



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

“JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA,” REGIÓN TUMBES 2018.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Br. DELIA LUSY ROSILLO LUNA

ASESORA:

Mgr. LUCIA 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

Especialmente un agradecimiento a nuestro asesor de la tesis por el apoyo que nos brinda y la paciencia para con nosotros en el desarrollo de la investigación.

A la Directora de la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” y a las docentes por brindarme las facilidades para el desarrollo de esta investigación.

A mis padres por el apoyo y paciencia que me tienen para terminar con el desarrollo de mis estudios.

DEDICATORIA

Dar gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi familia por el apoyo incondicional que me brindan para poder llegar a culminar mis estudios.

A mi docente por el apoyo que nos brinda y la orientación para poder desarrollar la tesis y a todas las personas que lo han hecho posible.

RESUMEN

El desarrollo de la investigación se trabajó con una población muestral de 29 niños y niñas de 3 años; tiene como objetivo Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018. La pesquisa apuesta por la investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño no experimental, con un diseño de investigación de pre- test, que es la observación, tal como se afirma en los resultados a través de la tabla N° 24, los niños y las niñas obtuvieron 100% en proceso y post- test que son los 15 talleres de aprendizaje aplicadas; se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoro significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la divina misericordia. Los resultados del pos-test, demostraron que el 97% de estudiantes obtuvieron “A”, del logro previsto, lo cual se concluye la aceptación de la hipótesis de la investigación; se ha llegado a las siguientes conclusiones: la prueba de Wilcoxon para la estimación estadístico, en la tabla 27, se aprecia que los valores del pre-test es $Z=4,713$ y los valores del pos-test es $P=0,000$ rechazándose el pre-test por ser negativo.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, motricidad fina.

ABSTRACT

The development of the research was worked with a sample population of 29 children 3 years old; it has like objective to apply play games to improve the development of fine motor skills of the children of 3 years old in Educational Institution No. 009 Jesús de la Divina Misericordia, Tumbes 2018 region. The research is committed to quantitative research, explanatory level and an experimental design, with a pre-test research design, which is the observation, as stated in the results through table N ° 24, children and girls were 100% in process and post - test that are the 15 applied learning workshops; the Wilcoxon statistical test was used to verify the research hypothesis that the application of games based on the significant approach, using concrete material, significantly improved the development of fine motor skills in children of 3 years old of the Educational Institution No. 009 Jesús de la Divina Misericordia. The results of the post-test, showed that 97% of students obtained "A", of the expected accomplishment, which concludes the acceptance of the hypothesis of the investigation; The following conclusions have been reached: the Wilcoxon test for statistical estimation, in table 27, shows that the values of the pre-test is Z-4,713 and the values of the post-test is P-0,000. Test for being negative.

Keywords: Playful games, meaningful approach, fine motor skills

ÍNDICE DE CONTENIDO

TITULO DE LA TESIS.....	i
HOJA DE FIRMA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	15
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	21
2.1. Antecedentes	21
2.2. Bases teóricas de la investigación	29
2. 2.1. Didáctica	29
2.2.1.1. Estrategia Didáctica	29
2.2.1.1.1. Modalidad de organización de la enseñanza	30
2.2.1.1.2. Juego lúdico	31
2.2.1.1.3. Clasificación basada en la teoría de Piaget.....	32
2.2.1.1.4. Secuencia didáctica del juego	32
2.2.1.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo	33
2.2.1.3 Importancia del juego en el aprendizaje	34
2.2.1.3.1 Enfoque metodológico de aprendizaje	35
2.2.1.3.1.1. Enfoque Significativo.....	36
2.2.1.3.1.2. Requisitos para lograr el enfoque significativo.....	37
2.2.1.3.1.3. Tipos de enfoque significativo	38
2.2.1.3.1.4. Situación del enfoque significativo	40
2.2.1.3.1.5. Condiciones para el enfoque significativo.....	42
2.2.1.4. Recursos como soporte de aprendizaje	43

2.2.2. Material Concreto	44
2.2.2.1. Características	45
2.2.2.2. Selección de material concreto	46
2.2.2.3. Motricidad	47
2.2.2.3.1. Desarrollo de la motricidad.....	48
2.2.2.3.2. Motricidad fina.....	49
2.2.2.3.3. Clasificación de la motricidad fina.....	51
2.2.2.3.4. Desarrollo de la motricidad fina.....	51
2.2.2.4. Teorías de la motricidad fina	53
2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad fina	53
2.2.2.5.1. Coordinación viso-manual.....	53
2.2.2.5.2. Coordinación facial	53
2.2.2.5.3. Coordinación gestual.....	54
2.2.2.5.4. Coordinación fonética	54
2.2.2.6. Teoría de Ausubel	55
2.2.2.7. Teoría de María Montessori	55
2.2.2.8. Teoría de Lev Vygotsky	56
2.2.2.9. Teoría de Jean Piaget	57
III. HIPÓTESIS.....	59
IV. METODOLOGÍA	60
4.1. Tipo de la investigación	60
4.2. Nivel de la investigación.....	61
4.3. Diseño de la investigación	61
4.4. Población y muestra.....	62
4.4.1. Área geográfica del estudio.....	62
4.4.2. Población muestral.....	63

4.4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores	64
4.4.4. Variables	64
4.4.4.1. Variable independiente: Juegos lúdicos	64
4.4.4.2. Variable dependiente: Motricidad fina.....	65
4.4.4.3. Matriz de Operacionalización de variables.....	66
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	67
a) Observación.....	67
b) Lista de cotejo	67
4.6. Plan de análisis	69
4.7. Matriz de consistencia	70
4.8. Principios éticos.....	71
V. RESULTADOS	74
5.1. Resultados de las sesiones de aprendizaje	74
5.1.1. Taller de Aprendizaje 1	74
5.1.2. Taller de Aprendizaje 2.....	75
5.1.3. Taller de Aprendizaje 3.....	76
5.1.4. Taller de Aprendizaje 4.....	77
5.1.5. Taller de Aprendizaje 5.....	78
5.1.5. Taller de Aprendizaje 6.....	78
5.1.5. Taller de Aprendizaje 7.....	79
5.1.8. Taller de Aprendizaje 8.....	80
5.1.9. Taller de Aprendizaje 9.....	81
5.1.10. Taller de Aprendizaje 10.....	82
5.1.11. Taller de Aprendizaje 11	84
5.1.12. Taller de Aprendizaje 12.....	85
5.1.13. Taller de Aprendizaje 13.....	85

5.1.14. Taller de Aprendizaje 14.....	86
5.1.15. Taller de Aprendizaje 15.....	87
5.2. Prueba de Wilcoxon.....	95
5.3. Análisis de Resultados.....	97
VI. CONCLUSIONES.....	102
VII. RECOMENDACIONES.....	104
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	106
ANEXOS.....	113
ANEXOS N° 1.....	114
TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	
ANEXO N° 2.....	118
LISTA DE COTEJOS	
ANEXO N° 3.....	118
PRUEBA PILOTO O CUESTIONARIO	
ANEXO N° 4.....	120
PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA	
ANEXO N° 5.....	123
TALLERES DE APRENDIZAJE	
ANEXO N° 6.....	168
Tabla 28 BASE DE DATOS DEL PRE TEST	
ANEXO N° 7.....	169
TABLA 29 BASE DE DATOS POST TEST	
ANEXO N° 8.....	170
CARTA DE SOLICITUD	
ANEXO N°9.....	171
HOJA DE SIMILITUD	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	63
Población de estudiantes	
Tabla 2	66
Matriz de Operacionalización de variables	
Tabla 3	68
Escala de calificación	
Tabla 4	70
Matriz de consistencia	
Tabla 5	73
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°1	
Tabla 6	74
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N° 2	
Tabla 7	75
Resultado de la aplicación de la taller de aprendizaje N°3	
Tabla 8	76
Resultado de la aplicación de la taller de aprendizaje N°4	
Tabla 9	77
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°5	
Tabla 10	78
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°6	
Tabla 11	79
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°7	
Tabla 12	80
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°8	
Tabla 13	81
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°9	
Tabla 14	82
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°10	
Tabla 15	83
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°11	

Tabla 16	84
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°12	
Tabla 17	85
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°13	
Tabla 18	86
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°14	
Tabla 19	87
Resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N°15	
Tabla 20	88
Dimensión viso-manual en el pre-test y pos-test	
Tabla 21	89
Dimensión fonética en el pre y pos-test	
Tabla 22	90
Dimensión gestual en el pre y pos-test	
Tabla 23	91
Dimensión facial en el pre y pos-test	
Tabla 24	92
Comparación de pre-test y pos-test	
Tabla 25	93
Comparación del desarrollo de la motricidad fina a través de la pre-test y pos-test	
Tabla 26	95
Rangos	
Tabla 27	95
Estadísticos de prueba.	
Tabla 28	168
Base de datos del pre-test	
Tabla 29	169
<i>Base de datos pos-test</i>	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	73
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°1	
Figura 2	74
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°2	
Figura 3	75
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°3	
Figura 4	76
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°4	
Figura 5	77
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°5	
Figura 6	78
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°6	
Figura 7	79
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°7	
Figura 8	80
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°8	
Figura 9	81
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°9	
Figura 10	82
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°10	
Figura 11	83
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°11	
Figura 12	84
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°12	
Figura 13	85
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°13	
Figura 14	86
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°14	
Figura 15	87
Gráfico de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°15	

Figura 16	88
Dimensión viso-manual en el pre y pos-test	
Figura 17	89
Dimensión fonética en el pre y pos-test	
Figura 18	90
Dimensión gestual en el pre y pos-test	
Figura 19	91
Dimensión facial en el pre y pos-test	

I. INTRODUCCIÓN

La presentación del informe de investigación tiene como propósito dar a conocer la importancia de los juegos lúdicos en los niños y niñas de 3 años. En tal sentido el título de la investigación fue: “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018, el mismo que ha permitido revisar materiales relacionados a la investigación, el que presenta como problema ¿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 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018; como estrategia que permite estimular de manera determinante el desarrollo del niño o niña, debido que a través de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración, reforzar aprendizajes, promover el seguimiento de instrucciones, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimular la creatividad, además de ofrecer igualdad de oportunidades y condiciones para la participación de niños y niñas como parte de un grupo diferente al familiar lo cual conlleva a la formación ciudadana.

A través de la expresión lúdica, el pequeño en edad preescolar puede ejercitar la observación, la asociación de ideas, la expresión oral, facilitándole de esta forma la adquisición de conocimientos previstos en la planificación y proyectos, se caracteriza según Univisión.com (2013) redactado por la Dra. Isabel que difundía la información de la OMS en su radio, los niños que no son estimulados durante los

cinco primeros años, no tienen éxito en alcanzar su máximo desarrollo cognitivo, generando individuos con problemas de salud mental, obesidad, cardiopatías, delincuencia y una deficiente alfabetización y destreza numérica, pueden tener su origen en la primera infancia. Para Barbosa (2010), manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con la resolución del problema, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de construcción de su propio aprendizaje. El Proyecto Educativo Regional de Tumbes (PERT) (2010), esta concepción de desarrollo implica una comprensión de las personas como portadoras de necesidades y de potencialidades, metas y derechos que deben de ser atendidas; implica también construir un espacio para la igualdad en la diversidad, así como, el desarrollo sea un proceso sostenible por la capacidad para mantener los logros de bienestar que vayamos conquistando lo que implica dotar a las personas de recursos y capacidades de oportunidades de participación y de facultades para decidir. En suma, habilitarlos para gobernar su existencia individual y colectiva sin que ello atenuara el compromiso de estado con el bienestar de todos, sin exclusiones. La investigación presenta, como objetivo general: Aplicar los juegos lúdicos para mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018. Los objetivos específicos: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos

lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018.

El presente trabajo de investigación se justifica porque pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estímulo en el proceso de desarrollo integral en niños y niñas de 3 años de edad, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje materno a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiera más agradablemente su aprendizaje. Por otra parte, la docente de esta etapa como profesional, necesita ofrecer al escolar un ambiente propicio dentro del aula, es decir, colocar al alcance del niño material relevante y entretenido, porque el niño que juega es feliz y lo hace con alegría con el fin de entretenerse, divertirse y adquiere un mayor desarrollo a nivel psicomotriz, cognitivo, afectivo y social, es una parte fundamental en su aprendizaje.

Se pretende que los estudiantes del nivel inicial de 3 años de edad como las docentes, apliquen los conocimientos teórico, metodológico y práctico, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional alcanzando y demostrando sus capacidades para formar de ese modo, investigadores y creadores de imposibles soluciones a los múltiples problemas del proceso educativo. En lo teórico, se ha realizado una exhaustiva recopilación, procesamiento y sistematización de textos informativos relevantes sobre el uso de juegos lúdicos basados en el enfoque

significativo, desarrolladas por el docente tiene incidencia en el logro de aprendizajes de los alumnos, dándoles a los docentes las herramientas necesarias para el desarrollo de su motricidad fina en los niños y niñas. En lo metodológico, la investigación ha permitido determinar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizados por el docente, en el contexto áulico, influye en el logro de los aprendizajes de los estudiantes. En lo práctico, la investigación ha generado expectativas en el aula, tanto en la labor docente y en los estudiantes, ya que permitió dar un aspecto lúdico para mejorar el desarrollo de su motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018.

La pesquisa apuesta por la investigación de tipo cuantitativa, que es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar, descubrir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales, el fenómeno que estudia es de tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable. Se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas, se utilizó el diseño no -experimental y pos-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido de 29 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”.

Los resultados de la investigación en el pre-test, se obtiene que los niños están en el nivel bajo de su rendimiento sin desarrollar sus capacidades; en el post-test, aplicando las talleres de aprendizaje, tenemos que la mayoría de los niños obtuvieron un buen desarrollo en su motricidad fina. Tal como se afirma en los resultados del pre-test, a través de la Tabla N° 24, los niños y niñas obtuvieron 100% en proceso. Los resultados obtenidos en el post-test evidencian que la mayoría de niños obtuvieron un logro previsto, indicando una mejora en la motricidad fina. En la Tabla N° 18 y gráfico N° 14, se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el post-test.: El 93% obtuvieron un nivel de motricidad A (logro previsto), indicando una mejora en la motricidad. . En donde los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad fina en lo que corresponde a dimensión viso-manual en logro previsto 97% y en proceso 3%, en dimensión fonética en logro previsto 100%, en la dimensión gestual en logro previsto 72% y en proceso 28%, en la dimensión facial en logro previsto 97% y en proceso 3%. Este resultado se obtiene por la aplicación de los juegos lúdicos, mediante los talleres de aprendizaje.

El presente informe de investigación está estructurado en los siguientes ítems: Título, índice de contenidos; I. introducción, donde encontramos, planeamiento de la investigación, el problema, Caracterización del problema, Enunciado del problema, Objetivos de la investigación, general y específicos, Justificación de la investigación. II. Revisión literaria donde encontramos, 2.1 Antecedentes, 2.2 Bases teóricas de la investigación, III. Hipótesis, IV. Metodología el cual está estructurado en 4.1 El tipo de investigación, 4.2 Nivel de investigación de la Tesis, 4.3 Diseño de la investigación, 4.4 Población y muestra, 4.4.1. Área geográfica del estudio, 4.4.2. Población muestral, 4.4.3. Definición y

Operacionalización de variables, 4.4.4. Variables, 4.4.4.1. Variables independiente, 4.4.4.2. Variables independiente, 4.4.4.3. Matriz de Operacionalización de variables 4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos donde encontramos a) observación y b) lista de cotejos, 4.6 Plan de análisis, 4.6.1 Matriz de consistencia, 4.7 Principios éticos, V. Resultados, 5.1. Resultados de las sesiones de aprendizaje, 5.2. Prueba de Wilcoxon, 5.3. Análisis de resultados, VI. Conclusiones, 6.1. Conclusiones, 6.2. Recomendaciones, 6.3. Referencias Bibliográficas y Anexos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

En la revisión de antecedentes, relacionados a la investigación se presentan estudios internacionales y nacionales sobre programas que aportan significativamente con nuestro trabajo de investigación.

Antecedentes internacionales

Rodríguez y Flores (2013) en su Tesis de *“Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años “de Cuenca*, el objetivo de la investigación fue, seleccionar estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina, identificar estrategias viso-manuales en la motricidad, fina que se presentan en los niños de 4 a 5 años, se ha llegado a las siguientes conclusiones: Se han seleccionado e identificado, estrategias, viso manuales que favorecen el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4-5 años, conocer estrategias, es de gran importancia y sobre todo seguir una secuencia en las actividades que nos permitan un trabajo organizado que influya en la aplicación de las actividades.

Arévalo y Carreazo (2016) en su Tesis *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín “A” infantil*

asociación de padres de familia de pasacaballos”, *Cartagena de Indias*, su objetivo de la investigación fue la de analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín “A” de H.I.C. asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas, se utilizó el método de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento de los niños e incluye experimento, encuesta y los resultados son descriptivos, este estudio de campo se realizó con una muestra de 28 niños de 4 años de edad, se obtuvo como conclusión que todas las investigaciones hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en el preescolar y la primera etapa de educación básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño, De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o manera particular.

Mamani (2017) en su tesis *“Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”* La Paz – Bolivia, su objetivo de la investigación es analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños (as) de la Unidad Educativa “José de San Martín” de la ciudad de la Paz, zona villa San Antonio, el método de investigación es de tipo descriptivo porque se preocupa por describir minuciosamente el objeto de estudio es decir que dará a conocer los hechos y sucesos a través de las características fenomenológicas del sujeto u objeto de estudio en cuestión, se realizó con una población de 227 niños de 4 a 6 años de edad y las educadoras, se obtuvo como conclusiones que las educadoras asignan al juego como

elemento vital e indispensable para que los niños (as) de la Unidad Educativa “José de San Martín” tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz, potenciado a través de la observación directa y participante y la lista de cotejos, se ha detectado a partir de las diversas actividades (aula), también a partir del desarrollo de los juegos dirigidos, construcción libres, juegos de psicomotricidad fina, ejercicios de coordinación motriz que influyen en su desarrollo cognitivo, social, emocional y motor.

Llicota y Maldonado (2013) en su tesis *“estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de educación inicial, Milagro – Ecuador 2013*, su objetivo es analizar el valor y la importancia de las estrategias lúdicas mediante la actualización a los docentes con conocimientos que permitan en el niño y niña del nivel inicial 2 adquiera aprendizajes significativos, método científico de investigación es de tipo cuantitativa y se determina por su formalidad en la utilización del método científico ya que se caracteriza por ser un proceso sistemático, metodológico. Que no necesita la aplicación de fórmulas de manera mecánica, es decir, sin cambios y relación entre sus elementos, la población a estudiar está compuesta por niños y niñas del nivel 2 de inicial del centro de educación inicial “Jilgueritos”, que atiende en la jornada vespertina ubicada en el cantón La Troncal de la provincia del cañar en la ciudadela Patria Nueva con un total de 32 alumnos que corresponden a 18 varones y 14 mujeres, quienes están vinculados con el proceso de nuestra investigación, luego de la ejecución del presente proyecto de investigación se llegó a las siguientes conclusiones , el juego no es integrado en el área educativa como una línea metodológica del currículo de educación inicial, el juego libre y espontaneo ayuda a que el niño construya su propio

aprendizaje, el docente no desarrolla actividades lúdicas que le permitan adquirir experiencias de aprendizaje a los niños y niñas, los resultados de las observaciones a los niños y niñas evidenciaron un porcentaje mayoritario de niñas y niños con muchas necesidades de integrar el juego en su proceso de aprendizaje.

Antecedentes nacionales

Cuba y Palpa (2015) en su investigación *“La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P de la localidad de Santa Clara - Lima*, su objetivo es determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, la metodología es de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional, este estudio se realizó con una muestra de 60 niños de 5 años de edad de ambos sexos, se obtuvo como conclusión que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P de la localidad de Santa Clara, existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de la I.E.P de la localidad de Santa Clara- Lima.

Briceño (2017) en su tesis *“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 Huanuco-2017”*, tiene como objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco. En su investigación es de naturaleza descriptiva; porque recoge y analiza datos sobre variables y estudia las propiedades y

fenómenos cuantitativos usando magnitudes numéricas. La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice, la población está conformada 51 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco -2017, tiene como conclusión que la evaluación pos test muestra el logro de objetivos del programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, evidenciando que el 97.6% de los niños logran situarse con un logro previsto “A” representado con 40 niños y niñas de 5 años, indicando que conocen, escriben, identifican, contrastan los gráficos, números, signos del instrumento aplicados en las 15 sesiones de clases; mientras el 2.4% de niños restantes se encuentran en proceso “B” del aprendizaje, la investigación se concluye 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 rechazar la hipótesis nula y 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 Huanuco-2017. Los resultados manifiestan que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Sarita Colonia de Huánuco, poseen un logro previsto “A” en un 61.0% de niños representado por 25 escolares encuestados que desarrollan todas sus habilidades utilizando el movimiento de sus cuerpos ya sea gestual, viso-manual y facial en el manejo de los juegos lúdicos para un aprendizaje significativo, mientras tanto, el 36.6% de niños se encuentran en proceso de aprendizaje y, finalmente solo un(a) niño(a) encuestada se ubica en el inicio representado con 2.4% del total de la población muestral de la investigación.

Condori y Choquehuanca (2014) en su tesis *“La aplicación del programa de actividades grafo-plásticas como estrategia para estimular el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Tribuno Francisco Mostajo, Paucarpata –Arequipa 2014*, su objetivo es determinar si la aplicación del programa de actividades grafo-plásticas como estrategia, estimula el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Tribuno Francisco Mostajo, Paucarpata, se utilizó el método científico, mediante el tipo de investigación pre experimental, la población que se tomó en la presente investigación estuvo constituida por 24 estudiantes de 5 años de ambos sexos, se obtuvo como conclusión de acuerdo a los resultados que el programa de actividades grafo-plásticas ha estimulado significativamente el desarrollo de la coordinación motora fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Tribuno Francisco Mostajo del distrito de Paucarpata; tal como se demuestra en la tabla y figura N° 9, donde se observa que existen diferencias significativas entre el pre test y post test, donde un porcentaje mayoritario de más del 50% antes de la aplicación del programa no lograron el dominio de la coordinación viso- manual, coordinación facial, coordinación fonética y gestual; sin embargo después del programa en su totalidad más del 50% logro desarrollar actividades grafo- plásticas en un nivel intermedio sin llegar al 100%, los niños y niñas no tienen dominio de la mano en la conducción a la realización de una actividad es decir falta desarrollar la motricidad viso manual; tal como se demuestran en la tabla y figura, obtenidos en el pre test reflejaron que un porcentaje mayoritario de más de 50% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I Tribuno Francisco Mostajo, del distrito de Paucarpata, antes de la aplicación del programa de actividades grafo-plásticas, un porcentaje mayoritario de más del 50%

no utilizan el índice y pulgar para trasladar papel de una caja a otra, no coloca botones pequeños en una botella, no recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas, no manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen y no pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja; no enhebra botones en un hilo nylon ni pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas.

Gómez (2017) en su Tesis *“Juegos lúdicos basados en enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Charhuarcon –Chingas, 2016”* tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Charhuarcon-Chingas 2016, su investigación es el diseño pre experimental con pre y post prueba, consistió organizar el estudio de ingreso para luego desarrollar una actividad experimental y finalmente evaluar para comprobar su influencia de la variable dependiente, la población está constituida por todos los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Chahuarcon-Chingas 2016, que está representada por 22 estudiantes, tiene como conclusión que queda comprobado que los juegos lúdicos basados en el enfoque socio-cognitivo influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 05 años de edad de la Institución Educativa inicial N° 034 “Santa Teresa de Calcuta” de Charhuarcón – Chingas, 2016. Se evidencia en la prueba de entrada el 80% de niños y niñas se encuentran en el nivel regular y un 20% en el nivel bueno y en la post prueba, el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno. El $p = 0,000$

y < 0,05. Por lo mismo mejoraron en la coordinación de movimientos, equilibrio y el desarrollo de la grafo-motricidad como resultados tenemos que en la prueba de entrada el 80% de estudiantes se encuentran ubicados en el nivel bueno, entonces se puede decir que las actividades experimentales con los juegos lúdicos como estrategia fueron muy significativos; por lo tanto, los estudiantes mejoraron en la motricidad fina.

Antecedentes regionales

No encontrando en el repositorio de ULADECH y en otras bibliotecas de la región sobre antecedentes de “juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la divina misericordia” habiendo encontrado una más próxima a nuestra región.

Sosa (2014) en su tesis *“Actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014*, su objetivo es determinar si las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orientan el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara - 2014, el método de la investigación fue experimental porque estuvo orientada a resolver un problema de la realidad a partir del análisis del efecto producido por la aplicación de un programa de estrategia basadas en el enfoque socio cognitivo en el pensamiento crítico de los estudiantes, la población muestral estuvo conformada por 30 niños de la edad de 5 años, se obtuvo como conclusiones, que los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 5 años tienen un resultado no tan bajo en el logro del desarrollo de la creatividad, las actividades lúdicas se realizaron a través de 10 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando aún más su grado de creatividad de los 30 estudiantes, los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes

tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de desarrollo de la creatividad, con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategias ha dado resultado, después de los datos obtenidos de la investigación se determinó que si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Didáctica

Tapia (2012) manifiesta que la didáctica es una disciplina teórica-interpretativa-normativa atravesada por valores, generadora de criterios de acción pedagógica que necesitan del aporte de otras disciplinas sobre lo educativo y de una finalidad educativa, que la vincula con ideólogo y lo valorativo, que la ubica en la esfera del conocer- valorar.

Martínez (2015) manifiesta que la didáctica como ciencia muestra formas de proceder que hacen el acto de enseñar-aprender más eficiente y eficaz. Este conocimiento práctico es una ayuda para la educación pero por sí no educa. La teoría didáctica no puede separarse de la práctica. La didáctica no es un procedimiento industrial de enseñanza aprendizaje, sino una actividad creativa y artística que hace aparecer algo nuevo, siempre “piezas” únicas, dotadas de capacidad para alcanzar nuevos aprendizajes.

2.2.1.1. Estrategia Didáctica

Chin (2013) conceptúa que el docente despierta el interés de los estudiantes por un caso específico, incentiva la indagación, promueve la comprobación de

hipótesis y la solución de casos específicos. Acerca al estudiante al conocimiento desde sus propias experiencias de vida, la indagación del tema y que reflexione sobre la ruta a seguir en la solución del caso. Muy importante para el estudiante enfrentarse a casos concretos, que lo preparan para su desempeño integral como técnico, como ciudadano y como persona responsable de su propio proyecto de vida y del desarrollo de la sociedad.

Carrasco (2004) sostiene que se entiende como habilidad o destreza para dirigir un asunto. Referida al campo didáctico, las estrategias son todo aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos. La estrategia didáctica, pues se refiere a todos los actos favorecedores del aprendizaje. Nosotros aquí vamos a fijarnos en las tres estrategias didácticas más importantes, a saber: los métodos, las técnicas y los procedimientos didácticos.

2.2.1.1.1. Modalidad de organización de la enseñanza

Soto (2015) comenta que Este texto propone pensar con centralidad en la tarea de enseñanza, y para ello promueve organizar la tarea que cotidianamente piensan y anticipan nuestros docentes. Se plantea cómo armar los espacios, proponer los tiempos, organizar las agrupaciones de niños, seleccionar los contenidos a enseñar, articulándolos en estructuras didácticas acordes con las tradiciones del Nivel Inicial.

Sileoni (2015) según los temas de Educación Inicial retoma categorías centrales de la didáctica de la Educación Inicial, propiciando que los equipos

docentes sigan construyendo propuestas apropiadas para generar enseñanzas y aprendizajes en los alumnos. La organización de la enseñanza aporta la tarea de enseñar garantizando derechos, respetando a los niños y a las fecundas tradiciones del nivel inicial.

2.2.1.1.2. Juego lúdico

Melo, M., y Hernández, R (2014) manifiestan que el juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. Desde el terreno de la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias los resultados de diferentes investigaciones señalan que el juego favorece la creatividad, el espíritu investigativo y despierta la curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental a la hora de generar preguntas. Dada la importancia del juego en el aprendizaje, en este texto se revisan algunos aspectos que es necesario considerar en el momento de incluir la actividad lúdica en una estrategia didáctica con el ánimo de construir conocimiento científico escolar.

Caucel (2010) afirma que el juego surge de manera natural como una necesidad que se desarrolla en diversos ambientes, los más importantes desde el punto de vista de la infancia son la familia y la escuela. La familia se convierte en el

primer contexto natural de juego; son las madres las primeras que a partir del vínculo con su hijo o hija intercambian actividades de interacción placenteras para ambos y que llamamos juego. El juego constituye además una manera indudable de aprendizaje social. En los juegos el niño o niña goza de la atención del adulto y este a su vez se siente complacido viendo como el niño o niña disfruta, se establece, así, un vínculo afectivo entre ambos.

2.2.1.1.3. Clasificación basada en la teoría de Piaget

Rodríguez (2013) manifiesta que utiliza la relevancia de las teorías de Piaget para ver la importancia del juego en la educación infantil. Este autor equipará el juego con el acto intelectual, ya que considera que tienen la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta.

Vara (2013) centra su investigación en la educación lógico matemático a partir de los estudios de Piaget. Como los Juegos de construcción: este tipo de juego es muy frecuente entre los dos y los cuatro años. Los niños tienen una tendencia instintiva al orden que lleva al gusto por la colocación sistemática de los objetos. Juegos de regla arbitraria: los propios niños son los que establecen las reglas que derivan de las características de los objetos utilizados en el juego. Este tipo de juego es común entre los cuatro y los seis años de edad.

2.2.1.1.4. Secuencia didáctica del juego

Aristizabal (2016) comenta que el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y como estrategia didáctica permite desarrollar

distintas habilidades en el niño generando cada vez un conocimiento con mayor solidez.

Guerra (2012) manifiesta que a nivel de aula trabajar temáticas que sean acordes para los niños es muy importante, ya que en ellas se encuentran diversas posibilidades de desarrollar habilidades características e indispensables de la edad preescolar como la actividad comunicativa. Por esta razón, se considera relevante identificar las necesidades e intereses de la población infantil en este aspecto, para posteriormente, diseñar configuraciones didácticas como la secuencia didáctica del juego en el marco del adecuado desarrollo de los niños. Es por ello, que el presente estudio tiene como sustento teórico el enfoque histórico-cultural de Vygotski y se busca presentar aportes a nivel pedagógico y didáctico que permitan, por un lado, promover prácticas orales y, por otro lado, prevenir dificultades en el aprendizaje.

2.2.1.2 El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Contreras (2014) según dice que El juego es cualquier tipo de actividad que realizamos por placer sin ninguna preocupación por el resultado final. En los niños y niñas adquiere una vital importancia ya que mediante el juego se desarrollan física, espiritual e intelectualmente.

Constanza (2016) manifiesta que el juego es el elemento central en su trabajo. Enseñan a maestros, padres de familia, ludotecarios, directores de colegio, secretarios de educación e incluso a políticos que divirtiéndose se aprende, y mucho.

2.2.1.3 Importancia del juego en el aprendizaje

Fase (2017) manifiesta que Jugar es realizar una actividad divertida, feliz y entretenida con el fin de distraernos, aprender o desarrollar algún tipo de capacidades, cuando los niños juegan son inmensamente felices, genuinos, se vuelven creativos, ponen en práctica sus habilidades y por supuesto se nutren. La importancia del juego en el aprendizaje infantil radica en los múltiples beneficios que le trae al niño educarse mediante actividades entretenidas y el fortalecimiento del vínculo familiar. Los juegos didácticos o físicos, de agilidad o destrezas, ayudan a que nuestros hijos se desenvuelvan de mejor manera ante la sociedad; pero lo más importante para los chicos es que los padres también participemos, incluso algunas de las dinámicas ameritan la unión de padres e hijos.

Santamaría (2017) para Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. Comenzamos a jugar cuando somos bebés y, lo hacemos espontáneamente, porque es una necesidad que tenemos desde niños para poder comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato.

2.2.1.3.1 Enfoque metodológico de aprendizaje

Colegio Diocesano Juan Pablo II (2015) dice que para la puesta en práctica del enfoque metodológico de aprendizaje significativo la institución como la comunidad educativa deben involucrarse directamente en los procesos de aprendizaje, pues este se da en diferentes espacios y momentos que apunten a darle sentido a lo que el estudiante aprenda. Para la materialización del propósito de este modelo es esencial fomentar en el educando diferentes formas de aprendizaje como los siguientes: La presentación de las ideas básicas unificadoras de una disciplina antes de la presentación de los conceptos más periféricos. La reflexión y autoevaluación de desempeño académico y formativo del estudiante en los procesos educativos. El uso de estrategias que permitan generar en el estudiante conciencia crítica, argumentativa y propositiva sobre la construcción del conocimiento. El diseño de estrategias que promuevan el autocontrol académico y formativo a los estudiantes que evidencian debilidades en los procesos, asignándoles compromisos como servir de monitores, construir relatorías en la clase, exposiciones de valores cristianos y humanos en la formación.

Paguay (2013) manifiesta que el aprendizaje fue central en la concepción de los conductistas, los conductistas pensaban que la mayor parte del comportamiento humano y animal podía entenderse como el resultado de mecanismos de aprendizaje básicos que operaban sobre las experiencias provistas por el ambiente. En el aprendizaje social se cree que, toda conducta se aprende de igual manera. Pero que existen diferencias y variables cognoscitivas en el proceso de aprendizaje, especialmente en el aprendizaje humano, Los Psicoanalistas no suelen

conceder gran importancia al concepto del aprendizaje porque consideran que el aprender es un proceso puramente gnóstico que transcurre conscientemente. Y es verdad que el término “aprender” despierta tales asociaciones: aprender la tabla de multiplicar, aprender teoremas, reglas gramaticales, etc. El aprendizaje es un proceso que puede observarse en sí mismo y en otros.

2.2.1.3.1.1. Enfoque Significativo

Sanfeliciano (2018) comenta que a lo largo de nuestra vida escolar, o simplemente observando con detalle lo que nos acontece, enseguida nos damos cuenta de que no todo lo que aprendemos es igual. Las diferencias parecen obvias cuando comparamos el aprendizaje profundo, como el derivado de un tema de nuestro interés, con recordar algo aburrido de manera literal y sin darle un significado. Por esta razón, David Ausubel estudió las diferencias entre estos dos aprendizajes y desarrolló partiendo de ellas su teoría del enfoque significativo. Muchos psicólogos educativos han centrado sus esfuerzos en intentar desarrollar modelos que describan la manera en la que adquirimos conocimientos. El modelo de Ausubel sobre el aprendizaje significativo es uno de los modelos que han explicado con más éxito cómo se produce el aprendizaje profundo no literal. Y este se define como un aprendizaje construido y relacionado con los conocimientos previos, donde el sujeto adquiere un papel activo, reestructurando y organizando la información.

Manifiesta que el enfoque significativo es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico

en el comportamiento de un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo. El significado surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona el concepto a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. El concepto de enfoque significativo fue propuesto originalmente por Ausubel (1963 a 1968), psicólogo estadounidense que planteó su teoría del enfoque significativo. David Ausubel, psicólogo estadounidense, pionero de la teoría cognitiva. El aprendizaje para este autor, implica una organización activa de los conceptos y esquemas que posee el alumno, en su estructura cognitiva. Ausubel menciona que los organizadores previos son aquellas ideas que se hacen presentes en el alumno, con las que relaciona el material por aprender como: averigua lo que el alumno sabe y actúa, en consecuencia, esto nos dice que siempre que demos un tema nuevo. El enfoque significativo sucede cuando el alumno puede relacionarlo con lo que ya sabe, de tal manera que si el alumno no tiene un conocimiento previo sobre determinado contenido, este contenido carecerá de significado. Guerrero (2014).

2.2.1.3.1.2. Requisitos para lograr el enfoque significativo

Martín y Moreno (2013) considera que los contenidos que se van a aprender deben de estar organizados, para que se dé una construcción de conocimientos. La persona debe de conectar el nuevo conocimiento con los previos. Tener una actitud favorable, ya que el aprendizaje no puede darse si la persona no quiere. Éste es un componente de disposiciones, emociones y actitudinales, donde tiene mucho que ver la motivación. La teoría de David Ausubel parte de la base de que en la mente del individuo existe una estructura cognoscitiva a la cual se van

incorporando nuevos conocimientos. Dicha estructura se halla formada por un conjunto de esquemas y conocimientos anteriormente adquiridos, organizadas como conceptos genéricos. Ante una nueva situación, el equilibrio existente entre los esquemas que constituyen la estructura cognoscitiva se rompe, produciéndose así una diferenciación entre ellos; sólo cuando la nueva información se asimila algunos de los esquemas existentes, el equilibrio se restablece, produciéndose el aprendizaje.

Alquimia (2015) dice que el aprendizaje significativo es aquel que provoca un cambio duradero, porque supone un aprendizaje importante en la vida de quién lo adquiere, es decir, es un aprendizaje útil para él, le aporta un beneficio claro y medible, es aplicable de forma concreta en su vida, tiene un efecto a largo plazo en el tiempo, y le supone un cambio que implica una mejora en su vida. Va mucho más allá de adquirir nuevos conocimientos, de realizar dinámicas y prácticas divertidas, estoy hablando de un aprendizaje relevante y con impacto resonante en el tiempo.

El aprendizaje significativo cambia la forma de pensar, de sentir y de actuar. Cambia el comportamiento y por tanto los resultados. Además fomenta y desarrolla el auto aprendizaje. El aprendizaje significativo es una experiencia cognitiva y emocional. La integración constructiva de pensar, hacer y sentir constituye el eje fundamental del engrandecimiento humano.

2.2.1.3.1.3. Tipos de enfoque significativo

Define que en tipos de enfoque significativo que el ser humano tiene la disposición de aprender de verdad sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único

auténtico aprendizaje es el enfoque significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El enfoque significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. El maestro se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el alumno almacenará el conocimiento impartido y lo hallará significativo o sea importante y relevante en su vida diaria. Es aquel adquirido por los alumnos cuando ponen en relación sus conocimientos previos con los nuevos a adquirir. El enfoque significativo es el que ocurre cuando, al llegar a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta. Monar (2016).

Quesada (2014) manifiesta que el aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva se conecta con un concepto relevante ya existente en la estructura cognitiva (esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que las ideas, conceptos o proposiciones relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del educando sean claras y estén disponibles para que funcionen como un punto de anclaje de las primeras). A su vez, el nuevo conocimiento transforma la estructura cognoscitiva,

potenciando los esquemas cognitivos que posibilitan la adquisición de nuevos conocimientos. El aprendizaje significativo consiste en la combinación de los conocimientos previos que tiene el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión. Por ejemplo, los procesos de reflexión y construcción de ideas permiten contrastar las ideas propias expuestas con las de otros y revisar, al mismo tiempo, su coherencia y lógica, cuestionando su adecuación para explicar los fenómenos. Estos procesos fomentan el cambio conceptual y permiten el desarrollo en el sujeto, esto es, el aprendizaje significativo.

2.2.1.3.1.4. Situación del enfoque significativo

Manifiesta que diferentes autores han establecido clasificaciones de las situaciones, desde diferentes puntos de vista. Rogiers y Peyser distinguen tres tipos de actividades que corresponden al lugar que ocupen en el encadenamiento de las actividades diversas de aprendizaje: las situaciones de aprendizaje de exploración se realizan al inicio del proceso y sitúan al estudiante solo o en pequeños grupos, en una situación de investigación, de búsqueda activa, creando ciertas formas de desestabilización cognitiva. Las actividades de formalización o de estructuración permiten explotar los descubrimientos de los estudiantes durante la fase de exploración; permiten desarrollar, formalizar y estructurar los nuevos saberes y al mismo tiempo, sirven como prácticas para la adquisición de los saberes-hacer. Las situaciones de este tipo confirman la importancia del aprendizaje constructivo. Las

situaciones-problema de integración o de movilización de los aprendizajes están planteadas para que los estudiantes aprendan a movilizar los aprendizajes pertinentes (saberes y saber-hacer) en función de un análisis correcto de la situación. Conducen al estudiante a la integración de un conjunto de aprendizajes y su articulación con diferentes saberes adquiridos anteriormente. Las situaciones problema son una alternativa para lograr el enfoque significativo, por medio del desarrollo de las diferentes fases que lo determinan. El (Currículo Nacional Base MINEDU, 2014).

Menciona que el primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje son los conocimientos previos del alumno, en consecuencia el docente debe implementar las estrategias que permitan engarzar el conocimiento nuevo con el conocimiento previo. En este sentido Ausubel afirma “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia”. El problema surge porque no se considera, que el conocimiento que se transmite en una actividad de aprendizaje debe tener una doble estructuración, debe ser estructurado en sí mismo y estructurado con respecto al conocimiento que posee el estudiante. Como es frecuente y tradicional, el docente planifica a partir de la estructura de la disciplina que enseña, secuenciando los contenidos y los temas como si tuvieran igual dificultad. Si por experiencia ha tenido dificultad en la enseñanza de algún tema, opta por dedicarle más tiempo o por diseñar una nueva estrategia. Pero resulta que los seres humanos representamos la realidad, no como fotógrafos, sino como pintores que pintan la vida con colores, pinceles propios y un estilo muy personal. Así que la realidad para nosotros no es una realidad objetiva, sino una interpretación que se construye a partir de los

esquemas y estructuras que ya poseemos. Si bien la capacidad cognitiva cambia con la edad, esos cambios implican el uso de esquemas y estructuras nuevas, que antes no se poseían. Pero existen esquemas y estructuras que no han sufrido cambios notorios y es sobre ellos que se debe trabajar para lograr un enfoque significativo. Todos tenemos en nuestra estructura cognitiva unos esquemas que cuentan la historia de nuestras experiencias, sucesos, y anécdotas, que en las parcelas de la realidad nos ha correspondido vivir. García (2010).

2.2.1.3.1.5. Condiciones para el enfoque significativo

López (2016) considera que el docente Tiene que mediar el encuentro de sus alumnos con el conocimiento. Asumiendo un rol constructivo y reflexivo. Y el alumno en la identificación y atención a la diversidad de intereses, necesidades y motivaciones. Los diversos tipos y modalidades de aprendizaje. La atención a los componentes intelectuales, afectivos y sociales. Interacción entre: docente-alumno. Procesos del andamiaje = construcción conjunta de los saberes. El aprendizaje es un proceso consecutivo interno, auto estructurante. El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo. Punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos previos. El aprendizaje es un proceso de (re)construcción de saberes culturales.

Alquimia (2015) comenta que el enfoque significativo es aquel que provoca un cambio duradero, porque supone un aprendizaje importante en la vida de quién lo adquiere, es decir, es un aprendizaje útil para él, le aporta un beneficio claro y medible, es aplicable de forma concreta en su vida, tiene un efecto a largo plazo en el

tiempo, y le supone un cambio que implica una mejora en su vida. Va mucho más allá de adquirir nuevos conocimientos, de realizar dinámicas y prácticas divertidas, estoy hablando de un aprendizaje relevante y con impacto resonante en el tiempo. El enfoque significativo cambia la forma de pensar, de sentir y de actuar. Cambia el comportamiento y por tanto los resultados. Además fomenta y desarrolla el auto aprendizaje. El enfoque significativo es una experiencia cognitiva y emocional. La integración constructiva de pensar, hacer y sentir constituye el eje fundamental del engrandecimiento humano. Así se permite la expansión del potencial y que éste se convierta en talento.

2.2.1.4. Recursos como soporte de aprendizaje

Sánchez (2014) manifiesta que la calidad de la enseñanza en general exige introducir diversos materiales y recursos tratando que la clase sea más receptiva, participativa, práctica y amena. Los materiales y recursos en sentido amplio y en particular son didácticos son importantes pero no tienen un especial valor por si mismos su uso queda completamente justificado cuando son integrado de forma adecuada, en el proceso educativo el cual debe ser compatible a su vez en el entorno más amplio que lo rodea (escolar, regional, social etc.)por tanto los recursos didácticos tienen que estar perfectamente ensamblados en el contexto educativo para que sean efectivos es decir que haga aprender de forma duradera al alumno, y contribuya a maximizar la motivación de los estudiante en forma que se enriquezca el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Calvo (2006) manifiesta que el formador ha conseguido los distintos contenidos que va a presentar a los alumnos y los ha secuenciado y ordenado en el

espacio y en el tiempo planificando los mismos, y, además, ya tiene claro qué tipo de método didáctico será el más apropiado para poder desarrollar la acción formativa, llega el momento de establecer a que medios o recursos didácticos recurrirá y, para ello, está obligado, de alguna forma, a conocer las posibilidades que existen al respecto. Concepto de recurso didáctico.- es todo medio instrumental que ayuda o facilita la enseñanza y posibilita la consecución de los objetos de aprendizaje que se pretenden. En otros casos sucede que para un mismo método pueden usarse distintos soportes, medios o recursos didácticos. Algunos criterios de selección de recursos didácticos.- el formador debe elegir el contenido y el tipo de soporte didáctico que va a utilizar en sus acciones formativas, en función de los siguientes elementos: La materia específica a enseñar, las necesidades y situación de aprendizaje de los alumnos, las condiciones ambientales, el tiempo disponible para la aplicación.

2.2.2. Material Concreto

Flores (2014) comenta que los niños de 7 a 12 años están en la etapa de operaciones concretas. Esta etapa se caracteriza por el empleo de operaciones mentales y lógicas con las que el niño organiza e interpreta el mundo a través de la seriación (orden lógico), clasificación (agrupación de objetos) y conservación (permanencia de un objeto a pesar de los cambios). En base a lo anterior, podemos afirmar que los niños han desarrollado las operaciones de clasificación y conservación porque al realizar la adición con los materiales didácticos ellos hacen uso de agrupación de objetos y conservan la cantidad de la suma total al realizar diversas combinaciones que den igual el resultado.

Poma (2015) dice que el uso de material concreto responde a la necesidad que tiene el niño de manipular y explorar lo que hay en su entorno, ya que de esa manera aprende. El material concreto enriquece la experiencia sensorial, base del aprendizaje, desarrolla capacidades, actitudes o destrezas en el niño, el material concreto se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clases, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos.

2.2.2.1. Características

Villa (2012) dice que los materiales concretos para cumplir con su objetivo, deben presentar las siguientes características: que permita la evaluación continua del proceso educativo. Sean atractivos y motivadores. Cumplan con los objetivos propuestos en la programación. Sean de fácil acceso, tanto por los educadores como por los alumnos. El material se adapte a la edad de las personas a las cuales se va aplicar. Sea funcional con el espacio en el cual se va aplicar. Que sean objetos llamativos y que causen interés en los estudiantes. Que el objeto presente una relación directa con el tema a trabajar. Que los estudiantes puedan trabajar con el objeto por ellos mismos. Y, sobre todo que permitan la comprensión de los conceptos.

Marqués (2011) manifiesta un material o medio didáctico es aquel "elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje". Los materiales didácticos son el vínculo entre el estudiante, los contenidos y el asesor o tutor, en ellos se encuentra la información necesaria para alcanzar objetivos

de aprendizaje e incluyen actividades y experiencias que deben ponerse en práctica para el desarrollo de las habilidades. Mena define al material didáctico como un “conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas”. Un material didáctico se crea para "guiar al alumno en su proceso de aprendizaje" un material didáctico es un soporte o recurso que contiene mensajes audio-escritos-visuales con una estructura didáctica. Los materiales didácticos incluyen los contenidos del programa educativo, cuyo propósito es que el estudiante adquiera determinados conocimientos.

2.2.2.2. Selección de material concreto

Valdés (2013) menciona que debe hacerse una cuidadosa selección, ¿Qué objetivos se pretenden alcanzar con el uso del material didáctico? ¿En qué fase del proceso de usará? ¿Cómo? Objetivos del aprendizaje Contenido Población Etapa del aprendizaje Disponibilidad factibilidad Contexto de uso Tiempo disponible Desde el punto de vista de la Programación Curricular. Los materiales deben servir de apoyo en el desarrollo de las unidades de aprendizaje. Es decir, contenidos contribuyen objetivos. Presentan previstos al logro de los niños, Los materiales educativos que utilizarán los alumnos deben estar de acuerdo con la cultura e intereses de la comunidad a nivel de los contenidos, del lenguaje, de las ilustraciones, el tipo material. Los materiales educativos son un medio de comunicación efectiva. Deben ser motivadores: interesantes, atractivos, sencillos y comprensibles. Estos materiales no sólo deben presentar contenidos sino que propicien la actividad creadora de los estudiantes, al seleccionar, adaptar o elaborar materiales educativos se debe tener

muy presente la forma de aplicarlos dentro y fuera del aula. Algunos materiales se presentan para trabajo individual y trabajos en grupo. No pretender utilizar materiales que no estén al alcance de sus recursos en el centro educativo.

Dorado (2010) para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en nuestra labor docente, además de su calidad objetiva hemos de considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo.

2.2.2.3. Motricidad

Benjumea (2011) refiere que las sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en un tiempo objetivo y representado, incluyendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se evidencia en diferentes formas de expresión gestual, verbal, escénica y plástica etc. La motricidad se configura como proceso, cuya constitución involucra la construcción del movimiento intencional a partir del reflejo.

Abate (2015) expone que, basándose en una concepción integral del niño, la motricidad es una disciplina que se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el cuerpo, el movimiento y de la importancia que tiene tanto para el desarrollo de la persona, como para la expresión y comunicación con el mundo. La autora afirma que la motricidad a través del cuerpo, ayuda al niño en su

expresión emocional, pero también en la mejora de los aprendizajes de este y en el desarrollo o evolución de su personalidad, en su autonomía y equilibrio emocional.

2.2.2.3.1. Desarrollo de la motricidad

Boulch (2010) plantea el movimiento no en función de su eficacia para controlar un objeto, sino como un signo a través del cual se puede vislumbrar la subjetividad. Sin embargo, puesto que el movimiento se desarrolla en presencia de otros, deja de ser una manifestación únicamente subjetiva para convertirse en expresión para el otro. La motricidad, por su lado, permite que el hombre se realice en un ámbito donde el deseo de trascendencia desempeña un papel primordial. La motricidad, siendo intencional, constituye una forma concreta de relación del ser humano consigo mismo, con los otros y con el mundo, a través de su corporeidad.

Prieto (2010) afirma que el movimiento corporal puede abordarse desde dos enfoques: uno positivista, en el que el movimiento se entiende como el desplazamiento del cuerpo en un espacio o como una máquina en movimiento que le permite al hombre adaptarse al entorno. En este enfoque, el aprendizaje motor va de lo sencillo a lo complejo y está determinado por factores como las preferencias individuales al movimiento, la experiencia positiva que se adquiera y el medio ambiente que rodea el individuo. El segundo enfoque es la expresión del cuerpo a través de los gestos. El acto de expresar es exteriorizar una idea y un sentimiento por medio de una reacción corporal que tiene significado para otro.

2.2.2.3.2. Motricidad fina

Considera que la motricidad fina se da: De 0 a 2 meses el reflejo prensil está presente en las manos del recién nacido. Cuando se roza su palma, cerrará el puño en un acto inconsciente. Este reflejo desaparece alrededor de los cinco meses y, mientras tanto, el recién nacido no tendrá mucho control sobre sus manos. Alrededor de las ocho semanas, comenzará a descubrir y a jugar con sus manos. Al principio, solamente descubrirá las sensaciones del tacto, pero después, alrededor de los tres meses, los bebés son capaces de involucrar la vista también. De 2 a 4 meses La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses. Así empieza una etapa de práctica llamada "ensayo y error", que sucede al ver los objetos y tratar de agarrarlos con las manos. De 4 a 5 meses La mayoría de los bebés pueden agarrar a esta edad un objeto que esté a su alcance, mirando solamente el objeto y no sus manos. Este logro, denominado "máximo nivel de alcance", se considera una base importante en el desarrollo de la motricidad fina. De 6 a 9 meses A los seis meses, los bebés ya pueden sostener con facilidad un pequeño objeto durante un corto periodo de tiempo y muchos comienzan a golpear lo que tienen entre sus manos. Aunque su habilidad para sujetarlos sigue siendo torpe y habitualmente se les caen las cosas que sostienen, empiezan a tomarle gusto a agarrar objetos pequeños con sus manos y llevárselos a la boca. De 9 a 12 meses Cuando el bebé se acerca a su primer cumpleaños prefiere observar los objetos antes de agarrarlos con sus manos. Así, tocará el objeto con la mano entera, pero será capaz de empujarlo usando sólo su dedo índice. De 12 a 15 meses En esta etapa, el bebé realizará uno de los logros motrices finos más significativos de su evolución, que consiste en aprender a hacer las tenazas con las manos, usando los dedos para pellizcar los objetos y para separar

las piezas pequeñas de las grandes. De 1 a 3 años Coincide con su capacidad de desplazamiento mediante el gateo y con sus primeros pasos. En esta etapa, los bebés desarrollan la capacidad de manipular objetos de manera más compleja, insertando piezas en juguetes de ensamblaje o de construcción (pueden hacer torres de hasta 6 cubos), manipulando las páginas de un libro, cerrando y abriendo cajones, usando juguetes de arrastre con cuerdas o cintas y empujando palancas. De 3 a 4 años A esta edad, comienza en el colegio la etapa de preescolar y los niños se enfrentan al manejo de los cubiertos y deben aprender a atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones. A los tres años, su control sobre el lápiz es mayor y se demuestra al dibujar un círculo o a una persona, aunque sus trazos son aún muy simples. Marisol (2013).

Acebedo (2012) considera que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. La motricidad fina implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que lo hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.

2.2.2.3.3. Clasificación de la motricidad fina

Roxana (2011) comenta que La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Para conseguirlo se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y bien delimitadas en las que se exigirán diferentes objetivos según las edades. Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general, son: Coordinación viso-manual; Motricidad facial; Motricidad fonética; Motricidad gestual.

Fernández (2012) considera la motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc. Generalmente ayudan a detectar algunas carencias y condiciones físicas, como por ejemplo la debilidad en los dedos o la osteoplastia (huesos elásticos). Todos estos ejercicios son desarrollados en mesa con diversos materiales.

2.2.2.3.4. Desarrollo de la motricidad fina

Fernández (2010) manifiesta que para un buen desarrollo de la motricidad fina, necesitamos tener como base estabilidad, coordinación bilateral y registro de las sensaciones. Con estos tres componentes, el niño podrá desarrollar la destreza, que es necesaria para poder desarrollar las actividades cotidianas como vestirse, peinarse,

abrocharse los botones y todo lo relacionado a la lectoescritura: escribir, pintar, dibujar, etc. Todas estas habilidades requieren de movimientos controlados y precisos de las manos y de los dedos, la estabilidad nos permite mantenernos derechos, mientras otras partes del cuerpo se mueven. Por ejemplo, al tener estabilidad podemos abrir una puerta pesada o llevar una bandeja con vasos sin caernos, la coordinación bilateral nos permite usar ambas manos en una actividad. Para batir, para cocer, para cortar, para tocar la batería, etc. Necesitamos de las dos manos, las sensaciones nos permiten saber qué es y cómo es lo que tocamos, oímos, olemos, vemos y probamos.

Torres (2015) en la Educación Inicial los niños/as tienen la posibilidad de desarrollar diversas habilidades, que se van favoreciendo y consolidando a medida que van creciendo. El desempeño motriz se refiere a la habilidad que puedan tener los infantes al momento de realizar movimientos grandes y pequeños. Los cuales se dividen en motricidad gruesa que es la que implica movimientos como gatear, caminar, correr, agachar entre otros, la motricidad fina comprende movimientos más precisos como lo es el agarrar, armar, doblar papel, dibujar, colorear, escribir... estos movimientos son realizados con las manos a través de la coordinación óculo-manual. El desarrollo integral de los niños/as se logra fomentando en ellos conciencia de amistad, cooperación, movimiento entre otros factores, cabe destacar que la psicomotricidad está basada en una visión global de la persona, por lo que se presenta como un instrumento útil y necesario para el desarrollo desde sus primeros años de vida.

2.2.2.4. Teorías de la motricidad fina

Motta y Risueño (2007) dice que la motricidad fina es aquella que implica el control de músculos pequeños como aquellos que mueven los ojos, los dedos y la lengua. En este sentido, recalcamos la importancia de los procesos perceptivos que posibilitan el control motor. Si pedimos a un niño pequeño que cierre la mano y levante un dedo sin mover los otros, veremos que no es una tarea que le resulte sencilla. Si además le pedimos que cierre los ojos, veremos que la tarea se le dificulta aún más. Es decir, que la motricidad fina guarda estrecha relación con el resto del cuerpo.

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad fina

2.2.2.5.1. Coordinación viso-manual.

Arias (2014) capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por estímulos visuales. La motricidad fina comprende todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación.

2.2.2.5.2. Coordinación facial

Crearte (2011) cuando se habla de coordinación facial se hace referencia a la capacidad de realizar movimientos con los músculos de la cara, esto le posibilita al niño relacionarse con el mundo, expresar sentimientos y emociones y comunicarse a través de los gestos. Los niños presentan dificultades para realizar estos movimientos, presentando algo que se llamado Sincinecias, estas son los

movimientos que se asocian, por ejemplo, cuando el niño pinta y a la vez mueve la mano contraria o saca la lengua.

2.2.2.5.3. Coordinación gestual

Soraya (2010) para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. Dentro del preescolar una mano ayudará a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

2.2.2.5.4. Coordinación fonética

Yoli (2010) aspecto muy importante a tomar en cuenta para el desarrollo psicomotor del niño, y es que en los primeros meses de vida el niño descubre que puede emitir sonidos, pero no tiene la madurez necesaria para una emisión sistemática, sin embargo, ya comienza su aprendizaje que le permitirá llegar a la elaboración de palabras. El método de aprender será su entorno, y así poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras, que tendrán respuesta de su parte, en especial

cuando de una conversación se trate o a modo de juego de decir palabras nuevas, hacer sonidos de animales u objetos.

2.2.2.6. Teoría de Ausubel

Núñez (2017) comenta la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorece dicho proceso. El individuo aprende mediante aprendizaje significativo, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto crea una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. El conocimiento no se encuentra así por así en la estructura mental, para esto ha llevado un proceso ya que en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre si y cuando llega una nueva información, esta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación.

2.2.2.7. Teoría de María Montessori

María Montessori (31 de agosto de 1870 – al 6 de mayo de 1952) fundó la casa de los niños y desarrollo desde allí lo que a la postre se llama el método

Montessori de enseñanza, todas sus teorías se basaron en lo que observo a los pequeños hacer por su cuenta, sin la supervisión de adultos. La de que los niños son sus propios maestros y que para aprender necesitan libertad y multiplicidad de opciones entre las cuales escoger, inspiró a María Montessori en todas sus batallas por reformar la metodología y la psicología de la educación, elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, esa más que eso es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlos por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa. Martínez (s/f).

2.2.2.8. Teoría de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896 -1934) creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños, la interacción fomenta el desarrollo, el aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar sólo cuando el niño esta

interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente, Vygotsky después que los niños buscan a los adultos para la interacción social comience en el nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones. Para los profesionales de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vygotsky es la zona de desarrollo próxima que él define así: El área de desarrollo que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por tanto, se crea con el curso de la interacción social. Montero (2005).

2.2.2.9. Teoría de Jean Piaget

Teoría de Piaget el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que en el nivel físico. La inteligencia de los recién nacidos se expresa a través de acciones motrices como chupar, agarrar, mover la cabeza y tragar. A través del proceso de adaptación al contexto con estas acciones reflexivas, se desarrolla la inteligencia de estos niños pequeños.

Piaget tiene las siguientes etapas: Etapa senso-motora es la primera de las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, que va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños utilizan los sentidos y los reflejos motrices para construir el conocimiento del mundo. Usan los ojos para ver, la boca para chupar y las manos

para agarrar. Etapa pre-operacional segunda etapa del desarrollo cognitivo comienza a los dos años y acaba aproximadamente a los siete, los niños pre-operacionales son distintos a los niños senso-motores en los siguientes aspectos: El desarrollo del lenguaje comienza a acelerarse rápidamente, existe menos dependencia de la acción senso-motora, son egocéntricos, expresando ideas y pensando en personas y cosas que no están presentes. Etapa de operaciones concretas, son los niños desde los siete años hasta los doce años, comienzan a utilizar imágenes mentales y símbolos durante el proceso de pensamiento y pueden hacer operaciones reversibles. Los maestros pueden fomentar el desarrollo de los procesos mentales durante esta etapa a través del uso de objetos reales y concretos cuando hablan y explican conceptos. Etapa de operaciones formales, comienza a los doce años y dura hasta los quince, los niños son capaces de tratar con problemas cada vez más complejos e hipotéticos y dependen menos de objetos concretos para resolver problemas. Montero (2005).

III. HIPÓTESIS

H_i La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 "Jesús de la Divina Misericordia", región Tumbes 2018?

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de la investigación

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

Según Creswell (2014) este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa. La investigación acción “se asemeja a los métodos de investigación mixtos, dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos, sólo que difiere de éstos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico”. El mismo autor clasifica básicamente dos tipos de investigación acción: práctica y participativa.

4.2. Nivel de la investigación

La investigación se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que los demás clases de estudios y de hecho duplican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación). Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.

Hernández (2012) dice que niveles de la investigación se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno o un evento de estudio.

4.3. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño no experimental y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar, está constituida por un grupo social reducido, de estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 009, “Jesús de la Divina Misericordia” dio por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O_1 _____ X _____ O_2

Donde:

O_1 = Evaluación de estudiantes 3 años (pre-test)

X = aplicación del experimento (juegos lúdicos)

O₂= Evaluación de estudiantes de 3 años (post-test)

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

Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

Según Hurtado (2000) los diseños de investigación representan modalidades dentro de cada holotipo de investigación en base a los procedimientos utilizados por el investigador.

4.4. Población y muestra

4.4.1. Área geográfica del estudio

El departamento de Tumbes se encuentra ubicado en la parte noroccidental del país, en el límite con el país del Ecuador, Tumbes limita por el norte con el Ecuador y el Océano Pacífico, por el este con el Ecuador, por el sur con Piura y Ecuador y por el oeste con el Océano Pacífico. Tumbes fue elevada en 1942 a categoría de departamento como reconocimiento a su apoyo a la victoria peruana frente a los ecuatorianos, su clima es semi tropical con sol permanente casi todo el año, con una temperatura máxima de 30° C, mínima de temperatura de 19° C y con un promedio anual de 24° C. Cuenta también con una superficie territorial de 4,669.20 Km² de isla Oceánica. Tiene 3 provincias Tumbes, Zarumilla y Contralmirante Villar, con una población de 241 mil habitantes.

4.4.2. Población muestral

La población en estudio es de alumnos de 3 años, de la institución Educativa N° 009, “Jesús de la Divina Misericordia”, los que están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Población de estudiante

DISTRITO	INSTITUCIÓN EDUCATIVA	UGEL	ÁMBITO	GRADO Y SECCIÓN	NUMERO DE ESTUDIANTE	
					VARONES	MUJERES
TUMBES	LE N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, Región Tumbes.	Tumbes	Rural	3 años	16	13
T o t a l					29	

Fuente: Nómina de Estudiantes de la Institución Educativa.

Breve reseña de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia”, fue creado el 5 de mayo de 1974 con Resolución Directoral N° 0386, asumiendo el cargo por primera vez la Directora Profesora Josefina Sernaqué Namuche, iniciándose con 100 alumnos.

Actualmente, en el 2015, por concurso público para asumir los cargos directivos asume la Dirección la Licenciada Miriam Paola La Serna Durand, teniendo una población de 520 niños y niñas en los turnos de mañana y tarde, contando con una plana docente de nombradas y contratadas, personal auxiliar, personal administrativo y personal de apoyo.

4.4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

Existen diversas definiciones referentes a las variables, sin embargo, resaltaremos de Hernández, Fernández y Baptista (2010) señalan que una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. De manera que entendemos como cualesquiera característica, propiedad o cualidad que presenta un fenómeno que varía, en efecto puede ser medido o evaluado.

4.4.4. Variables

4.4.4.1. Variable independiente: *Juegos lúdicos*

Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de vida, y en su perfección específica al de movimiento humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.

Variables Independientes: tiene el dominio causal, es la variable que se presume que es la que causa o afecta a la otra en los resultados. Que según Pino (2010) variable independiente es aquella que el experimentador modifica a voluntad para averiguar si sus modificaciones provocan o no cambios en las otras variables.

4.4.4.2. Variable dependiente: *Motricidad fina*

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.

Variables dependientes: según Pino (2010) actúa como efecto de una causa que ejerce coerción. Cabe precisar que éstas designan las variables a explicar, los efectos o resultados respecto a los cuales hay que buscar un motivo o razón de ser. De manera podemos denominar variable efecto o condicionada, es aquella que es afectada por la presencia o acción de la variable independiente en los resultados.

4.4.4.3. Tabla 2: Matriz Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICION OPERACIONAL	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	CATEGORIA	INDICADORES	ITEM
¿De qué manera los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018?	<p>V. I INDEPENDIENTE según Pino (2010) variable independiente es aquella que el experimentador modifica a voluntad para averiguar si sus modificaciones provocan o no cambios en las otras variables V.D</p> <p>Según pino (2010), actúa como efecto de una causa que ejerce coerción. Cabe precisar que éstas designan las variables a explicar, los efectos o resultados respecto a los cuales hay que buscar un motivo o razón de ser. De manera podemos denominar variable efecto o condicionada, es aquella que es afectada por la presencia o acción de la variable independiente en los resultados.</p>	<p>Melo (2014), Manifiesta que el juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento</p>	<p>Martínez (2015) considera que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos.</p>	Coordinación viso manual	A Logro previsto	-Garabatea dibujos. -Modela con plastilina. -Enhebra por agujeros. -Troza papel. -Arruga papel. -Punza una figura	-Jugamos a garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo. -Jugamos modelando con plastilina figuras variadas. -Jugamos a enhebrar hilo por los agujeros de una figura. -Jugamos a trozar papel con la mano para la técnica del collage. -Jugamos a arrugar papel crepe y pega en una figura. -Jugamos a punzar sobre los puntos de una figura según se le indica.
				Coordinación fonética		B En proceso	-Imita sonidos. -Canta
				Coordinación Gestual	C En inicio		-Mueve dedos. -Estampa -Juega -Estampa sus dedos. -Enrosca y desenrosca.
				Coordinación facial		-Imita gestos. -Realiza ejercicios faciales	-Jugamos a imitar gestos de las emociones que realizan sus -Jugamos frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

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

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.

Diseño Curricular Nacional (2009) dice que la observación está al servicio de la relación, así como del desarrollo y el bienestar del niño. Lo más importante de la observación, es que permite tomar conciencia de la marcha del desarrollo de las adquisiciones de acuerdo con el ritmo de cada niño e incluso de las repeticiones de determinados comportamientos. La observación es constante y continúa; eso es decir que se realizan a diario y en todo momento.

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. Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina en niños y niñas de 3 años.

Para Hurtado (2000) la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.” La recolección de datos se realiza en base al diseño de investigación, en nuestro caso la investigación proyectiva, a través de un diseño cualitativo-cuantitativo que intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven, de dicho diseño primero se seleccionó la información documental y segundo se seleccionó a la encuesta como modalidad para obtener la información sobre el tema de estudio.

Guía de Evaluación EBR (2004) dice que la lista de cotejos es un instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizadas por los

alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de actitudes como de capacidades.

4.6. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la 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 22.0. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

Tabla 3. *Escala de Calificación*

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

-Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular
propuesta por el DCN 2009

Según López (2002) para realizar un trabajo de investigación es necesario llevar a cabo un desarrollo metódico que permita la adecuada consecución de los objetivos propuestos, así como una formulación clara, concreta y precisa del problema y una metodología de investigación rigurosa y adecuada al tipo de trabajo.

4.7. Tabla 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA						
<p>“Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018.</p>	<p>¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018?</p>	<p>H_i La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” región Tumbes, 2018.</p>	<p>Variable independiente: Juegos lúdicos.</p> <p>Variable dependiente: Motricidad fina.</p>	<p>Variable independiente: : • Lógica del material. • Psicología del material. • Propósitos específicos. • Finalidad.</p> <p>Variable dependiente: • Coordinación viso manual. • Coordinación facial. • Coordinación gestual. • Coordinación fonética.</p>	<p>Tipo: cuantitativo Nivel :Explicativo</p> <p>Diseño de la investigación En esta investigación se utilizó el diseño no-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social. Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema: O1 __ X ____ O2</p> <p>Dónde: O = Estudiantes de tres años de la I.E. N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia” O1 = Pre-test al grupo X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto O2 = Post-test al grupo</p> <p>POBLACIÓN MUESTRAL</p> <table border="1"> <tr> <td>IE</td> <td>V</td> <td>M</td> </tr> <tr> <td>009</td> <td>16</td> <td>13</td> </tr> </table> <p>Técnicas e instrumentos: -Observación - Lista de cotejo</p>	IE	V	M	009	16	13
IE	V	M										
009	16	13										

Matriz de consistencia

Para Moreno (2016) es un instrumento fundamental de un trabajo de investigación, consta de varios cuadros formados por filas y columnas, permite al investigador evaluar el grado de conexión lógica y coherencia entre el título, el problema, los objetivos, las hipótesis, las variables, el tipo, método, diseño e instrumentos de investigación; de mismo modo la población y la muestra correspondiente de estudio. En consecuencia, la matriz facilita tener una visión general de estudio, puesto que permite al investigador ubicar las actividades que se plantean como necesarias para dar cumplimiento a los resultados. Por un lado, permite sumar en forma vertical, el total de acciones que requiere un resultado para hacer realidad. Y por el otro lado, permite la suma horizontal de los resultados que son impactados en una relación causa – efecto por una misma acción, identificándose a sí el valor de una actividad por la cantidad de resultados a los que va a beneficiar.

4.8. Principios éticos

El trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce el programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina y que los resultados obtenidos no serán manipulados respetando las respuestas de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo el derecho de autor de la información utilizados en el desarrollo de la investigación ofreciendo un acercamiento teórico, conceptual de los juegos lúdicos, del enfoque significativo y la motricidad, además se respetara el proceso

metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados presentando una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

Según Amaya (2017) los llamados principios éticos pueden ser vistos como los criterios de decisión fundamentales que los miembros de una comunidad científica o profesional han de considerar en sus deliberaciones sobre lo que sí o no se debe hacer en cada una de las situaciones que enfrenta en su quehacer profesional. La tendencia internacional actual es reducir los principios, razón por la cual, y en aras de hacer un documento práctico.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados de los talleres de aprendizaje

5.1.1. Taller de aprendizaje 1

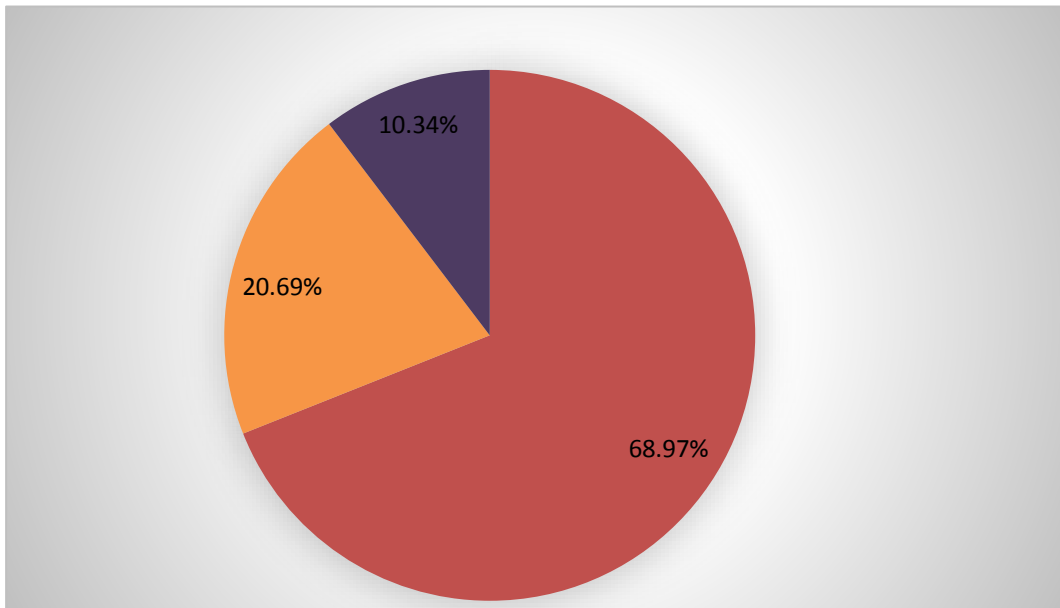
“Jugamos modelando con plastilina figuras variadas”

Tabla 5. Resultados de la dimensión viso-manual, aplicación del taller de aprendizaje N°1

LOGRO	F	%
A	20	68.97%
B	6	20.69%
C	3	10.34%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 5

Figura 1. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la taller de aprendizaje N° 1

De la tabla 5 y figura 1 se aprecia que el 68.97% de estudiantes han obtenido logro previsto(A), el 20.69% en proceso y el 10.34% en inicio.

5.1.2. Taller de aprendizaje 2

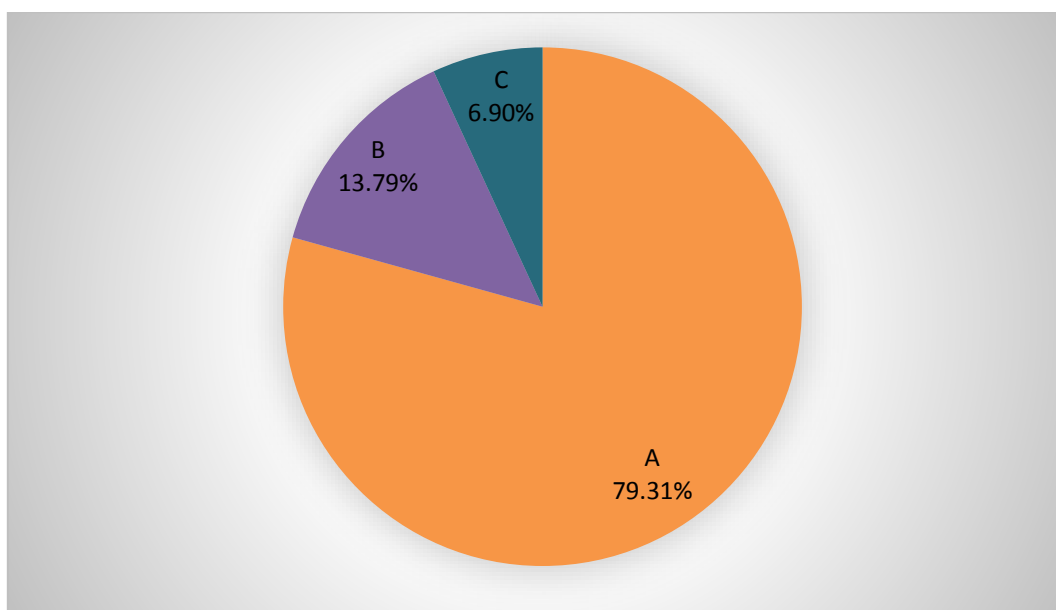
“Jugamos a trozar papel con la mano para la técnica del collage”

Tabla 6. Resultados de la dimensión viso-manual, aplicación del taller de aprendizaje N° 2

LOGRO	F	%
A	23	79.31%
B	4	13.79%
C	2	6.90%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 6

Figura 2. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 2

De la tabla 6 y figura 2 se aprecia que el 79.31% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 13.79% en proceso y el 6.90% en inicio.

5.1.3. Taller de aprendizaje 3

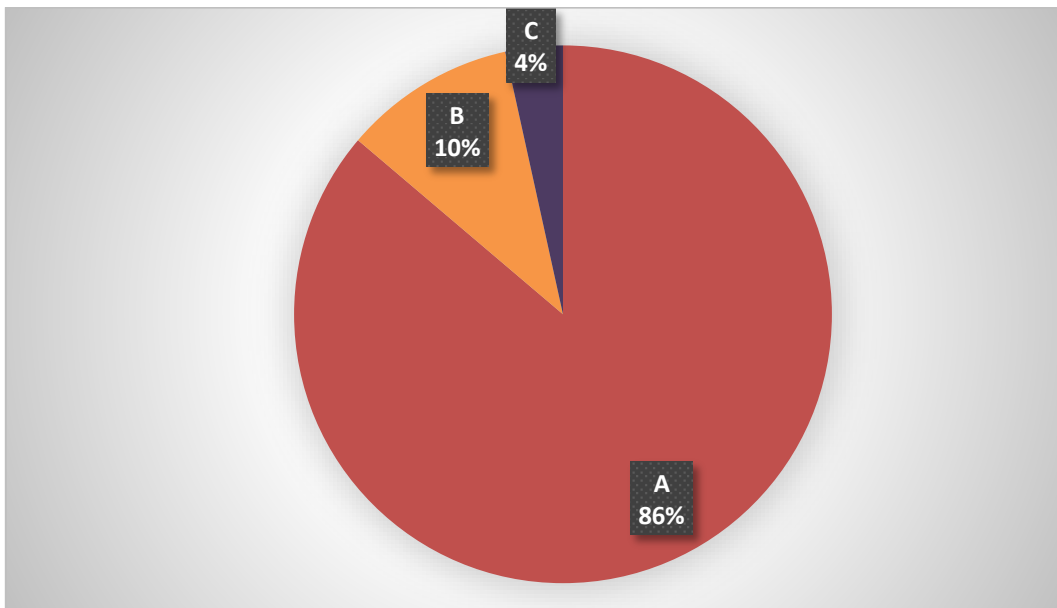
“Jugamos a estampar mi mano de tempera y embolilla”

Tabla 7. Resultados de la aplicación de la dimensión gestual del taller de aprendizaje N°3

LOGRO	F	%
A	25	86%
B	3	10%
C	1	4%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 7

Figura 3. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 3

De la tabla 7 y figura 3 se aprecia que el 86% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 10% en proceso y el 4% en inicio.

5.1.4. Taller de aprendizaje 4

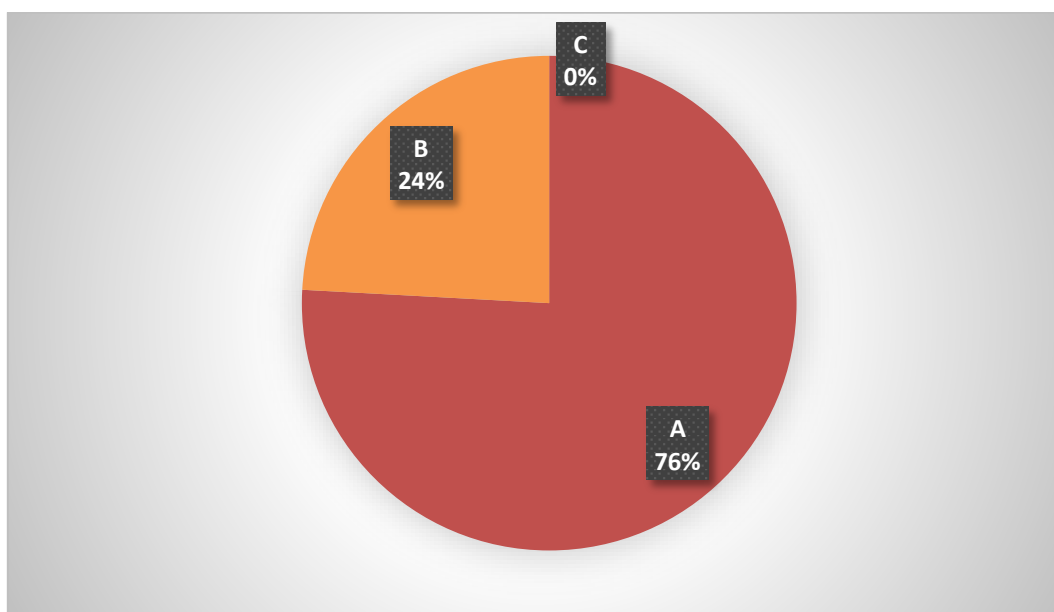
“Jugamos a arrugar papel y pego en una figura”

Tabla 8. Resultados de la aplicación de la dimensión viso-manual del taller de aprendizaje N°4

LOGRO	F	%
A	22	76%
B	7	24%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 8

Figura 4. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 4

De la tabla 8 y figura 4 se aprecia que el 76% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 24% en proceso y 0% en inicio

5.1.5. Taller de Aprendizaje 5

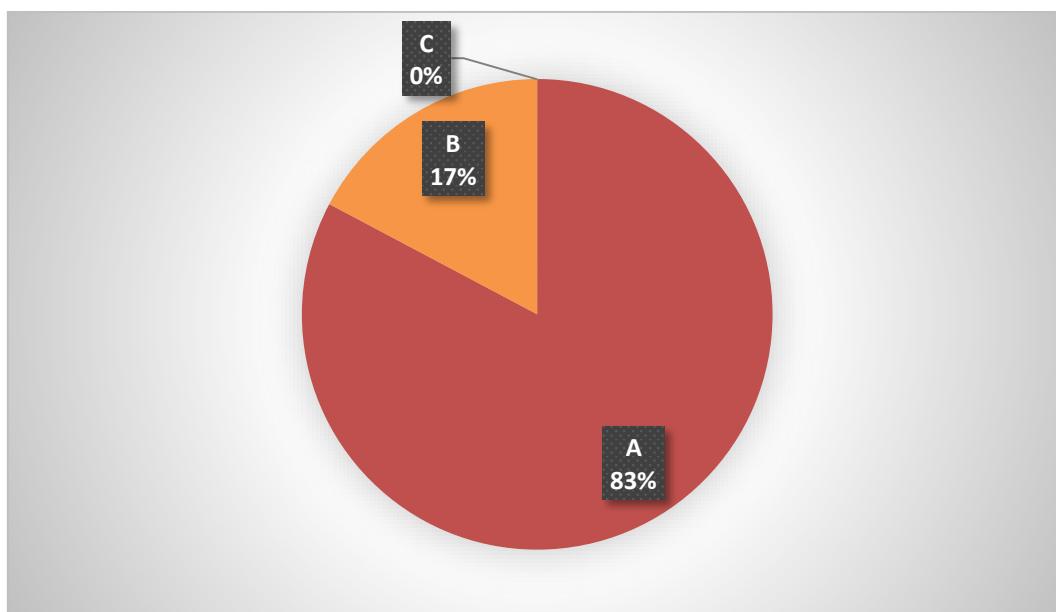
“Jugamos a enhebrar hilo por los agujeros de la figura”

Tabla 9. Resultados de la aplicación de la dimensión viso-manual del taller de aprendizaje N°5

LOGRO	F	%
A	24	83%
B	5	17%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 9

Figura 5. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 5

De la tabla 9 y figura 5 se aprecia que el 83% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 17% en proceso y el 0% en inicio.

5.1.6. Taller de Aprendizaje 6

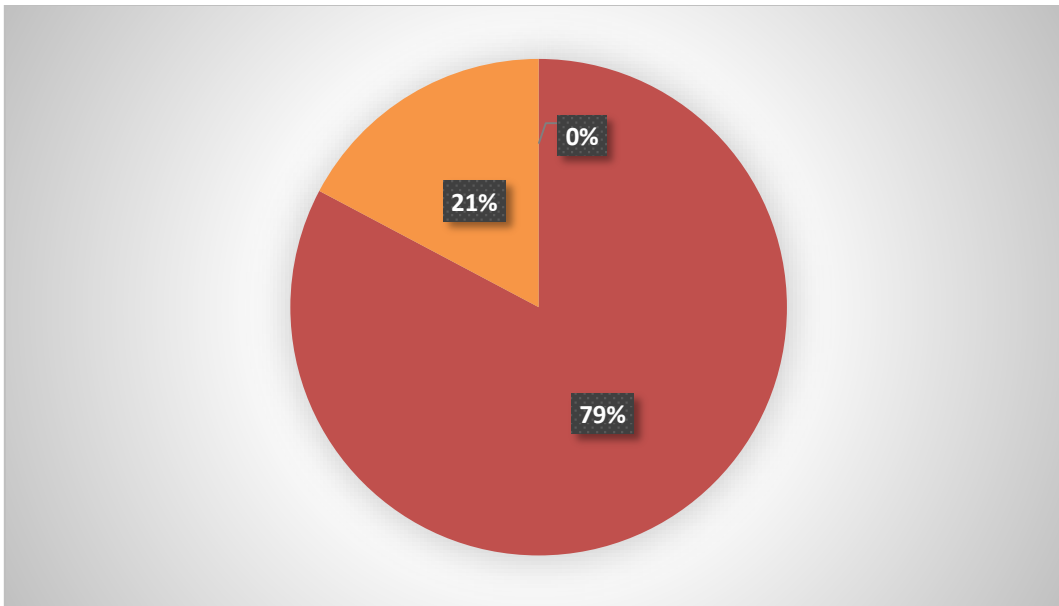
“Jugamos a punzar sobre los puntos de una figura según indicación”

Tabla 10. Resultados de la aplicación de la dimensión viso-manual del taller de aprendizaje N° 6

LOGRO	F	%
A	23	79%
B	6	21%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 10

Figura 6. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 6

De la tabla 10 y figura 6 se aprecia que el 79% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 21% en proceso y el 0% en inicio.

5.1.7. Taller de Aprendizaje 7

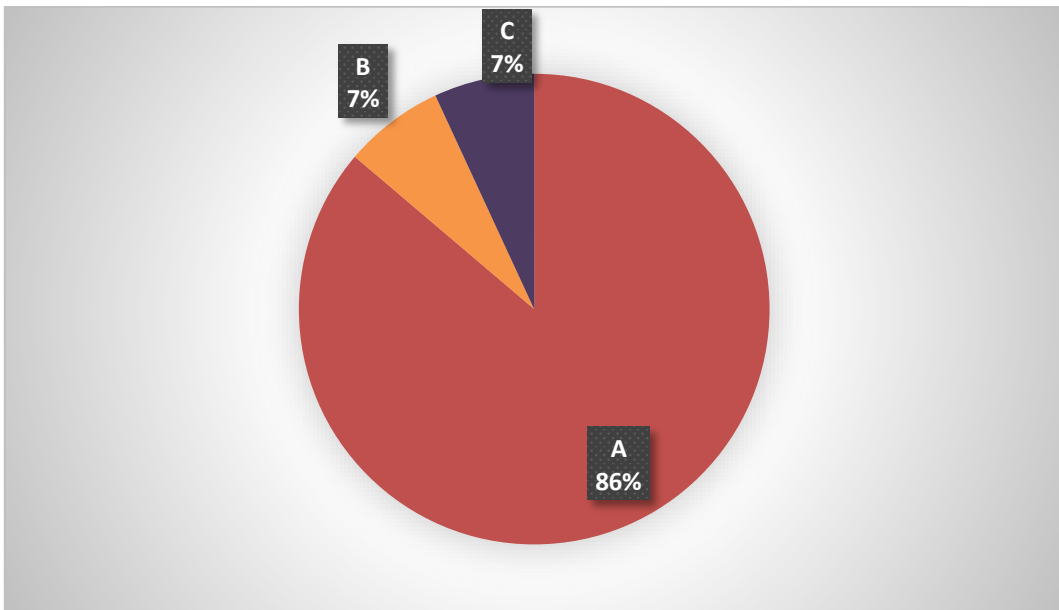
“Jugamos a imitar gestos de las emociones que realizan sus compañeros”

Tabla 11. Resultados de la aplicación de la dimensión facial del taller de aprendizaje N° 7

LOGRO	F	%
A	25	86%
B	2	7%
C	2	7%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 11

Figura 7. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 7

De la tabla 11 y figura 7 se aprecia que el 86% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 7% en proceso y 7% en inicio.

5.1.8. Taller de Aprendizaje 8

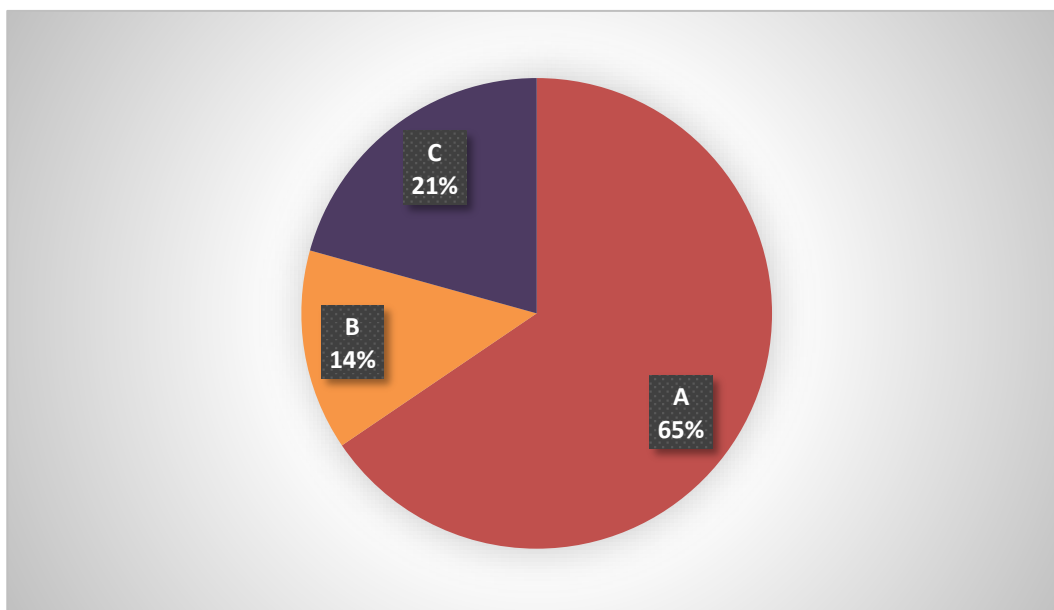
“Jugamos con títeres con los dedos de la mano”

Tabla 12. Resultados de la aplicación de la dimensión gestual del taller de aprendizaje N° 8

LOGRO	F	%
A	19	65%
B	4	14%
C	6	21%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 12

Figura 8. Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 8

De la tabla 12 y figura 8 se aprecia que el 65% de estudiantes han obtenido logro previsto, el 14% en proceso y 21% en inicio.

5.1.9. Taller de Aprendizaje 9

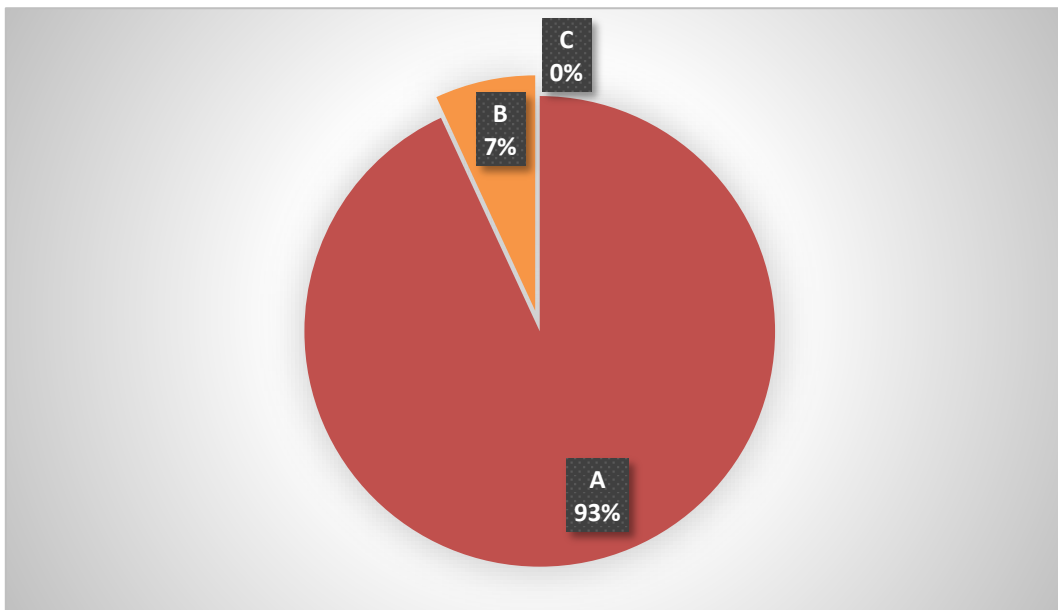
“Jugamos a garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo”

Tabla 13. Resultados de la aplicación de la dimensión viso-manual del taller de aprendizaje N° 9

LOGRO	F	%
A	27	93%
B	2	7%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 13

Figura 9. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 9

De la tabla 13 y figura 9 se aprecia que el 93% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 7% en proceso y 0% en inicio.

5.1.10. Taller de Aprendizaje 10

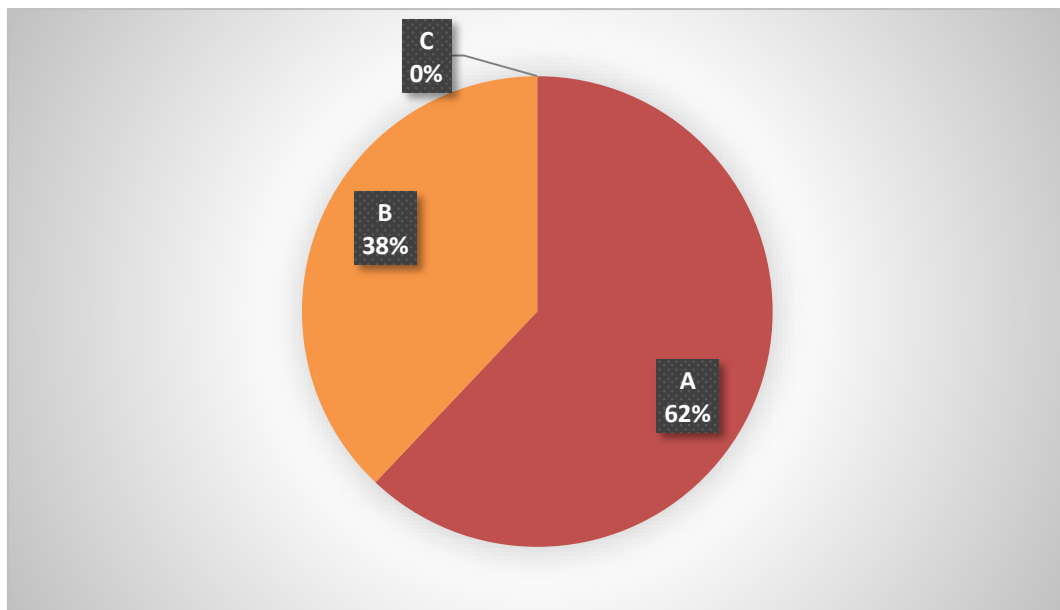
“Jugamos a enroscar y desenroscar frascos”

Tabla 14. Resultados de la aplicación de la dimensión gestual del taller de aprendizaje N° 10

LOGRO	F	%
A	18	62%
B	11	38%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 14

Figura 10. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10

De la tabla 14 y figura 10 se aprecia que el 62% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 38% y el 0% en inicio.

5.1.11. Taller de Aprendizaje 11

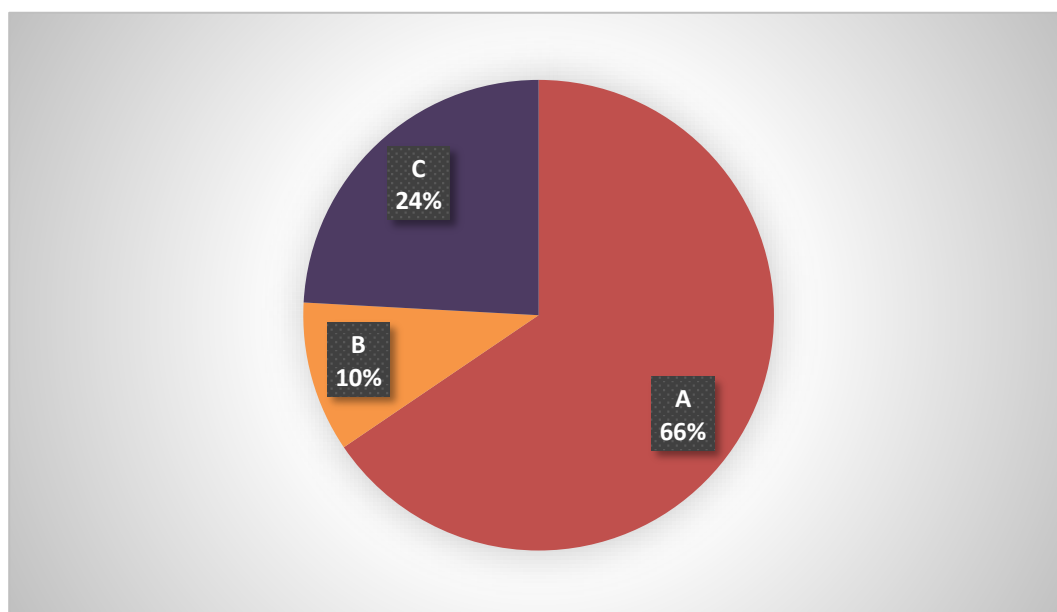
“Jugamos frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua”

Tabla 15. Resultados de la aplicación de la dimensión facial del taller de aprendizaje N° 11

LOGRO	F	%
A	19	66%
B	3	10%
C	7	24%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto) B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 15

Figura 11. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

De la tabla 14 y figura 11 se aprecia que el 66% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 10% en proceso y 24% en inicio.

5.1.12. Taller de aprendizaje 12

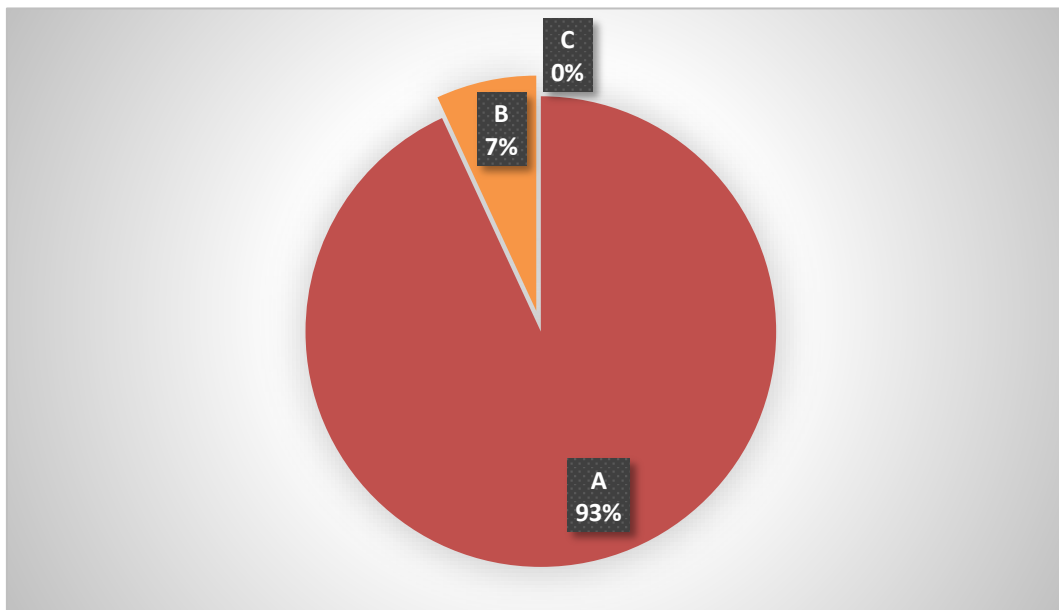
“Jugamos a estampar mis huellas dentro de una figura”

Tabla 16. Resultados de la aplicación de la dimensión gestual del taller de aprendizaje N° 12

LOGRO	F	%
A	27	93%
B	2	7%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 16

Figura 12. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

De la tabla 16 y figura 12 se aprecia que el 93% de estudiantes han obtenido logro previsto, el 7% en proceso y el 0% en inicio.

. 5.1.13. Taller de aprendizaje 13

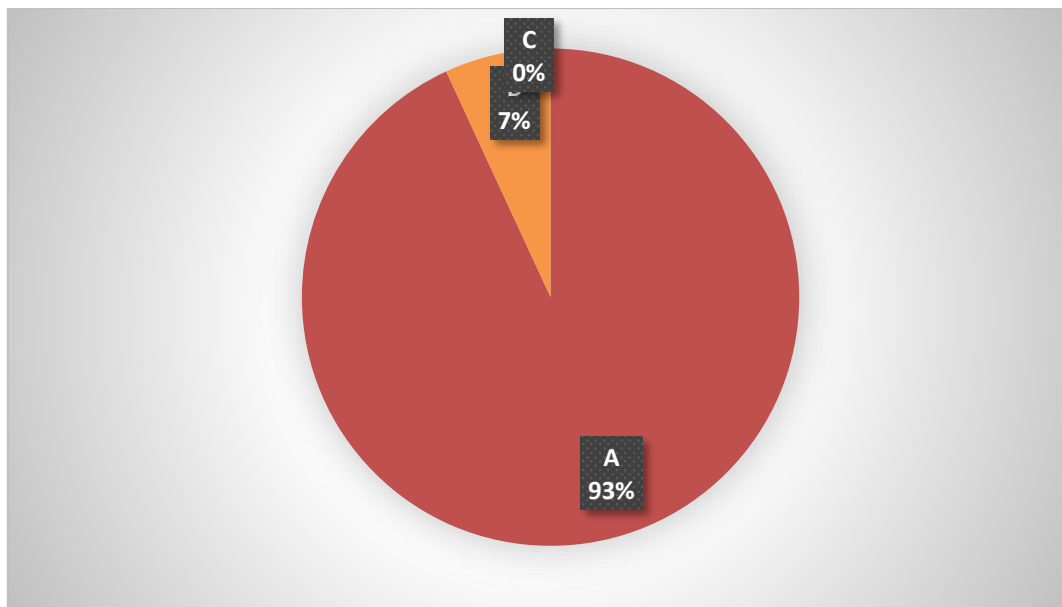
“jugamos a Imitar sonidos de los animales domésticos”

Tabla 17. Resultados de la aplicación de la dimensión fonética del taller de aprendizaje N° 13

LOGRO	F	%
A	27	93%
B	2	7%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 17

Figura 13. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

De la tabla 17 y figura 13 se aprecia que el 93% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 7% en proceso.

5.1.14. Taller de aprendizaje 14

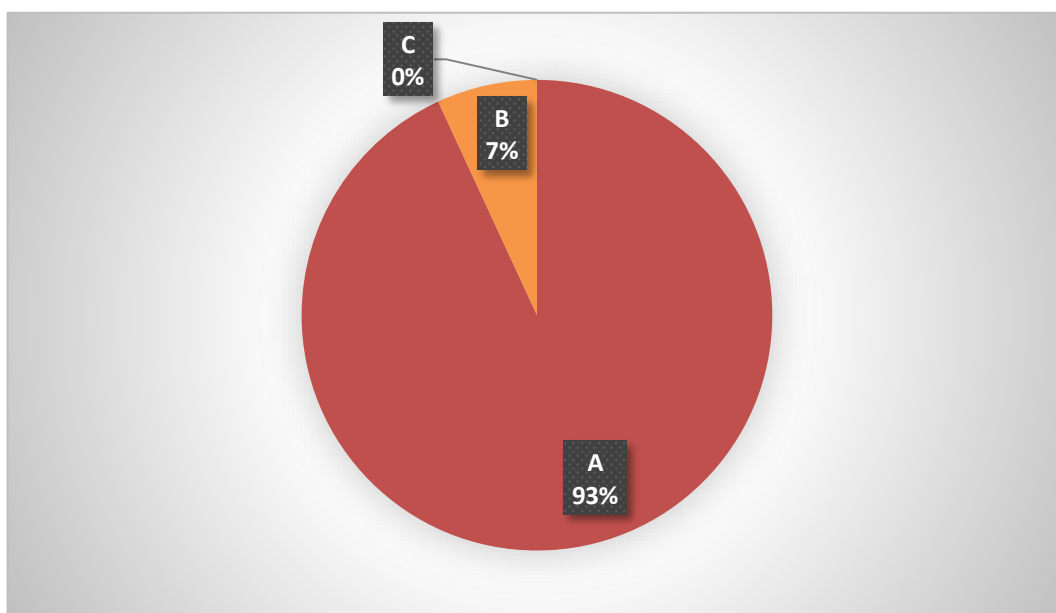
“Jugamos a entonar una canción realizando gestos”

Tabla 18. Resultados de la aplicación de la dimensión fonética del taller de aprendizaje N° 14

LOGRO	F	%
A	27	93%
B	2	7%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 18

Fuente 14. Gráfico de círculo de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

De la tabla 18 y figura 14 se aprecia que el 93% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 7% en proceso.

5.1.15. Taller de Aprendizaje 15

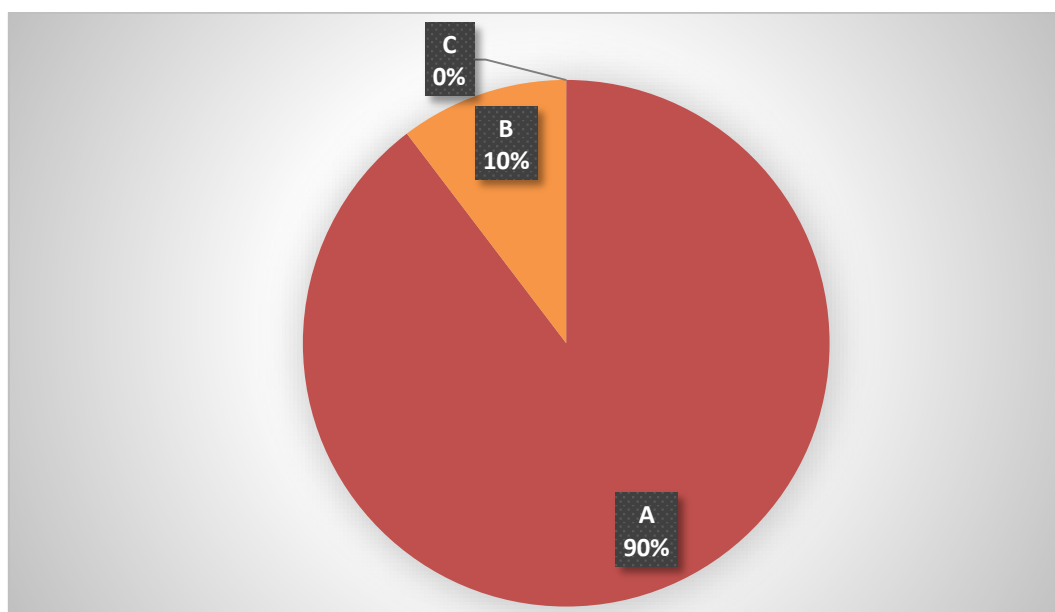
“Jugamos a mover los dedos al ritmo de una canción “

Tabla 19. Resultados de la aplicación de la dimensión gestual del taller de aprendizaje N° 15

LOGRO	F	%
A	26	90%
B	3	10%
C	0	0%
TOTAL DE ESTUDIANTES	29	100.00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°009 Jesús de la Divina Misericordia.

Leyenda: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio)



Fuente: Tabla 19

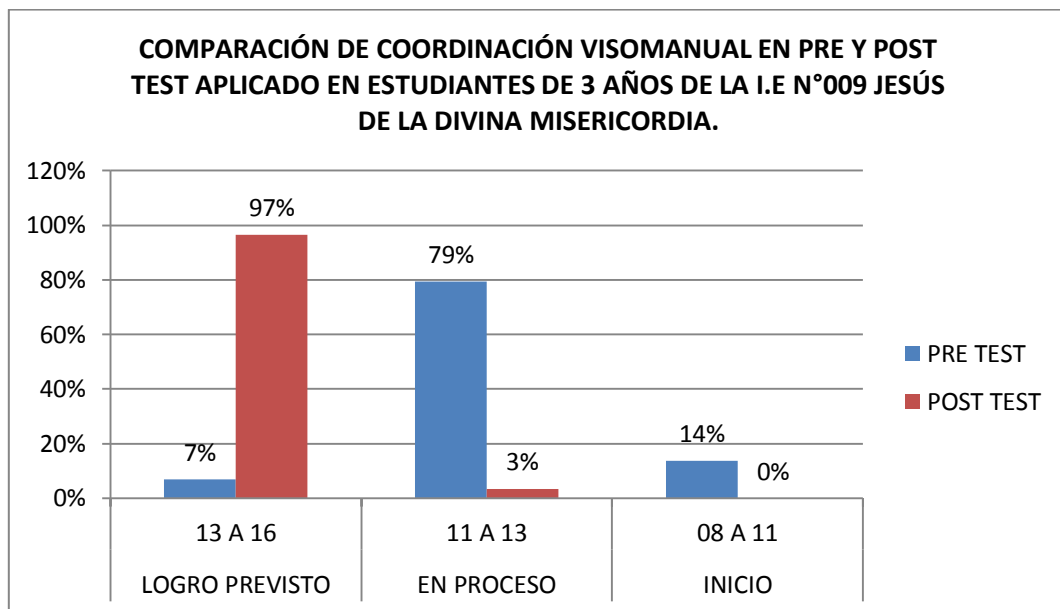
Figura 15. Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

De la tabla 19 y figura 15 se aprecia que el 90% de estudiantes han obtenido logro previsto (A), el 10% en proceso.

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	2	7%	28	97%
EN PROCESO	11 A 13	23	79%	1	3%
INICIO	08 A 11	4	14%	0	0%
TOTAL		29	100%	29	100%

Fuente: Anexo 6 y 7 Base de datos



Fuente: Tabla 20

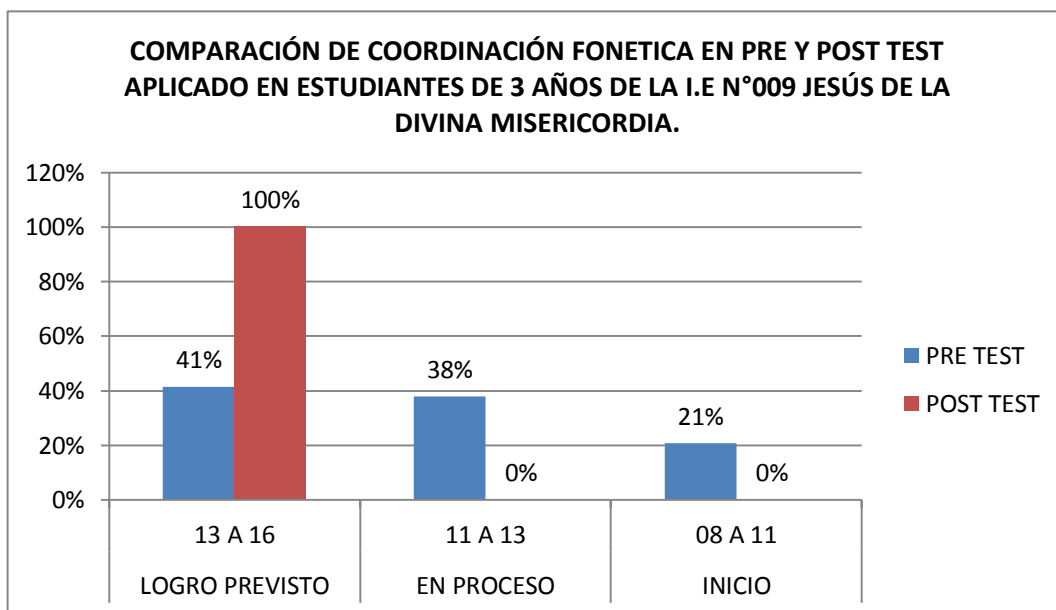
Figura 16. Dimensión viso-manual en el pre y pos test

De la tabla 20 y figura 16. Del grafico de barras se observa en la dimensión viso-manual en el pos test los estudiantes obtienen el 97 % en logro previsto y 3 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiante se encuentran 14 % en inicio, 41 % en proceso y 45 % en logro previsto.

Tabla 21. Dimensión fonética en el pre y pos test

Fuente: Anexo 6 y 7 Base de datos

		PRE TEST		POST TEST	
FONETICA		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	12	41%	29	100%
EN PROCESO	11 A 13	11	38%	0	0%
INICIO	08 A 11	6	21%	0	0%
TOTAL		29	100%	29	100%



Fuente: Tabla 21

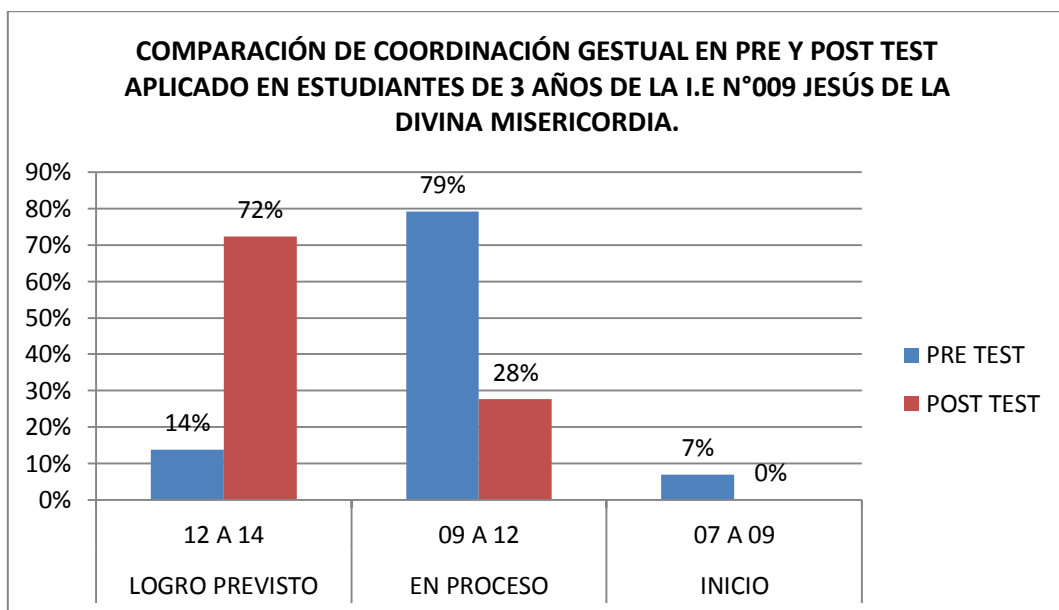
Figura 17. Dimensión fonética en el pre y pos test

De la tabla 21 y figura 17. Del gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el pos test los estudiantes obtienen el 100 % en logro previsto, en cambio en el pre test los estudiante se encuentran 21 % en inicio, 38 % en proceso y el 41 % en logro previsto.

Tabla 22. Dimensión gestual en el pre y pos test

		PRE TEST		POST TEST	
GESTUAL		FRECUENCI A ABSOLUTA	FRECUENCI A RELATIVA	FRECUENCI A ABSOLUTA	FRECUENCI A RELATIVA
LOGRO PREVISTO	12 A 14	4	14%	21	72%
EN PROCESO	09 A 12	23	79%	8	28%
INICIO	07 A 09	2	7%	0	0%
TOTAL		29	100%	29	100%

Fuente: Anexo 6 y 7 Base de datos



Fuente: Tabla 22

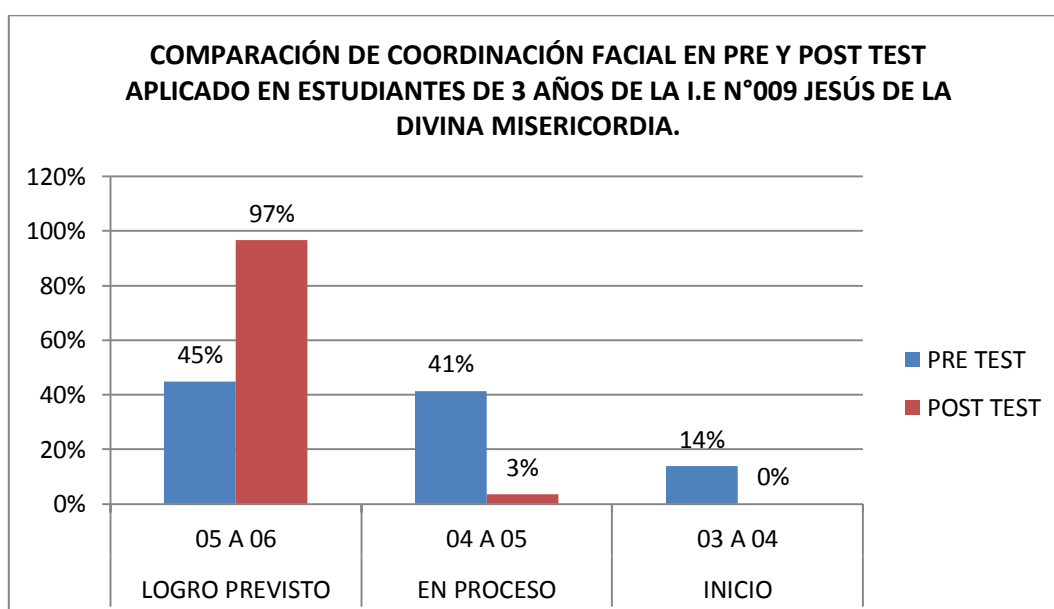
Figura 18. Dimensión gestual en el pre y pos test

De la tabla 22 y figura 18. Del grafico de barras se observa en la dimensión gestual en el pos test los estudiantes obtienen el 72 % en logro previsto y 28 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiante se encuentran 7 % en inicio, 28 % en proceso y 14 % en logro previsto.

Tabla 23. Dimensión facial en el pre y pos test

		PRE TEST		POST TEST	
FACIAL		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	05 A 06	13	45%	28	97%
EN PROCESO	04 A 05	12	41%	1	3%
INICIO	03 A 04	4	14%	0	0%
TOTAL		29	100%	29	100%

Fuente: Anexo 6 y 7 Base de datos



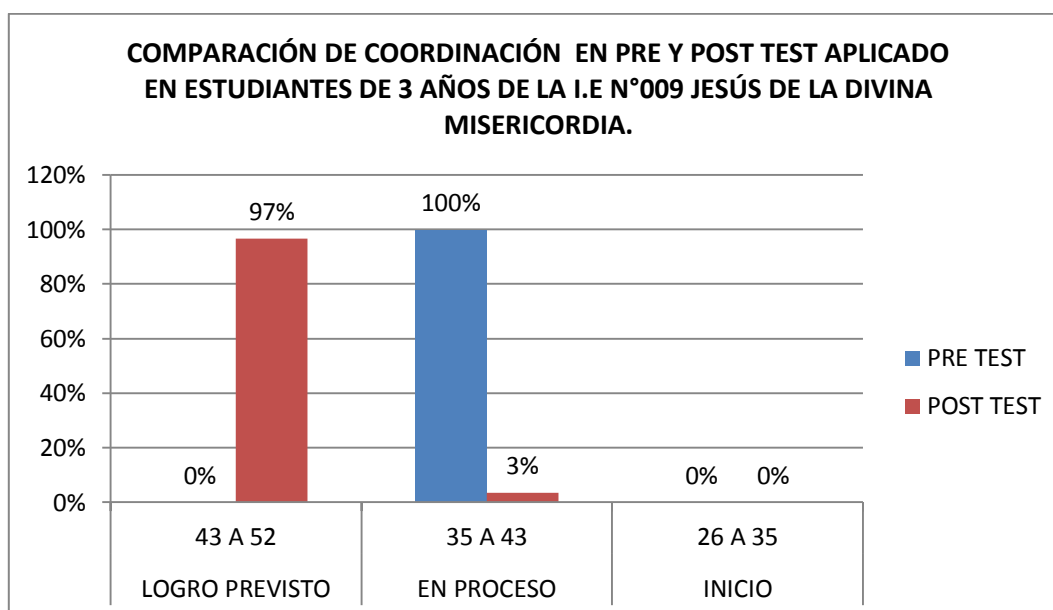
Fuente: Tabla 23

Figura 19. Dimensión facial en el pre y pos test

De la tabla 23 y figura 19. Del gráfico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 97 % en logro previsto y 3 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiante se encuentran 14 % en inicio, 41 % en proceso y 45 % en logro previsto.

TABLA 24 COMPARACIÓN DEL PRE-TEST Y POS-TEST

CATEGORIA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	43 A 52	0	0%	28	97%
EN PROCESO	35 A 43	29	100%	1	3%
INICIO	26 A 35	0	0%	0	0%
TOTAL		29	100%	29	100%

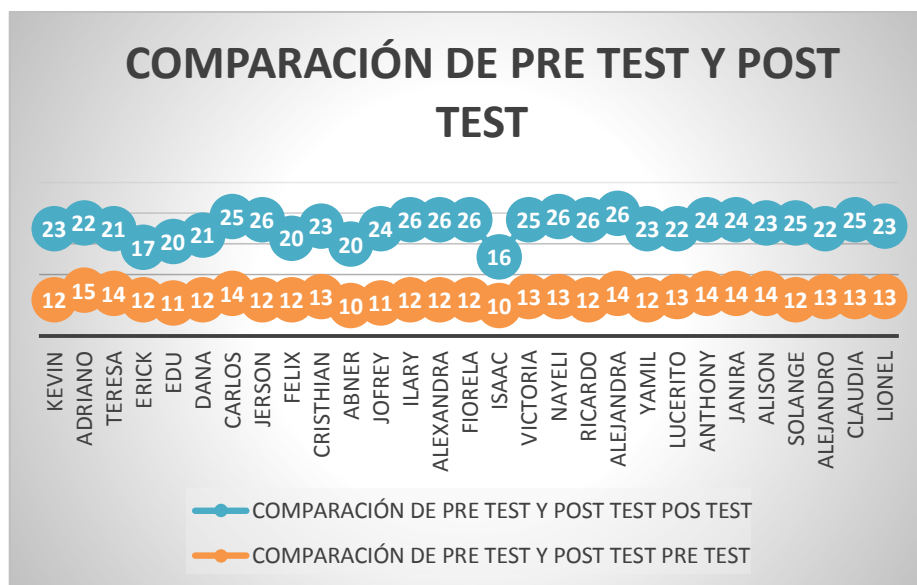


Fuente: Tabla 24

De la tabla 24 se observa los resultados del pre-test los estudiantes obtienen 0% en logro previsto, 100% en proceso y 0% en inicio en cambio en el pos-test los estudiantes se encuentran en 97% logro previsto, 3% en proceso y 0% en inicio.

TABLA 25 COMPARACIÓN DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA A TRAVEZ DE LA PRE-TEST Y POS-TEST

COMPARACIÓN DE PRE TEST Y POST TEST		
ESTUDIANTE	PRE TEST	POS TEST
Kevin	12	23
Adriano	15	22
Teresa	14	21
Erick	12	17
Edu	11	20
Dana	12	21
Carlos	14	25
Jerson	12	26
Felix	12	20
Cristhian	13	23
Abner	10	20
Jofrey	11	24
Ilary	12	26
Alexandra	12	26
Fiorela	12	26
Isaac	10	16
Victoria	13	25
Nayeli	13	26
Ricardo	12	26
Alejandra	14	26
Yamil	12	23
Lucerito	13	22
Anthony	14	24
Janira	14	24
Alison	14	23
Solange	12	25
Alejandro	13	22
Claudia	13	25
Lionel	13	23



Tal como se expresa en la tabla 25 donde se comparan los resultados y del pre-test y pos-test se observa que los niños y niñas del grupo no experimental demostraron una mejora en su desarrollo de su motricidad fina.

5.2. Prueba de Wilcoxon

Tabla 26. Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	29 ^b	15,00	435,00
	Empates	0 ^c		
	Total	29		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Fuente: Anexo 04

Tabla 27 Estadísticos de prueba

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,713 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Anexo 6 y 7

En la tabla 27 se aprecia que los valores del pre-test es Z-4,713 y los valores del post-test es P-0,000 rechazándose el pre-test por ser negativo.

5.3. Análisis de Resultados

5.3.1 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 Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 19.0.

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

Tal como se afirma en los resultados del pre test; a través de la tabla 24, los niños y niñas del grupo no- experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad fina. En donde los niños y niñas obtuvieron 0% en logro previsto, 100% en proceso y 0% en inicio. En donde los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad fina en lo que corresponde a dimensión viso-manual logro previsto 7%, en proceso 79% y en inicio 14%, en la dimensión fonética en logro previsto 14%, en proceso 38% y en inicio 21%, en la dimensión gestual en logro

previsto 14%, en proceso 79% y en inicio 7%, y en la dimensión facial en logro previsto 45% en proceso 41% en inicio 14%, que significa que están en categoría de proceso en sus aprendizajes.

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

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

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñaron y aplicaron 15 talleres de aprendizaje, en las cuáles se utilizó la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo. Los resultados de los talleres se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial.

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

En la tabla 18 y gráfico 14; se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el pos test. Donde el 93% obtuvieron un nivel motricidad A (logro previsto), 7% en proceso indicando una mejora en la motricidad. En donde los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad fina en lo que corresponde a dimensión viso-manual en logro previsto 97% y en proceso 3%, en dimensión fonética en logro previsto 100%, en la dimensión gestual en logro previsto 72% y en proceso 28%, en la dimensión facial en logro previsto 97% y en proceso 3%. Este resultado se obtiene por la aplicación de los juegos lúdicos, mediante los talleres de aprendizaje.

Esto demuestra que los juegos lúdicos, el juego se define como el medio que pertenece a la fase de evolución del ser humano para aprender la infancia. Finalmente en sociología, se considera como un instrumento de los individuos jóvenes para aprender las reglas de la vida social y para integrarse gradualmente en la sociedad. Todos están de acuerdo en el hecho de que el juego, en todas sus formas y expresiones, tiene una importancia fundamental en el crecimiento y en la integración social, cognitiva y afectiva del niño. El concepto de lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en

estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, (George Bernard Shaw).

Piaget, concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. En primer lugar el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto deformante (característico de la asimilación más o menos pura) y ligadas al egocentrismo, que prevalece en las primeras fases del desarrollo. El juego entonces estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento y sería en palabras de Piaget: la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva; es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional.” Este resultado se relaciona con la investigación realizada por, investigación de Calderón, análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años, la expresión corporal es una disciplina que le ofrece al ser humano la posibilidad de comunicar sentimientos, estados de ánimo, emociones, conocimientos y sensaciones de manera creativa, es así que el movimiento sigue siendo un medio de crecimiento durante toda la infancia del niño y es fácil apreciar el enorme placer que el niño experimenta mientras pone en actividad su pequeño cuerpo y lo prepara para el gran momento en que pueda desplazarse solo, gatear, caminar y finalmente correr.

La psicomotricidad busca el desarrollo de estas destrezas motrices a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente, es por eso que el niño desde que nace aprende el mundo a partir de su cuerpo y del movimiento del mismo, porque es el primer medio de que dispone para establecer el contacto y la comunicación con su entorno; es por ello que en su proceso educativo debe confrontar experiencias significativas que le permitan transferirlas a otras situaciones y generar todas las posibilidades de adquisición autónoma de aprendizaje.

5.3.5. Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos. Donde los niños y niñas obtuvieron en el pre test en proceso 100% y en el pos test en logro previsto 97% y en proceso 3%, donde rechazamos el pre test por ser nula.

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

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística hipótesis la tabla 27 se aprecia que los valores del pre test es $Z=4,713$ y los valores del pos test es $P=0,000$ rechazándose el pre test por ser negativo.

Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de “juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018.

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a ello Jacinto (2012); corrobora que los ambientes lúdicos son varios los elementos a tener en cuenta; las personas, su disposición, espacio físico, objetivos, materiales, temperatura ambiente, aromas, sonidos, etc. El juego recrea el clima del encuentro. En cada etapa del desarrollo, las capacidades lúdicas y creativas, adquieren nuevas posibilidades, y como docentes debemos potenciar, cultivar y facilitar o reprimir y aprovechando todas esas potenciales que el juego nos ofrece, se pueden llevar a la práctica con los niños.

VI. CONCLUSIONES

6.1. CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” 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° 13, 11, 16 y 17 respectivamente.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018, pues, según la Tabla N° 13, el 93% 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 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018, pues, según la Tabla N° 11, el 86% 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 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018, pues, según la Tabla N° 16, el 93% 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 3 años de la Institución Educativa N° 009 “Jesús de la Divina Misericordia,” región Tumbes 2018, pues, según la Tabla N° 17, el 93% 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.

VII. RECOMENDACIONES

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.

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.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander, Ezequiel. (1982) *Técnicas de investigación social*. Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Acevedo. (s.f.). Recuperado el 09 de 11 de 2015. disponible en: <http://aceru1904.blogspot.p>
- Alcaraz, F. D. (2002). *Didactica y currículo: un enfoque constructivista*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Antuña, M. D. (2006). *Educador infantil de la generalitat de valencia*. . Madrid: alcala de guadaira. Disponible en: www.2.minedu.gob.pe./digesutp/formacióninicial/?p=619
- Arias, V.J. (2014). *Motricidad Fina: Coordinación viso manual*. Recuperado 20 de mayo de 2018. Disponible en: <https://prezi.com/nacyieddb4b8/motricidad-fina-coordinacion-visomanual/>
- Barbosa. (2010). MINEDU. Recuperado el 17 de octubre de 2015. Disponible en: www.2.minedu.gob.pe./digesutp/formacióninicial/?p=619
- Benjumea M. *La motricidad, corporeidad y pedagogía del movimiento en educación física. Un asunto que invita a la transdisciplinariedad*. En: III Congreso Científico Carrasco, J. B. (2004). *una didactica para hoy: como enseñar mejor*. Ediciones Rialp.
- Chacon, P. (2001). *Grupo didactico*. Recuperado el 11 de 07 de 2015. Disponible en: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Chamur, C. Z. (2001). *La didactica grupal*. Progreso.
- Chin, V. (2013). *Aplicación de la estrategia didáctica “estudio de casos” para un curso de biología general en la Universidad Nacional de Colombia*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

Coordinación facial. Disponible en:
<http://creartemedellin.blogspot.com/2011/12/coordinacion-facial.html>

Carrasco, J. B. (2004). Una didáctica para hoy. Cómo enseñar mejor. Madrid: Ediciones Rialp

Currículo Nacional Base. (2014). Currículo Nacional Base. Recuperado en noviembre 10 de 2015. Disponible en:
[http://cnbguatemala.org/index.php?title=El_aprendizaje_significativo_\(Elaboraci%C3%B3n_de_Materiales_de_Aprendizaje\)](http://cnbguatemala.org/index.php?title=El_aprendizaje_significativo_(Elaboraci%C3%B3n_de_Materiales_de_Aprendizaje))

El juego como una estrategia didáctica
www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf por JH Aristizábal - 2016

Flores, P. R. (2013). *ucuenca*. Recuperado el 18 de octubre de 2015. Disponible en:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, L. (2010). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill,

Gastiaburu. (2012). *USIL*. Recuperado el 31 de Octubre de 2015, de <http://repositorio.usil.edu.pe/wp-> Hila, F. (2012). Aprendizaje por asociación. Disponible en:
[<http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/aprendizaje-por-asociacion>].

Isabel. (25 de setiembre de 2013). *univision.com*. Recuperado el 17 de octubre de 2015. Disponible en: www.univision.com/noticias/educativa/la-importancia-del-desarrollo-cerebral-en-los-niños-de-cinco-años.

kuiper, p. (1979). El psicoanálisis examen crítico de su vigencia. Barcelona. Disponible en:
http://herder.content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coope

- Landazabal, M. G. (1996). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: Centro de investigación y Documentación educativa, centro de publicaciones.
- Leyva, A. (2011). *Javeriana*. Recuperado el 31 de octubre de 2015. Disponible en:
<http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
1/07/013337/20140515123023.pdf
- Lillo, J. (2010). *El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética hermenéutica de Gadamer*. Valencia, ES: Universidad de Valencia.
- Latino Americano – I Simposio Latinoamericano de Motricidad Humana. Universidad
- Martínez SA. Historia y antropología del cuerpo. *Gazeta de Antropología*. Universidad de Málaga; 2006; [citado 13 de Enero de 2010] (22): 22-19. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=20495056>.
- Metodista de Piracicaba UNIMEP. Brasil. 2004. pp. 1-19.
- Matemático, r. (27 de 05 de 2008). *pedagogas*. Recuperado el 08 de 11 de 2015. Disponible en:
<https://pedagogas.wordpress.com/2008/05/27/material-concreto>
- Minerva. (2001). *bitstream*. Recuperado el 07 de 11 de 2015, de:
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf
- Martínez Quesada, M. (2013). El juego como método de aprendizaje. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 71(noviembre)
- Martínez-Chico,. (2015). Efecto de un programa formativo para enseñar ciencias por indagación basada en modelos, en las concepciones didácticas de los futuros maestros. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*,

Melo herrera (2014) El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias. Disponible en:
www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf

Pesantes, C. E. (2012). *ULADECH*. Recuperado el 31 de Octubre de 2015. Disponible en:
<http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2013/0>

Pino, Raúl. (2010). Metodología de la Investigación. Lima: Editorial San Marco, p. 134.

Paul, C. (2001). Aprendizaje y conducta . Mexico: El Manuel Moderno.

Pérez, G. C. (s.f.). Los Fundamentos Biológicos Del Aprendizaje Para El Diseño y Aplicación De Objetos De Aprendizaje. Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos.

R, A. j. (2001). Aprendizaje y memoria. Mexico: McGRAW-HILL.

Richard, D. (1998). Psicología la ciencia de la mente y la conducta. Mexico: El manual moderno.

Pérez, M. M. (2011). *La motricidad con dimensión humana - un enfoque transdisciplinar*. lulu.com.

Pesantes, C. E. (2012). *ULADECH*. Recuperado el 31 de Octubre de 2015, de <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2013/0>

Román, J. (2005). *El puente de papel*. Libros en red.

Rosario Martín Martos, v. M. (2013). *Apoyo en las gestiones cotidianas de las personas dependientes*. IC Editorial.

Soto, C. (2015): *Pedagogía de la crianza. Un campo teórico en construcción*, Buenos Aires, Paidós

sileoni (2015) :, por Resolución CFE N° 87/09 Organización de la modalidad.
www.siteal.ipe.unesco.org/sites/default/files/modalidad_epja.pdf

Sanchez, M. d. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. las TIC y la Educacion*. marpadal interactive media, SL.

Sigrid Loos, K. M. (2007). *Jugando se aprende mucho: expresar y descubrir a través del juego*. unabridged.

Tapia Ladino,(2012) revista española de pedagogía año LXX,nº253, 553-571Universidad Católica de la Santísima Concepción (Chile)

Tumbes, G. R. (2010). *Proyecto Educativo Regional*. Tumbes: Caballo Rojo EIRL.

Tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/.../matriz-de-consistencia-concepto-e.html 31 oct. 2016.

Vara, E., & Domínguez, M. Del Castañar (2013). *La lógica matemática en educación Infantil* (Tesis de grado en Educación Infantil). Universidad de Valladolid, España

E Guerra Ortiz Efectos de una *secuencia didáctica* en la que se utiliza el *juego*.
Disponble en:
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12309>.

Martha Elena **Rodríguez** Barreto. Disponible en:
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2396/JUEGOS_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&is

Tania Blázquez Contreras (2014). El juego en el desarrollo infantil: ámbitos de desarrollo. Visitado el 03 de marzo. Disponible en:
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Caucel (2010)). Visitado el 30 ene. 2017. Disponible en:
<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

INTEGRANTES: MELISSA AREVALO BERRIO, YONELYS CARREAZO TORRE, Visitado el 17 de marzo del 2018. Disponible en:
<http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Reynaldo Félix Mamani Ticoma. Disponible en:
<http://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA, ANA CRISTINA MALDONADO PARRA, Fecha 10 de abril de 2018. Disponible en:
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/807/3/ESTRATEGIAS%20L%20C%20ADICAS%20EN%20LA%20ADQUISICION%20DE%20APRENDIZAJES%20SIGNIFICATIVOS%20EN%20EL%20NIVEL%20DE%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/PROGRAMA_ENFOQUE_COLABORATIVO_SOSA_BALBIN_MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y visitado el 13 de abril de 2018

https://www.google.com.pe/search?q=clasificaci%C3%B3n+arancelar%C3%A1+de+las+mercancías+casos+pr%C3%A1cticos+2017&source=lnms&tbm=bks&sa=X&ved=0ahUKEwjdr7Hn5r3cAhVqh-AKHfvECIAQ_AUIDygA&biw=1366&bih=635

Viviana Castillo Ramírez, publicado el 2010. Disponible en:
<http://hablemosobreconstructivismo.blogspot.com/2010/06/resumen-la-perspectiva-sociocultural-de.html>.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2190/JUEGO_LUDISMO_VERAMENDI_GOMEZ_ROSALINDA_VIOLETA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

https://www.google.com.pe/search?q=clasificaci%C3%B3n+arancelar%C3%A1+de+las+mercancías+casos+pr%C3%A1cticos+2017&source=lnms&tbm=bks&sa=X&ved=0ahUKEwjdr7Hn5r3cAhVqh-AKHfvECIAQ_AUIDygA&biw=1366&bih=635

ANEXOS

ANEXO N°1

**TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES
PRE TEST**

COORDINACIÓN VISOMANUAL																	
Indicadores	Garabatea dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimiento, recto, espirales, y circulares.		Modela con plastilina a figuras variadas.		Enhebra hilo por los agujeros de la figura.		Encaja perlas medianas y pequeñas en una botella.		Troza papel con la mano para la técnica del collage		Arruga papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo		Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		CALIFICACIÓN
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Kevin																	
Adriano																	
Teresa																	
Erick																	
Edu																	
Dana																	
Carlos																	
Jerson																	
Félix																	
Cristian																	
Abner																	
Jofrey																	
Ilary																	
Alexandra																	
Fiorela																	
Isaac																	
Victoria																	
Nayeli																	
Ricardo																	
Alejandra																	
Yamil																	
Lucerito																	
Anthony																	
Janira																	
Alison																	
Solange																	
Alejandro																	
Claudia																	
Lionel																	

COORDINACIÓN FONÉTICA						
Indicadores NIÑOS(AS)	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		Imita sonidos de objetos de su entorno.		Imita los sonidos de los animales domésticos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Kevin						
Adriano						
Teresa						
Erick						
Edu						
Dana						
Carlos						
Jerson						
Felix						
Cristian						
Abner						
Jofrey						
Ilary						
Alexandra						
Fiorela						
Isaac						
Victoria						
Nayeli						
Ricardo						
Alejandra						
Jamil						
Lucerito						
Anthony						
Janira						
Alison						
Solange						
Alejandro						
Claudia						
Lionel						

COORDINACIÓN GESTUAL															
Indicadores NIÑOS(AS)	Embolilla plastilina con la yema de los dedos.		Separa los dedos al ritmo de una canción.		Mueve los dedos al ritmo de una canción.		Estampa su mano con tempera.		Estampa huellas con el dedo índice.		Juega con títeres con los dedos de la mano.		Enrosca y desenrosca la tapa de una botella.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Kevin															
Adriano															
Teresa															
Erick															
Edu															
Dana															
Carlos															
Jerson															
Felix															
Cristian															
Abner															
Jofrey															
Ilary															
Alexandra															
Fiorela															
Isaac															
Victoria															
Nayeli															
Ricardo															
Alejandra															
Yamil															
Lucerito															
Anthony															
Janira															
Alison															
Solange															
Alejandro															
Claudia															
Lionel															

COORDINACIÓN FACIAL																
Indicadores NIÑOS(AS)	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		Guiña el ojo al sonido de las palmas.		Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.		Se expresa a través de gestos de sentimientos de enfado tristeza felicidad		Hincha las mejillas cuando infla un globo.		Arruga la nariz durante cinco segundos.		Realiza actividades diarias en forma de mímicas planchar comer.		Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Kevin																
Adriano																
Teresa																
Erick																
Edu																
.Dana																
Carlos																
Jerson																
Felix																
Cristian																
Abner																
Jofrey																
.Ilary																
Alexandra																
Fiorela																
Isaac																
Victoria																
Nayeli																
Ricardo																
Alejandra																
Jamil																
Lucerito																
Anthony																
Janira																
Alison																
Solange																
Alejandro																
Claudia																
Lionel																

**ANEXO N° 2
LISTA DE COTEJOS**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

“JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA,” REGIÓN TUMBES 2018.

MOTRICIDAD FINA	INDICADORES
COORDINACIÓN VISO -MANUAL	-reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales y circulares.
	Garabatea dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.
	-Modela con plastilina figuras variadas.
	-Enhebra hilo por los agujeros de la figura.
	-Encaja perlas medianas y pequeñas en una botella.
	-Troza papel con la mano para la técnica del collage
	-Arruga papel crepe y las pega sobre las Líneas de un dibujo.
COORDINACIÓN FONETICA	-Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.
	-Imita los sonidos de los animales domésticos.
	-Imita sonidos de objetos de su entorno.
COORDINACIÓN GESTUAL	-Entona una canción que escucha siguiendo el sonido.
	-Embolilla plastilina con la yema de los dedos.
	-Separa los dedos al ritmo de una canción.
	-Mueve los dedos al ritmo de una canción
	-Estampa su mano con tempera
	-Estampa huellas con el dedo índice.
	-Juega con títeres con los dedos de la mano.
-Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	
COORDINACIÓN FACIAL	-Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.
	-Guiña el ojo al sonido de las palmas
	-Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.
	-Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.
	-Hincha las mejillas cuando infla un globo.
	-Arruga la nariz durante cinco segundos
	-Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer
-Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.	

ANEXO N° 3 PRUEBA PILOTO O CUESTIONARIO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

TITULO: “JUEGOS LÚDICOS BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 009 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA,” REGIÓN TUMBES 2018.

N°	PREGUNTAS DE ENCUESTA	CRITERIOS	
		SI	NO
01	Garabatea dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		
02	Modela con plastilina figuras variadas.		
03	Troza papel con la mano para la técnica del collage		
04	Imita los sonidos de los animales.		
05	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.		
06	Imita sonidos de objetos de su entorno.		
07	Embolilla plastilina con la yema de los dedos.		
08	Juega con títeres con los dedos de la mano.		
09	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		
10	Hincha las mejillas cuando infla un globo.		

ANEXO N° 4
PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

**1. FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL
PROGRAMA**

En la primera infancia el niño conoce el mundo a través del juego con su cuerpo, siendo este un vehículo de comunicación, de expresión de su historia afectiva, de sus vivencias relaciones .Conforme avanza el tiempo el infante, pasa a ser un niño activo, convirtiéndose el juego en un instrumento metodológico ofreciéndonos información sobre su desarrollo madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo. En el aspecto escolar, la enseñanza que se le brinda al niño es mayormente cognitivo dejando de lado un tema de suma importancia que es la motricidad, lo que constituye una de las variables de la presente investigación. Por ello hablar de la motricidad requiere un primer lugar situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica hablar del cuerpo y de la expresión corporal y psicomotriz, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje y se ocupa de la perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas .los principios de la motricidad se fundan en los estudios fisiológicos del niño, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo ,es el agente que establece la relación, la primera comunicación y

que integra progresivamente la realidad de los otros ,de los objetos, del espacio y del tiempo .

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

Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones tipológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de propiciar la activación de estos mecanismos cognitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices, se trata en esta etapa de construir a la adquisición del mayor número posible de patrones motores básicos con los que se puede construir nuevas opciones de movimientos y desarrollar correctamente las capacidades motrices y las habilidades básicas.

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

sociales y mejorando su capacidad de observación e incluso experimentando situaciones nuevas.

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

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo la aplicación de los “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la divina Misericordia,” región Tumbes 2018.

ANEXO N° 5
TALLERES DE APRENDIZAJE

TALLER DE APRENDIZAJE N 01

1. Denominación del taller: “Jugamos modelando con plastilina figuras variadas”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado.

3. Material:
 - plastilinas de colores y hoja de trabajo.
4. Secuencia didáctica del taller:

Momentos	Procesos pedagógicos	Secuencia didáctica
INICIO	Asamblea	-Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que hoy modelamos figuras variadas, recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado de material y el respeto por los compañeros.
DESARROLLO	Exploración del material Desarrollo de la actividad	-Se presenta el material a los niños y niñas y se les entrega para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen por su uso. De forma pausada se explica lo que debe hacer amasamos la plastilina con nuestro dedos de la mano para que este blanda luego realizamos diferentes figuras mediante su creatividad del niño.
CIERRE	Verbalización	-Los niños y niñas de manera espontánea y libre comentan acerca de lo que hicieron y como les quedó y que materiales usaron. -Se preparan para la salida. -Guardan el material en los sectores y ordenan. -Entonan la canción de despedida.

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 01

Institución educativa: "Jesús de la Divina Misericordia"

Aula: 3 años "A"

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: JUGAMOS MODELANDO CON PLASTILINA FIGURAS VARIADAS

N°	Taller N° 01				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	modelando con plastilina figuras variadas	Respeto el contorno de las figuras	Manifiesta su entusiasmo al modelar	
01	Kevin	0	1	1	B
02	Adriano	0	1	1	B
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	0	1	0	C
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	0	1	1	B
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	0	1	1	B
10	Cristhian	0	1	1	B
11	Abner	0	0	0	C
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	0	1	1	B
16	Isaac	0	0	0	C
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Modelando con plastilina figuras variadas

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

1. Denominación del taller: “Jugamos a trozar papel con la mano para la técnica de collage”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado.

3. Material:
-papeles de diferentes materiales: periódico, lustre, cometa, goma y hoja de trabajo.
4. Secuencia didáctica del taller:

MOMENTO	PROCESOS PEDAGOGICOS	SECUENCIA DIDACTICA
INICIO	Asamblea	-Se organiza a los niños y niñas en media luna sentados en el piso y se les propone que hoy vamos a trozar papel con la mano para la técnica del collage, recordamos los acuerdos de aula, el uso y cuidado del material y el respeto por los compañeros. .
DESARROLLO	Exploración del material Desarrollo de la actividad	-Se presenta el material a los niños y niñas y se les entrega para que manipulen y exploren libremente las posibilidades que tienen con su uso. -De forma pausada se explica lo que se debe hacer primero rasgar papel y luego lo pegamos en el dibujo donde corresponde.
CIERRE	Verbalización	-Los niños y niñas de manera espontánea y libre comentan acerca de lo que hicieron, como les quedó y que usaron. -Se preparan para la salida. -Guardan el material en los sectores y ordenan. -Entonan la canción de despedida.

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 02

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 AÑOS “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a trozar papel con la mano para la técnica de collage.

N°	Taller N° 02				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	troza papel con la mano para la técnica de collage	Pega papel trozado en la figura	Manifiesta su agrado al realizar su actividad	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	0	B
06	Dana	1	1	0	B
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Félix	1	0	0	C
10	Cristián	1	1	1	A
11	Abner	1	1	0	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	0	0	C
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Alejandra	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Troza papel con la mano para la técnica de collage

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

1. Denominación del taller: “Jugamos a estampar mi mano de tempera y embolilla”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado.

3. Material:
-Tempera roja, crepe y goma.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos en un semicírculo para presentarles el material a usar. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente que explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. -entregamos el material elegido por cada niño.
D E S A R R O L L O	-la docente explica la técnica del estampado y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso: 1. Elige la tempera del color que vas a usar. 2. pinta tu mano en el plato que tiene tempera. 3. estampa tu mano en la hoja de trabajo. 4. embolilla crepe y pega en las líneas para decorar nuestra hoja. -Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo de dactilopintura y embolillado. -socializan sus trabajos.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿con que material trabajaron?, ¿les gusto pintar su mano con tempera?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 03

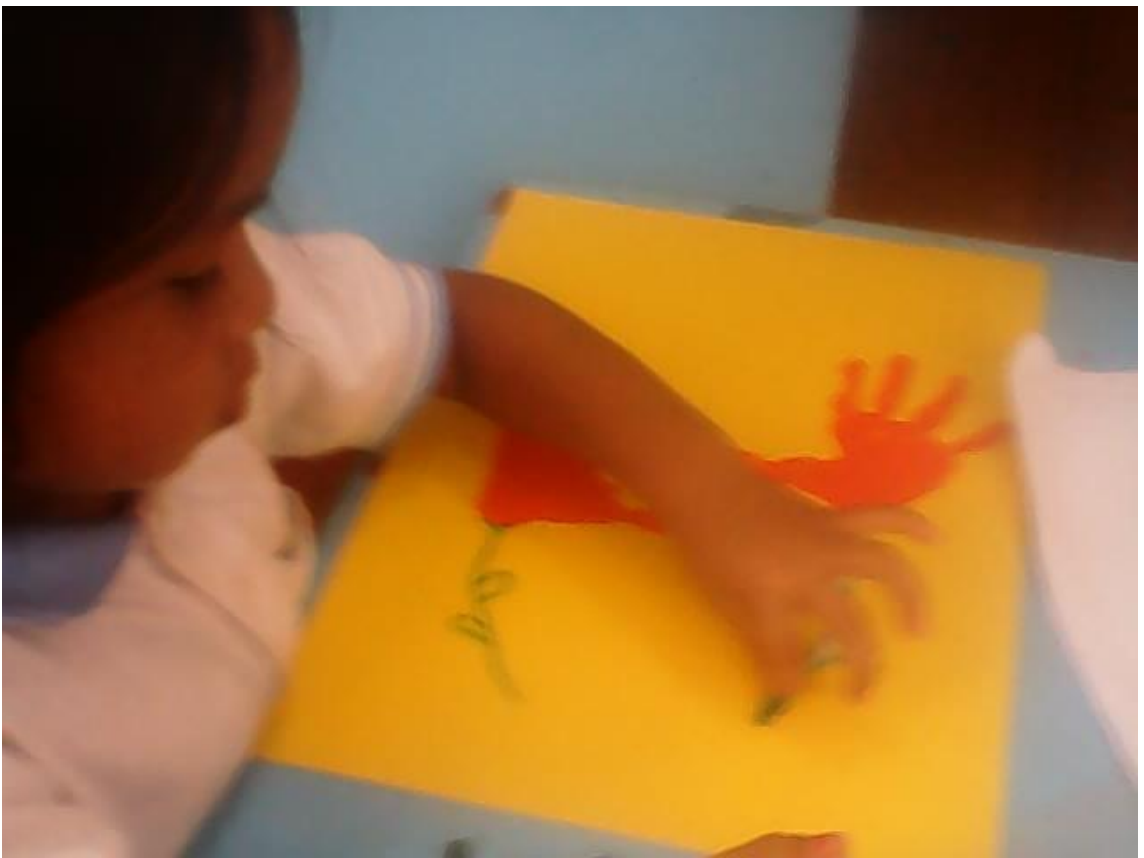
Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 AÑOS “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a estampar mi mano de tempera y embolilla

N°	Taller N° 03			LOGRO DE APRENDIZAJE	
	Indicadores NIÑOS	Estampo mi mano de tempera y embolilla	Embolilla papel crepe utilizando sus dedos		Abre sus dedos al estampar sus manos
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	0	1	B
05	Edu	1	0	1	B
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	0	1	B
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	0	1	C
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Estampo mi mano de tempera y embolilla



TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

1. Denominación del taller: “Jugamos a arrugar papel y pego en una figura”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado

3. Material: Papel crepe, goma, hoja de trabajo.
-
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos en un semicírculo para presentarles el material a usar. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente que explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. -entregamos el material elegido por cada niño.
D E S A R R O L L O	-La docente explica la técnica del arrugado y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso. 1. Observa la figura de la hoja de papel bond que te ha dado la profesora. 2. Arrugar papel crepe de diferentes colores y colocar en recipientes. 3. Hacemos bolitas de diferentes colores. 4. Pegamos las bolitas en la imagen sin salirnos del contorno. -Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones. -Socializan sus trabajos.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿con que material trabajaron?, ¿les gusto pintar su mano con tempera?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 04

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 AÑOS “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: JUGAMOS A ARRUGAR PAPEL Y PEGO EN UNA FIGURA

N°	Taller N° 04				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Arrugo papel y pego en una figura	Pega bolitas sin salirse del dibujo	Mueve los dedos al realiza las bolitas	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	0	B
06	Dana	1	1	0	B
07	Carlos	1	1	0	B
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	0	B
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	0	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

1. Denominación del taller: “Jugamos a enhebrar hilo por los agujeros de la figura”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado

3. Material:
-aguja punta roma, lana y siluetas de figuras.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos en un semicírculo para presentarles el material a usar. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente que explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. -entregamos el material elegido por cada niño.
D E S A R R O L L O	-La docente explica la técnica del enhebrado y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso. 1. Observan la figura que te ha proporcionado la profesora cuyos bordes están perforados. 2. Enhebrar lana en una aguja punta roma. 3. Introducir la aguja con la lana por cada uno de los agujeros de cada dibujo. -Los niños y niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones, pueden hacer diversas hojas de trabajo con esta técnica del enhebrado. -Socializan sus trabajos.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿con que material trabajaron?, ¿les gusto trabajar enhebrado?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 05

Institución educativa: "Jesús de la Divina Misericordia"

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a enhebrar hilo por los agujeros de la figura

N°	Taller N° 05				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores Niños	Enhebra hilo por los agujeros de la figura	Se expresa a través de gestos de felicidad	Mueve sus dedos de la mano al realizar la actividad	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	0	1	B
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	0	1	B
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	0	1	B
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	0	1	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	0	1	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Enhebra hilo por los agujeros de la figura

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

1. Denominación del taller: “Jugamos a punzar sobre los puntos de una figura según indicación”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado

3. Material:
 - Hoja con figuras punteadas, punzón, almohada, goma y hoja de trabajo.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos en un semicírculo para presentarles el material a usar. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente que explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. -entregamos el material elegido por cada niño.
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> -La docente explica la técnica del punzado y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso: <ol style="list-style-type: none"> 1. inflamos globos de diferentes colores para obtener la atención de los niños. 2. coge un punzón y revienta el globo. 3. Observa la figura de un globo en su hoja que te da la profesora. 4. Coge un punzón y haz el picado por el contorno de la figura de un globo. 5. desprende la figura y pégalo en otra hoja. -Los niños y niñas realizan sus experiencias teniendo en cuenta las instrucciones. -socializan sus trabajos.
C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿con que material trabajaron?, ¿les gusto punzar?¿cómo se sintieron al inflar el globo?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 06

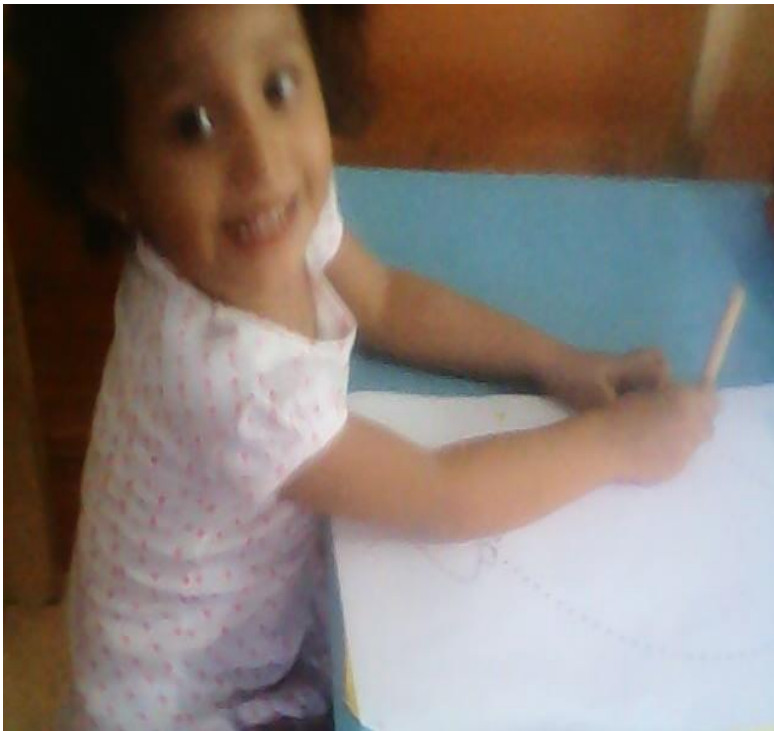
Institución educativa: "Jesús de la Divina Misericordia"

Aula: 3 años "A"

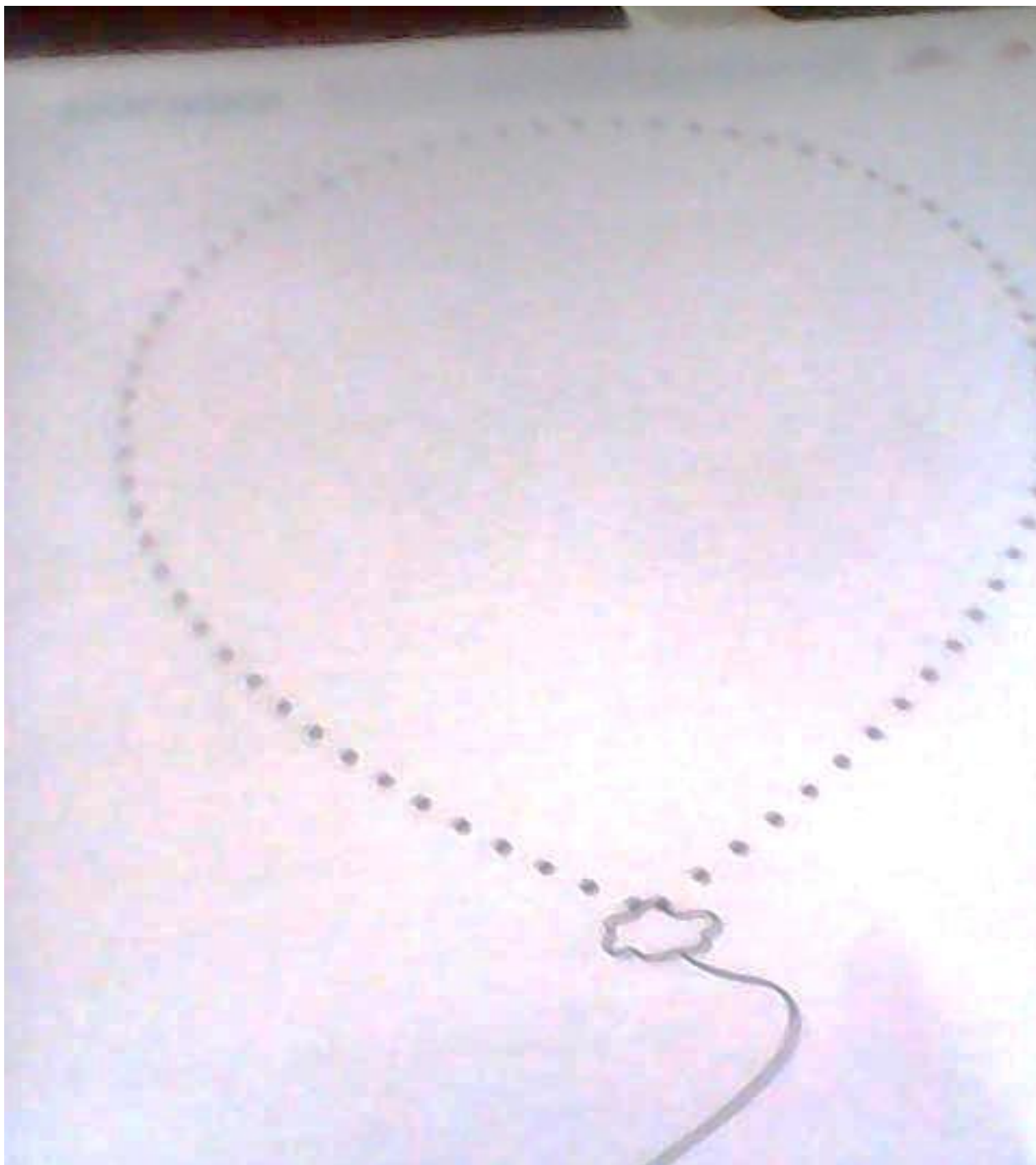
Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a punzar los puntos de una figura según indicación

N°	Taller N° 6				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Punza los puntos de una figura según indicación	realizan expresiones a través de gestos, sentimiento de enfado de tristeza y felicidad,	Infla las mejillas cuando un globo	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	0	B
06	Dana	1	1	0	B
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	0	B
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	0	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Punza los puntos de una figura según indicación



TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

1. Denominación del taller: Jugamos a imitar gestos de las emociones que realizan sus compañeros
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construye su corporeidad.	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos, estos recursos expresivos le permiten comunicar gozar y relacionarse con los demás, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan.

3. Material:

-

4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a trabajar en parejas o grupos.
D E S A R R O L L O	-La docente explica que vamos a imitar gestos de emociones que realizan sus compañeros. 1. Nos ubicamos en parejas, de pie mirándose de frente (como si se reflejaran ante un espejo) 2. Uno de los niños/as representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. 3. Debe de imitar simultáneamente los gestos de emociones que realiza su compañero, como de felicidad, tristeza, enfado, asustado, etc. 4. Las parejas intercambian los roles.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto imitar los gestos de sus compañeros?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 07

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

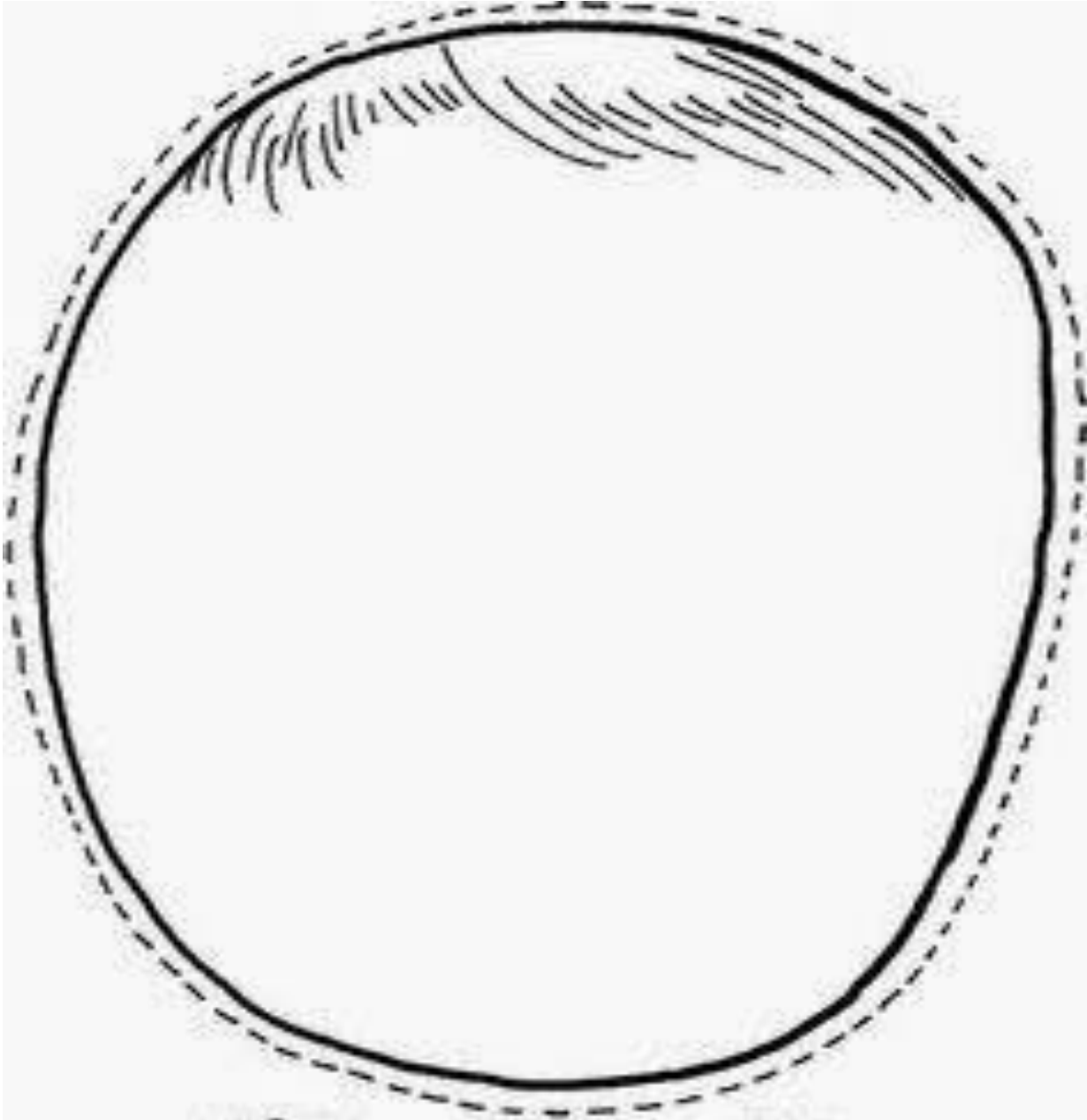
Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a imitar gestos de las emociones que realizan sus compañeros

N°	Taller N° 7				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	realizan expresiones a través de gestos, sentimiento de enfado de tristeza y felicidad,	Garabatea las expresiones que realizaron tus compañeros	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Eric	0	1	0	C
05	Edu	0	1	0	C
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	0	1	1	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	1	1	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



Garabatea las expresiones que realizaron tus compañeros



TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

1. Denominación del taller:” jugamos con títeres con los dedos de la mano”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construye su corporeidad.	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos, estos recursos expresivos le permiten comunicar gozar y relacionarse con los demás, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan.

3. Material:
-títeres de dedo de animales, muñecos, tina o caja.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observar. - Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. entregamos el material elegido por cada niño
D E S A R R O L L O	1.- Se les muestra títeres de dedo de animales (chanchito, gato, perro, pato, paloma, oveja, tortuga, gallina, pez), mencionan sus nombres y sonido onomatopéyico. ¿Quieren jugar a ser titiriteros? 2. los niños seleccionan los títeres de animales que desean usar. 3. Luego sacamos nuestro teatrín y se forma grupos. Los niños libremente usando su propio y espontáneo lenguaje imitando los sonidos de los animales. .
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿les gusto lo que realizamos?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto imitar los sonidos de los animales?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 08

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos con títeres con los dedos de la mano

N°	Taller N° 8				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Imita los sonidos de los animales	Manifiesta agrado al realizar su actividad	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



TALLER DE APRENDIZAJE N° 9

1. Denominación del taller: Jugamos a garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado.

3. Material:
-hojas, lápiz, crayones
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. - Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> -La docente explica que vamos garabatear dibujos sencillos. 1. La docente muestra a los niños /as un dibujo creado por ella. 2. Los niños observan y dialogan de sus características del dibujo. 3. Los niños escogen su material y realizan su garabateo igual al modelo. -Los niños y las niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones. -socializan sus trabajos.
C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto realizar sus garabatos?,¿te gustaría contarme que es?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 09

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

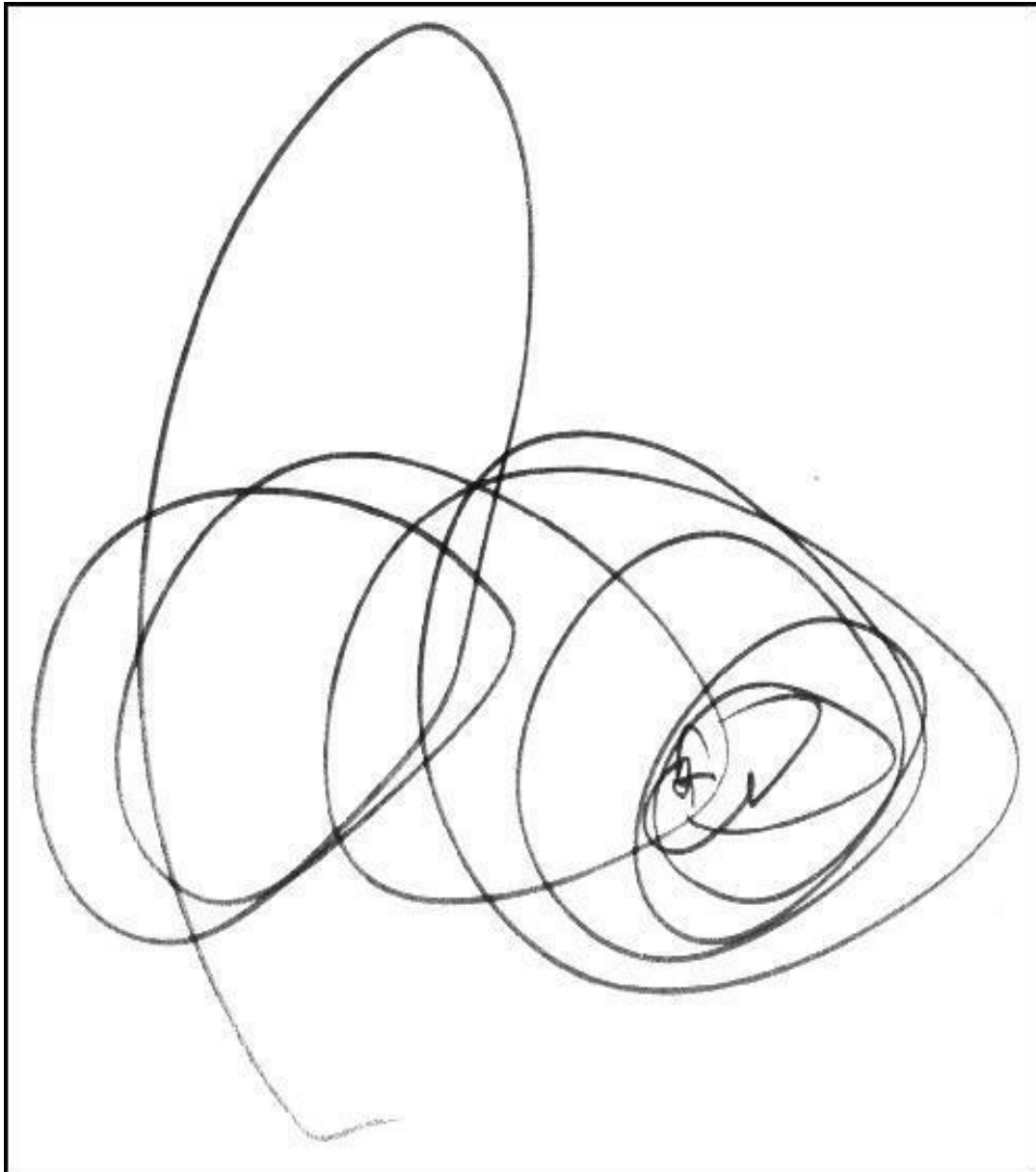
Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo”

N°	Taller N° 9				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	garabatea dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo	Realiza gestos al realizar sus garabatos	Mueve los dedos al coger su crayón	
01	Kevin	1	0	1	B
02	Adriano	1	0	1	B
03	Teresa	1	0	1	B
04	Erick	1	0	1	B
05	Edu	1	0	1	B
06	Dana	1	0	1	B
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	0	1	B
10	Cristian	1	0	1	B
11	Abner	1	0	1	B
12	Jofrey	1	0	1	B
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	0	1	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Ajejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A

Garabatea dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

1. Denominación del taller: “Jugamos a enroscar y desenroscar frascos”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado.

3. Material:
-Fracos o botellas con tapas y cartón.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	-la docente explica la técnica y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso: 1. La docente elige su material frascos y botellas. 2. manipula su material y lo describe. 3. realiza movimientos con sus manos desenroscando la tapa y enroscando repetidas veces. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué hicieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto realizar dicha actividad?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N 10

Institución educativa: "Jesús de la Divina Misericordia"

Aula: 3 años "A"

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a enrosca y desenrosca frascos

N°	Taller N° 10				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NOMBRES	Enrosca y desenrosca frascos	Muestra interés al realizar su actividad	Se expresa a través de gestos de felicidad	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	0	1	1	B
03	Teresa	0	0	1	C
04	Erick	0	0	1	C
05	Edu	0	0	1	C
06	Dana	0	0	1	C
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	0	0	1	C
10	Cristhian	0	0	1	C
11	Abner	0	0	1	C
12	Jofrey	1	0	1	B
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	1	1	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

1. Denominación del taller: “Jugamos frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

C O M P E T E N C I A	C A P A C I D A D
Afirma su identidad	Expresa sus emociones en las diferentes situaciones que vive, imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan

3. Material: Espejo, hoja boom, lápiz.

-

4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> -La docente explica que vamos a realizar ejercicios faciales. 1. La docente realiza los ejercicios faciales mediante abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua con la ayuda de un espejo. 2. Los niños y niñas realizan los ejercicios faciales uno por uno. 3. luego lo realizan en grupo para observar como se ve su compañero. 4. Los niños y niñas garabatean su cara y sus partes.
C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto imitar los gestos de sus compañeros?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 11

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua”

N°	Taller N° 11				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua”	Saca y mete la lengua al compás de la pandereta	Manifiesta su agrado al realizar la actividad	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

1. Denominación del taller: “Jugamos a estampar mis huellas dentro de la figura”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
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 determinado

3. Material: Tempera de diferentes colores, vaso y hoja de trabajo.
-
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. -Nos ubicamos en un semicírculo para presentarles el material a usar. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente que explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos. -entregamos el material elegido por cada niño.
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> -La docente explica la técnica de la dactilopintura y para ello realiza la demostración paso a paso anotando el proceso. -realizamos esta técnica cantando la canción del dedo. 1. Elige la tempera que le vas a poner al animalito. 2. Introduce la yema de tus dedos en la tempera de tu gusto. 3. pon tus huellas de tus dedos dentro del cuerpo del animalito. 4. cuida de no salirte del contorno del dibujo. 5. Cantamos la canción para la dinámica del movimiento de su dedo. -Los niños y las niñas realizan la experiencia teniendo en cuenta las instrucciones. -socializan sus trabajos.
C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿con que material trabajaron?, ¿les gusto pintar su mano con tempera?

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N 12

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a estampar mis huellas dentro del cuerpo de la figura

N°	Taller N° 12				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores NIÑOS	Estampa sus huellas dentro del cuerpo de la figura	Se expresa a través de gestos de felicidad	Separa los dedos al ritmo de una canción	
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	0	1	B
05	Edu	1	0	1	B
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Félix	1	1	1	A
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	0	1	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solanga	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A

TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

1. Denominación del taller: “Jugamos a imitar los sonidos de los animales domésticos”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

C O M P E T E N C I A	C A P A C I D A D
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan.

3. Material:

-siluetas de animales, cartón.

4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	<ul style="list-style-type: none"> -La docente explica que vamos a imitar los sonidos de los animales doméstico que realizan sus compañeros. 1. La docente imita los sonidos de los animales domésticos mediante siluetas, realizando movimientos. 2. Los niños y niñas eligen sus siluetas para imitar a los animales de domésticas. 3. Los niños y niñas colorean los animales de la granja a su gusto. -Los niños y niñas a través de la exploración observan el material diverso con el cual van a trabajar.
C I E R R E	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto imitar los sonidos de los animales domésticos?.

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N ° 13

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

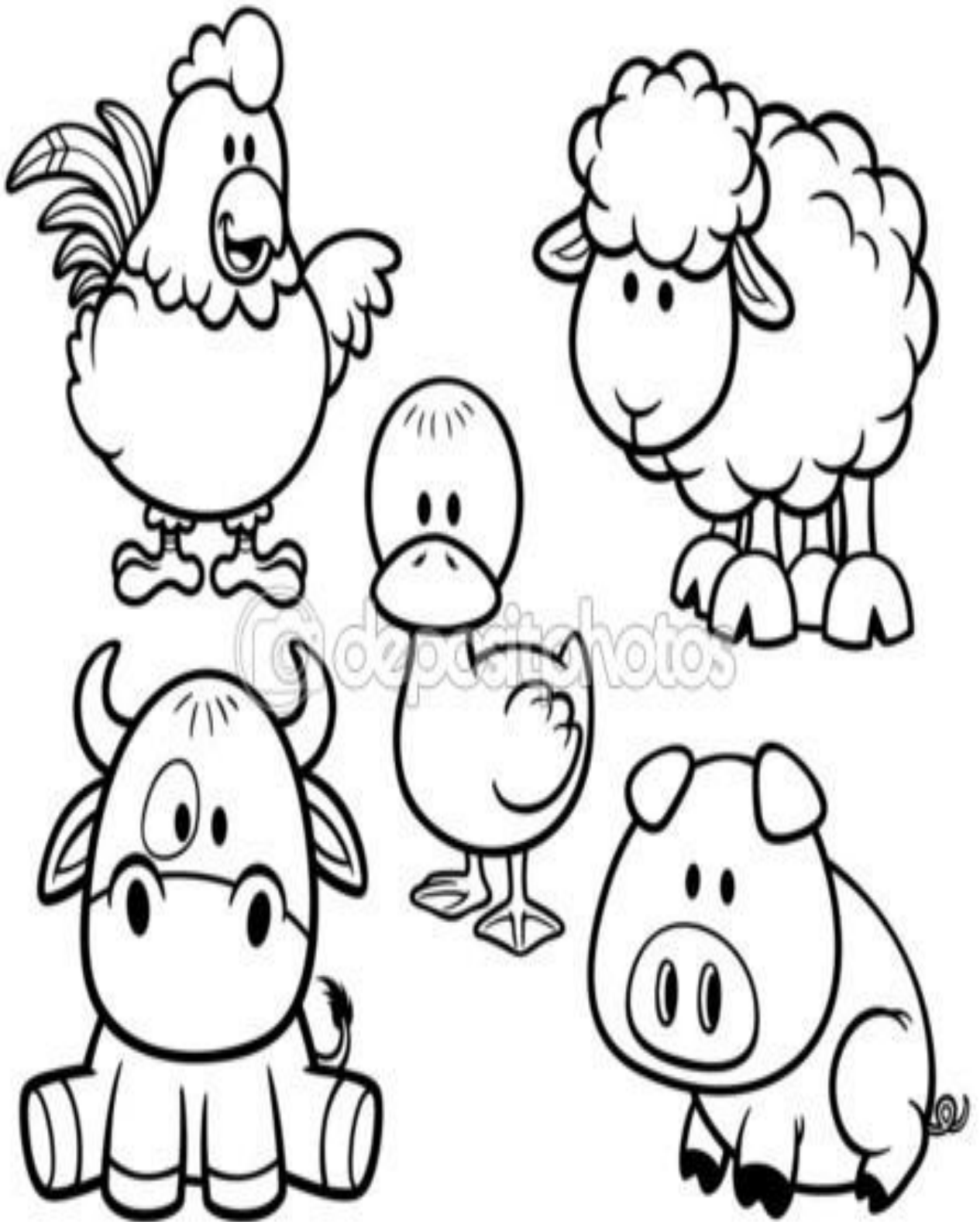
Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a imitar los sonidos de los animales domésticos

N°	Taller N° 13				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores	Imita los sonidos de los animales domésticos	Realiza actividades en forma de mímicas	Manifiesta agrado al realizar su actividad	
	NIÑOS				
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



COLOREA LOS ANIMALES QUE PRODUCEN SONIDOS
ONOMATOPEGICOS



TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

1. Denominación del taller: “Jugamos a entonar una canción realizando gestos”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan.

3. Material: papelote plumones.
-
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	-La docente explica que vamos a entonar una canción realizando gestos. 1. La docente canta una canción invitando a los niños/as. -Mi cara es una casa redonda como el sol, como el sol (y se redondean la cara) -y tiene dos ventanas que se abren por las mañanas (y abren y cierran los ojos como si fueran las ventanas) -La boca es una puerta, que siempre la tengo abierta (abren la boca en redondo) -Y en medio de la nariz que es un timbre y hace así achis, achis. 2. Repiten la canción en grupos.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto la canción? ¿Pudieron realizar los gestos?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 14

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a entonar una canción realizando gestos.

N°	Taller N° 14				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores Niños	Entona una canción realizando gestos	Saquen y metan la lengua al sonido de la pandereta.	Abren y cierran los ojos	
01	Kevin	0	1	0	C
02	Adriano	0	1	0	C
03	Teresa	0	1	0	C
04	Erick	0	1	0	C
05	Edu	0	1	0	C
06	Dana	0	1	0	C
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	0	1	1	B
10	Cristhian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	0	B
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	0	1	1	B
17	Victoria	0	1	1	B
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

1. Denominación del taller: “Jugamos a mover los dedos al ritmo de una canción”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Afirma su identidad	Expresa sus emociones en las diferentes situaciones que vive, imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros, valorando las posibilidades expresivas que estas les proporcionan.

3. Material:
-Pandereta, papelote, limpia tipo.
4. Secuencia didáctica del taller:

F A S E S	E S T R A T E G I A S
I N I C I O	-Los niños recuerdan las normas a la hora de trabajar. -Nos ubicamos en un semicírculo para poder observarnos. -La docente explica la actividad que van a realizar y motiva a los niños y niñas a la creación libre.
D E S A R R O L L O	-La docente explica que vamos a realizar movimientos de nuestros dedos mediante una canción. 1. La docente brinda la canción (la familia) escrita en un papelote y lo coloca en la pizarra. Este dedo es el papá, este otro la mamá, Este que le sigue es el hermano grande, Lleva un anillo la coqueta hermana, El pequeño va detrás la familia unida esta. 2. La docente mediante una pandereta canta la canción con movimientos de los dedos. 3. Los niños mueven los dedos al ritmo de una canción, lo realizan juntos, luego en grupo para obtener así más precisión.
C I E R R E	-Los niños y niñas verbalizan de manera espontánea lo que han realizado aplicando la docente la metacognición respondiendo a las siguientes preguntas: ¿qué realizaron?, ¿cómo se sintieron?, ¿les gusto realizar los movimientos de los dedos?,

Lista de cotejo del taller de aprendizaje N° 15

Institución educativa: “Jesús de la Divina Misericordia”

Aula: 3 años “A”

Número de niños y niñas: 29

Nombre de la actividad: Jugamos a mover los dedos al ritmo de una canción

N°	Taller N° 15				LOGRO DE APRENDIZAJE
	Indicadores	Mueve los dedos al ritmo de una canción	entona una canción que escucha siguiendo el sonido	Se expresa a través de gesto de felicidad	
	NIÑOS				
01	Kevin	1	1	1	A
02	Adriano	1	1	1	A
03	Teresa	1	1	1	A
04	Erick	1	1	0	B
05	Edu	1	1	1	A
06	Dana	1	1	1	A
07	Carlos	1	1	1	A
08	Jerson	1	1	1	A
09	Felix	1	1	1	A
10	Cristian	1	1	1	A
11	Abner	1	1	1	A
12	Jofrey	1	1	1	A
13	Ilary	1	1	1	A
14	Alexandra	1	1	1	A
15	Fiorela	1	1	1	A
16	Isaac	1	1	0	B
17	Victoria	1	1	1	A
18	Nayeli	1	1	1	A
19	Ricardo	1	1	1	A
20	Alejandra	1	1	1	A
21	Yamil	1	1	1	A
22	Lucerito	1	1	1	A
23	Anthony	1	1	1	A
24	Janira	1	1	1	A
25	Alison	1	1	1	A
26	Solange	1	1	1	A
27	Alejandro	1	1	1	A
28	Claudia	1	1	1	A
29	Lionel	1	1	1	A



ANEXO N° 6

Tabla 28 BASE DE DATOS DEL PRE TEST

ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISO MANUAL								COORDINACIÓN FACIAL			COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN Fonética						TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25
1. Kevin	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	12
2. Adriano	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3. Teresa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	14
4. Erick	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12
5. Edu	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	11
6. Dana	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	12
7. Carlos	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
8. Jerson	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	12
9. Félix	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	12
10. Cristhian	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	13
11. Abner	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	10
12. Jofrey	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	11
13. Ilary	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	12
14. Alexandra	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	12
15. Fiorela	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	12
16. Isaac	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	10
17. Victoria	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	13
18. Nayeli	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	13
19. Ricardo	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	12
20. Alejandra	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14
21. Yamil	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	12
22. Lucerito	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13
23. Anthony	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	14
24. Janira	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
25. Alison	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	14
26. Solange	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	12
27. Alejandro	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	13
28. Claudia	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	13
29. Lionel	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	13

ANEXO N° 7

TABLA 29 BASE DE DATOS POST TEST

ITEMS NIÑOS	COORDINACIÓN VISO MANUAL								COORDINACIÓN FACIAL			COORDINACIÓN GESTUAL						COORDINACIÓN Fonética						TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	23
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	22
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	21
4	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	17
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	20
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	20
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
11	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	20
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
16	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	16
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
21	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
22	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
25	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	22
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
29	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23

ANEXO N° 8
CARTA DE SOLICITUD



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 17 de Mayo del 2018

Oficio N°0678-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Miriam Paola La Serna Durand

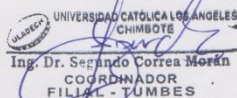
Directora de la Institución Educativa N° 009 - “Jesús de la Divina Misericordia”
presente.-


ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

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 LUSY ROSILLO LUNA** 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 BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JESUS DE LA DIVINA MISERICORDIA, REGION – TUMBES, 2018”**

Concedor 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,


Ing. Dr. Segundo Correa Morán
COORDINADOR
FILIAL - TUMBES


Revisado 17 de Mayo
Mon 4-45 pm.

Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Perú
Teléfono: (072)524085
Web Site: www.uladech.edu.pe

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

7%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo