



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE  
EDUCACIÓN INICIAL**

**“JUEGO LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE  
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL  
CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA  
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS  
DE LA I.E. N° 035 VAQUERÍA, REGIÓN TUMBES 2018”**

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

**AUTORA**

**MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO**

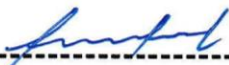
**ASESORA**

**Mgtr. 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**

A Dios misericordioso y a la Virgen María, que gracias a su acompañamiento e iluminación en mi vida personal, familiar y laboral me encaminan para lograr el desarrollo de mis metas trazadas. Mi agradecimiento a la comunidad educativa de la I.E.I. N°035-Vaquería, en exclusivo a los niños y niñas, y a los padres de familia, por su colaboración en el desarrollo de mi trabajo de tesis, que contribuirá en mejorar la educación de nuestra región y que beneficiara a nuestra comunidad y país.

A la Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo docente de la prestigiosa ULADECH, un agradecimiento especial por su apoyo y enseñanza que han hecho posible llegar al término de mi trabajo de investigación y así mismo lograr mis aspiraciones de lograr el Título de Licenciada en Educación Inicial.

## **DEDICATORIA**

Dedico de manera especial a mi familia  
pues ellos son mi principal cimiento  
para la construcción de mi vida  
profesional.

A mi padre que desde el cielo me  
ilumina y a mi madre con su ejemplo  
me ayuda a salir a delante.

A mis hijos les dedico un triunfo más  
logrado en mi vida profesional.

## **RESUMEN**

Esta investigación está referida a determinar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando el material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 035 Vaquería Región Tumbes 2018. El estudio aplicado es cuantitativo, descriptivo y explicativo, el diseño de investigación es no-experimental, contiene un pre test y un pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 14 niños y niñas de 4 años de edad. La población muestral fue sometida a un pre test el cual demostró que el 28.57% de los niños y niñas obtuvieron A, el 42.86% obtuvieron B y el 28.57% obtuvieron C. obteniendo estos resultados se aplicó la estrategia didáctica con 15 sesiones de aprendizaje. Luego se realizó un pos test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 85.71% obtuvieron A. Con los resultados obtenidos se concluye que la hipótesis planteada en la investigación que el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando el material concreto mejora significativamente la motricidad fina. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se observó que el valor de Z es -3,302 en el pre-test y en el valor P es 0,001 en el pos-test, por lo tanto se rechazó la hipótesis nula.

Palabras Claves: Juegos Lúdicos, Material Concreto, Motricidad Fina.

## **ABSTRACT**

This research is concerned with determining if the application of play games based on the meaningful approach using the concrete material improves the development of fine motor skills in children of 4 years of age at the Educational Institution Initial N° 035 Vaquería Región Tumbes 2018. The applied study is quantitative, descriptive and explanatory, the research design is non-experimental, contains a pretest and a pos test to a single group. We worked with a sample population of 15 children of 4 years of age. The sample population was submitted to a pre-test which showed that 28.57% of the children obtained A, 42.86% obtained B and 28.57% obtained C. obtaining these results the didactic strategy was applied with 15 learning sessions. A post-test was then carried out, the results of which showed that 85.71% obtained A. With the obtained results we conclude that the hypothesis raised in the research that the game play based on the significant approach using the concrete material significantly improves fine motor skills. To test the hypothesis of the research the Wilcoxon statistical test was used and it was observed that the value of Z is -3,302 in the pre-test and in the P value is 0.001 in the post-test, therefore the hypothesis was rejected Null.

Key Words: Play Games, Concrete Material, Fine Motor.

# ÍNDICE DE CONTENIDO

## Contenido

Hoja de firma de jurado y asesor.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCION .....	14
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	20
2.1. Antecedentes del proyecto: .....	20
2.2. Bases teóricas del proyecto: .....	23
III. HIPOTESIS: .....	41
3.1. Hipótesis general: .....	41
IV. METODOLOGÍA.....	42
4.1. Tipo de investigación: .....	42
4.2. Nivel de investigación:.....	42
4.3. Diseño de la investigación:.....	42
4.4. Población y muestra del proyecto.....	43
4.5. Definición y operacionalización de la Variable:.....	45
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección del proyecto:.....	46
4.7. Plan de análisis: .....	47
4.8. Matriz de consistencia del proyecto:.....	48
V. RESULTADOS .....	50
5.1. RESULTADOS: .....	50
5.2. PRUEBA DE WILCOXON:.....	68
5.3. Análisis de los resultados: .....	69
VI. CONCLUSIONES .....	75
VII. RECOMENDACIONES.....	78
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	79

ANEXOS .....	83
ANEXO 1 .....	84
Lista de Cotejos	
ANEXO 2 .....	85
Programa de Estrategia Didáctica	
ANEXO 3 .....	89
Sesiones de Aprendizajes	
ANEXO 4 .....	140
Resultados de Bases de Datos del Pre Test.	
ANEXO 5 .....	141
Resultados de Bases de Datos del Pos Test.	
ANEXO 6 .....	142
Comparación del desarrollo de la Motricidad Fina a través del Pre Test y Pos Test.	
ANEXO 7 .....	143
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Viso Manual en el Pre Test y Pos Test	
ANEXO 8 .....	144
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Facial en el Pre Test y Pos Test	
ANEXO 9 .....	145
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Gestual en el Pre Test y Pos Test	
ANEXO 10 .....	146
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Fonética en el Pre Test y Pos Test	
ANEXO 11 .....	147
Fotos	
ANEXO 12 .....	150
Informe de Originalidad	



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	44
Población y muestra de los estudiantes de 04 años de edad de la I.E.I. N°035.	
<b>Tabla 2</b> .....	45
Matriz de Operacionalización de las Variables	
<b>Tabla 3</b> .....	48
Escala de Calificación	
<b>Tabla 4</b> .....	49
Matriz de Consistencia	
<b>Tabla 5</b> .....	50
Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el Pre Test.	
<b>Tabla 6</b> .....	52
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 01	
<b>Tabla 7</b> .....	53
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 02	
<b>Tabla 8</b> .....	54
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 03	
<b>Tabla 9</b> .....	55
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 04	
<b>Tabla 10</b> .....	56
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 05	
<b>Tabla 11</b> .....	57
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 06	
<b>Tabla 12</b> .....	58
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 07	
<b>Tabla 13</b> .....	59
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 08	
<b>Tabla 14</b> .....	60
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 09	
<b>Tabla 15</b> .....	61
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 10	

<b>Tabla 16</b> .....	62
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 11	
<b>Tabla 17</b> .....	63
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 12	
<b>Tabla 18</b> .....	64
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 13	
<b>Tabla 19</b> .....	65
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 14	
<b>Tabla 20</b> .....	66
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 15	
<b>Tabla 21</b> .....	67
Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pos test	
<b>Tabla 22</b> .....	68
Prueba de Wilcoxon.	
<b>Tabla 23</b> .....	69
Estadísticos de Prueba	
<b>Tabla 24</b> .....	140
Datos del Pre Test.	
<b>Tabla 25</b> .....	141
Datos del Pos Test.	
<b>Tabla 26</b> .....	142
De comparación del Pre Test y Pos Test.	
<b>Tabla 27</b> .....	143
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Viso Manual en el Pre Test y Pos Test.	
<b>Tabla 28</b> .....	144
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Facial en el Pre Test y Pos Test.	
<b>Tabla 29</b> .....	145
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Gestual en el Pre Test y Pos Test.	

<b>Tabla 30</b> .....	146
Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Fonética en el Pre Test y Pos Test.	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Figura 1</b> .....	50
Gráfico de círculos del Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el Pre Test.	
<b>Figura 2</b> .....	52
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 01	
<b>Figura 3</b> .....	53
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 02	
<b>Figura 4</b> .....	54
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 03	
<b>Figura 5</b> .....	55
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 04	
<b>Figura 6</b> .....	56
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 05	
<b>Figura 7</b> .....	57
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 06	
<b>Figura 8</b> .....	58
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 07	
<b>Figura 9</b> .....	59
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 08	
<b>Figura 10</b> .....	60
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 09	
<b>Figura 11</b> .....	61
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 10	
<b>Figura 12</b> .....	62
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 11	
<b>Figura 13</b> .....	63
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 12	
<b>Figura 14</b> .....	64
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 13	

<b>Figura 15</b> .....	65
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 14	
<b>Figura 16</b> .....	66
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 15	
<b>Figura 17</b> .....	67
Resultados de la aplicación del desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pos-test.	

## **I. INTRODUCCION**

Los aportes de diversos saberes a nivel mundial, privilegian la infancia como objeto de investigación científica y de intervención social, lo cual ha generado una ampliación y complejización de los referentes para su comprensión y la convierte en la etapa de mayor importancia en la vida del ser humano, en un periodo decisivo para el desarrollo y el aprendizaje. Los cambios que ocurren durante la infancia son tan importantes que conducen a que en ella se convierte gran parte de esfuerzo y tiempo para lograr metas progresivas, así como para adquirir los conocimientos necesarios, que les permitirán a los niños y niñas desarrollarse como personas y desenvolverse en la sociedad de forma satisfactoria. La única manera de lograr los objetivos docentes es reconocer los fundamentos y lineamientos que permitan proponer actividades pertinentes en cuanto al desempeño de destrezas motora, para que los niños y niñas logren un adecuado desarrollo e su motricidad fina y nivel de coordinación viso manual, fundamentales en el proceso de aprendizaje inicial de la escritura.

La diversión es la acción más agradable que comprueba al individuo. Desde el nacimiento hasta el momento en que ha utilizado la razón la diversión ha sido y es el pivote que mueve sus deseos de buscar un periodo de descanso y entretenimiento. De aquí en adelante, los niños no deben ser negados de la diversión ya que crean y refuerzan su campo de experiencia, sus deseos de mantenerse al día y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

La investigación presenta como problema ¿De qué manera el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de la Institución Educativa N° 035 Vaquería, región Tumbes 2018? Por esta, entre otras razones, la formación, atención, cuidado y protección de la primera infancia constituye una política internacional de obligada aplicación por parte del Estado Peruano a nivel Local, Regional y Nacional. En la etapa de formación inicial que favorezca el avance de todos sus potencialidades de manera que le permita construir bases necesarias para formarse como ciudadano del país; los docentes en general y los del nivel inicial en especial, requiere constante actualización, preparación en todos los campos para brindar una adecuada formación y preparación en todos los campos para brindar a los niños y niñas, en especial en los relacionado con la motricidad fina. Según Barrios (2008), en su investigación desarrolló un "Programa basado en psicomotricidad fina favorece el desarrollo de la lecto-escritura en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1661 las Brisas- Nuevo Chimbote 2008". Como principal conclusión, se extrae que la psicomotricidad fina del niño es fundamental antes del aprendizaje de la lectoescritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y lentamente motriz de las manos, nos damos cuenta que es una forma espontánea realizar una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Los resultados apuntan que los niños pasaron líneas punteadas con rapidez el 59% trazos de rectas y curvas con posición, explica la autora de la tesis. Calatayud, desarrolló la investigación sobre "El juego y su importancia

en el desarrollo integral de los niños y niñas de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote 2005”. El objetivo de la investigación fue Conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del distrito de Chimbote. La investigación se realizó con una muestra de 74 docentes que elaboran en las instituciones educativas de inicial del distrito de Chimbote .Se obtuvo como conclusión que la psicomotricidad fina del niño es fundamental en el trabajo, por el cual el 97% lo emplean en la motivación y el 3% en todos los pasos en el desarrollo de actividades de aprendizaje, la conclusión de esta investigación es que el 100% de docentes encuestados emplean el juego como estrategia. Según las autoras Angulo, Flores (2012) de Ecuador en su Tesis titulada “Análisis de la motricidad fina para mejorar la pre escritura en niños y niñas del primer año lectivo 2011 – 2012”, se planteó como objetivo general determinar cuál es el nivel de motricidad fina que tiene los niños (as) del primer año de educación general básica “María Montessori” de la ciudad de Ibarra, emplearon el diseño experimental descriptiva o no experimental, llegando a la siguiente conclusión: Los padres de familia no colaboran con la estimulación de la motricidad fina y por ende no mejoran la pre escritura. La autora Martín (2015) Colombia en su tesis “La Importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste A Rocha de Gallegos”, tuvo como objetivo general Comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I. Teotiste A Rocha de Gallegos, su metodología fue una investigación bajo el paradigma pos-positiva, bajo el



enfoque cualitativo y con un diseño de investigación etnográfica, la población fue de 131 niños/as de las edades de 3 a 5 años llegando a la siguiente conclusión: poca motivación por parte de los padres de los niños y niñas en las actividades. Según Bárbara (2014), manifiesta que el juego es una actividad pedagógica que consiste en la relación de los juegos con la resolución de problemas, para que los estudiantes disfruten durante el proceso de aprendizaje. La única manera de lograr los objetivos docentes es reconocer los fundamentos y lineamientos que permitan proponer actividades pertinentes en cuanto al desempeño de destreza motora, para que los niños y niñas logren un adecuado desarrollo de su motricidad fina y nivel de coordinación viso manual, fundamentales en el proceso de aprendizaje inicial de la escritura. El trabajo tiene como **Objetivo General** Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería en el año 2018, y como **Objetivos Específicos:** Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual a los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería en el año 2018; Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión facial de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería en el año 2018; Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería en el año 2018; Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la

dimensión fonética de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería en el año 2018.

Además, se defiende a la luz del hecho de que, desde la visión institucional de la ULADECH Católica para moldear el capital humano de calidad para beneficio de todos, es básico que los egresados en Educación se sientan cómodos con la instructiva de ver e interpretar la sociedad del aprendizaje. En las investigaciones distribuidas se sostiene que el nivel productivo o inadecuado del aprendizaje escolar depende de muchos componentes y, a lo largo de estas líneas, se requiere más que otra opción para mejorar su calidad, a pesar de que si se crean las necesidades, se concluirá que la clave es comenzar con el establecimiento del aula, en particular la comprensión de los atributos de mostrar el trabajo en y desde la programación de módulos educativos. En su conjunto, obviamente, la propuesta de exploración tiene significación y ventajas sólidas para los educadores, los estudiantes, la Universidad y las Instituciones de la Educación Básica Regular. Su avance se sumará a mejorar la ejecución del desempeño profesional de los educadores actuales y futuros, hará avanzar la calidad del aprendizaje de los estudiantes, dará poder a la iniciativa de la Universidad en la línea de investigación didáctica y vigorizará el trabajo de las instituciones educativas para avanzar el conocimiento teórico práctico y realista esperada para intentar actividades educativas de cambio.

Es una investigación de tipo Cuantitativa, Descriptiva y Explicativa, porque se examinara las características del tema, para luego definirlo y formular hipótesis, seleccionando la técnica para la recolección de datos,

después mediremos cada variable para luego hacer interpretaciones, conclusiones y posibilitar las causas y efectos de la investigación. Y se plantea como hipótesis lo siguiente: los juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N° 035.

Se aplicó el Pre test a 14 niños (7 varones y 7 mujeres), obteniendo el siguiente resultado: el 28.57% de los niños logro el nivel A, el 42.86% de los niños logro el nivel B y el 28.57% de los niños logro el nivel C.

Posteriormente se ejecutaron 15 sesiones de aprendizaje con el fin de lograr un cambio en la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años, aplicando posteriormente un post test, obteniendo resultados de las 15 sesiones, resultados que fueron promediados obteniendo que: el 85.71% una calificación A (Logro Previsto), el 14.29% de los estudiantes obtuvo una calificación inferior B (En Proceso) y el 0% de los estudiantes obtuvieron una calificación promedio de C (En Inicio).

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes del proyecto:

Andia (2015) en su investigación: *“Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 192 de la ciudad de Puno, Provincia de Puno y Región de Puno 2015”*. La investigación tuvo un diseño no experimental, descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos para el análisis, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 18.0. De los resultados obtenidos se observa que el nivel de psicomotricidad se observa que el 76% de los niños y niñas se encuentra el nivel normal, el 19% en riesgo y el 5% se encuentran en retraso. Como resultado de la investigación presentada se concluye que los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Yong (s.f.) realizó una investigación denominada *“Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote”*. El objetivo de estudio fue conocer las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. Producto de un estudio minucioso de observación, se detectó que las docentes de educación inicial realizan actividades cotidianas con los niños como: pelar frutas y huevos, atar y desatar nudos, punzar y picar en un 40 %, punzado realizado en el aula en un 88%, igual que se considera la actividad lúdica de

enhebrar y ensartar en un 52%. Para el desarrollo de la investigación, se contó con un grupo de 35 docentes de aula de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote, la metodología está referida al nivel experimental, pues se encuentran las dos variables causa – efecto. Por ello se ha tratado de responder a la necesidad de mejorar la motricidad fina, mediante talleres de juegos lúdicos. En esta investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la encuesta constituida por 20 preguntas. En conclusión esta investigación ha determinado que las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad son carreras, ensartar y enhebrar, la adquisición de habilidades de lectura y escritura.

En la Tesis de Ruitón (2014) *“Juegos Lúdicos Bajo el Enfoque Colaborativo Utilizando Material Concreto Para la Mejora de la Motricidad Gruesa”*, para niños de 2 años en el programa no escolarizado S.E.T. Caritas Felices del Pueblo Joven El Acero en el distrito de Chimbote en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre-experimental con Pre-Test y Post-Test a un solo grupo con una población de muestra de 2 estudiantes. Se utiliza la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis. En la prueba de pre-test, se mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó post-test, cuyo resultados fueron los siguientes: el 42% obtuvo una calificación de B y el 58% obtuvo A. Con los resultados que se obtuvieron se concluyó: que la aplicación de los Juegos Lúdicos basados en un enfoque colaborativa utilizando material concreto, mejoro significativamente la motricidad gruesa.

En la presente investigación de los autores Campos, Chacc y Gálvez (2006) *“El Juego como estrategia pedagógica”*. Una situación de interacción educativa en una experiencia realizada con los niños y niñas de 7 y 8 años en la escuela E-10 cadete Arturo Prat Chacón, Santiago de Chile. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto “Etapa de Categorización y Etapa de Propuesta”, la primera considero un diseño no experimental conformada por 39 educandos, de ambos sexos y la segunda un diseño experimental (pre prueba – post prueba con grupo control). Los instrumentos que se utilizaron fueron registros de observación semi estructurado, registro anecdótico y un plenario los análisis de datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo. Se concluyó que el juego es importante para desarrollar la sicomotricidad gruesa en los niños para su desarrollo cognitivo.

Las autoras Yoli, Valega (2010) en su trabajo de investigación *“El Juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín de Infante Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla 2010”*. Es una investigación cualitativa, el propósito fundamental es encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego, llegando a la conclusión plantear soluciones para ejercitar la motricidad gruesa a los niños desde temprana edad, lo que indica que la educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que es responsabilidad de toda la educación de los niños, pero que en la metodología de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados en el lecho pedagógico.

## **2.2. Bases teóricas del proyecto:**

### **2.2.1. Didáctica:**

Según Morgado (2010), La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

### **2.2.2. Estrategia didáctica:**

Es un conjunto de modalidades bajo un enfoque, utilizando recursos como soporte para el aprendizaje, son procedimientos o recurso utilizado por el agente de enseñanza para Promover aprendizajes significativos. Mayer (1984); Shuell, (1988); West, Farmer y Wolff, (1991). La estrategia didáctica es un arreglo organizado de enfoques para clasificar la educación bajo una forma metodológica de abordar el aprendizaje y la utilización de criterios de viabilidad para la determinación de los activos que lo ayudan, se podrá ir clarificando conceptos y operar la definición con base en un ensamble de sus atributos. De esta manera, y con fines de investigación, el diseño de una estrategia didáctica se establecerá en función de sus ejes o de sus conceptos estructurales: la forma de organización, el enfoque Metodológico respecto del aprendizaje y los recursos que se utilizan.

### **2.2.3. Modalidad y Organización de la Enseñanza:**

Santivañez (2010). La modalidad de la organización de la enseñanza, implica la gestión de un proceso de comunicación que se realiza con una finalidad específica y en el contexto determinado de una clase.

### **2.2.4. El Juego:**

El diccionario de Etimología de la Lengua Española (2013) menciona que la palabra juego proviene del vocablo latino *jocus*, que significa broma o diversión. El diccionario de las Ciencias de la Educación lo define como actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco. (García, Gutiérrez y otros 2000). “Muchos de nosotros hemos atravesado las distintas etapas que implica el desarrollo humano, y en cada una de éstas está presente el juego, porque con el aprendimos a compartir, socializarnos, entre otras, es una actividad que nos ha proporcionado la posibilidad de aprender de una manera más significativa, ya que nos daba cierta libertad de hacer y crear un espacio en el cual cada uno de nosotros ponía en juego sus habilidades y destrezas con la única finalidad de pasar un momento de completo esparcimiento”. (García. 2009). “Cabe señalar lo importante que son las reglas en el juego ya que son estas las que guían la actividad lúdica y que permiten que este se lleve a cabo sin contratiempos de ningún tipo. La construcción progresiva de las estructuras del juego se realiza, también, de igual modo que la construcción del conocimiento, es decir, por procesos de asimilación y acomodación. Garaigordóbil (1995), “considera al juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar



el aprendizaje, son consideradas como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes”. Escardó (1999), “manifiesta que el juego comienza por ser, en el bebé, una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo, y que paulatinamente va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones”. Calderón (2005), “Señala que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo, el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”. Brinnitzer (2008). Desde un punto de vista biológico defendido por Carr dice que, “el juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos”; Lezama (2011). “Desde un punto de vista sociológico sostenido por Karl Gross manifiesta que el juego es un ejercicio de preparación para la vida seria”. (Ortiz. 2009). Desde un punto de vista psicológico defendido por Sigmund Freud considera que “el juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto”. Otro de los defensores de esta teoría es Winnicott sustenta que “el juego dota al sujeto de la capacidad de entender las situaciones como sí”. (Ortiz. 2009). Desde un punto de vista pedagógico defendido por

Montessori considera que “el juego es el principio fundamental de la educación”, el psicólogo Piaget manifiesta que “el juego influye en el desarrollo de la inteligencia” y para Ausubel “el juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos”. Por lo mencionado anteriormente; se puede concluir que el juego es una actividad con la que se consigue poner en funcionamiento todos los sentidos del ser humano; del mismo modo que permite desarrollar habilidades concretas del pensamiento lógico-estratégico, relacionar miembros del entorno y permite trabajar en forma individual y grupal, favoreciendo que el aprendizaje en los educandos sea significativo.

#### **2.2.5. Importancia del Juego en el Aprendizaje:**

“El juego es una fuente inestimable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan. El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad obtiene nuevas experiencias, siendo una buena oportunidad para cometer aciertos o errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas, a través de las cuales aprenden observando a los demás y participando ellos mismos. El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje. Además todos estos

aprendizajes que el niño realiza cuando juega serán transferidos a situaciones no lúdicas". (Ruiz. 2004).

#### **2.2.6. Aprendizaje Significativo:**

Ausubel (s.f.) El aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce. Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño. Dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se exponen dos condiciones resultantes de la pericia docente: - primero se tiene que elaborar el material necesario para ofrecer una correcta enseñanza y de esta manera obtener un aprendizaje significativo. - en segundo lugar, se deben estimular los conocimientos previos para que lo anterior que permita abordar un nuevo aprendizaje. 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 que simplemente los imparte, sino que los alumnos participan en lo que aprenden, pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el alumno almacenará el conocimiento, partido y lo hallará significativo o sea importante

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

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

Es preciso, además, que el alumno haga un esfuerzo por asimilarlo, es decir, que manifieste una buena disposición ante el aprendizaje propuesto. Por tanto, debe estar motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo.

Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios y dispuestos

(activados), donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. De manera que se requiere una base previa suficiente para acercarse al aprendizaje en un primer momento y que haga posible establecer las relaciones necesarias para aprender.

### **2.2.7. Recurso Didáctico como Soporte de Aprendizaje:**

Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo. Los recursos didácticos deberían ser siempre considerados como un apoyo para el proceso educativo: objetivos curriculares, planes y programas de estudios, contenidos, actividades didácticas, evaluación de recursos didácticos. Los recursos didácticos son muy útiles para facilitar el logro de los objetivos que se tengan para cada una de las mismas, para el desarrollo de las clases, los contenidos que se revisan con los estudiantes y también para motivarlos y familiarizarlos con el entorno a éste, confirmar, elaborar, consolidar y verificar. Su uso queda plenamente justificado cuando son integrados de manera adecuada al proceso educativo, el cual deberá ser compatible a su vez con otros contextos más amplios escolar, regional y nacional. Kaluf (2005) “el material educativo es el nexo entre palabras y la realidad, es la fuente entre lo abstracto, la noción y lo concreto; debe sustituir a la realidad y representarla fielmente, para facilitar la objetivación por parte del alumno”.

### **2.2.8. 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. Poveda, Morales. “Manifiestan que el aprendizaje significativo de un concepto, se puede facilitar cuando el estudiante manipula materiales y objetos los cuales le permiten establecer relaciones, entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva. No obstante, esta actividad no ha de confundirse con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones por el mero hecho de hacer cosas distintas pero sin un objetivo de fondo. Cuando se enseña una disciplina como la matemática, el material concreto se convierte en una herramienta que permite al estudiante saber lo que está haciendo, puesto que tiene la posibilidad de ver, tocar y sentir”. (Kaluf. 2005). “Es recomendable que el docente utilice material concreto que el niño pueda manipular, u a partir del cual, él pueda construir sus propias experiencias de aprendizaje”.

### **2.2.9. Motricidad:**

Manuel Sergio (1986). Se refiere a la capacidad una parte corporal o su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

### **2.2.10. Motricidad Fina:**

Catalina Gonzales (1998). La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por uno o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Se cree que la motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a emborronar y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote o agujero. 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.

### **2.2.11. Control de la Motricidad Fina:**

Catalina Gonzales (1998). El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar.

Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (movimientos grandes y generales). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar.

Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. La dificultad para hablar, comer y escribir en personas con mal de Parkinson se debe a la pérdida del control de la motricidad fina. El nivel de control de la motricidad fina en los niños se utiliza para determinar su edad de desarrollo. Los niños desarrollan destrezas de motricidad fina con el tiempo, al practicar y al enseñarles. Para tener control de la motricidad fina, los niños necesitan:

Conocimiento y planeación, Coordinación, Fuerza muscular y Sensibilidad normal.

#### **2.2.12. El desarrollo del niño en la motricidad fina**

Cabanellas (1994) analiza el proceso de aprendizaje consciente en el acto del dibujo y la manipulación con la materia plástica. Ha realizado interesantes investigaciones con niños de 06 meses en adelante y describe la importancia que tienen estas actividades y la influencia sobre la maduración, y destaca que: \* La creación de un acto no es algo pre-dado, sino que es algo construido. \* Parte de la interacción entre el sujeto y el objeto. \* Destaca el carácter interactivo de los sistemas de actuación. \* Se apoya en la existencia de una conciencia primaria desde la que se originan diversos impulsos de



actuación, por los que en el sujeto se genera un interés por conocer y mejorar.

\* Considera los procesos conscientes como parte esencial del acto para integrar la consciencia primaria con una consciencia de orden superior. Lo mencionado anteriormente por Isabela es un aporte que nos permite construir, socializar mejores conocimientos ya que como ella lo menciona el niño debe interactuar primero con el objeto o la textura de trabajo que se va a realizar permitiéndole que lo conozca y luego haga lo que se está planeando. La actividad manipulativa es tan importante, que buena parte de la conducta humana está basada en la manipulación. Todas las referencias orientadas a la medición de la fuerza en los niños están referidas a la fuerza prensil de las manos. Incluso la misma formación de la voluntad pasa por esta constancia de trabajos manuales.

### **2.2.13. La coordinación de la actividad neuro – muscular:**

Linch (1970). “Todos los movimientos se componen de conjuntos de contracciones de unidades motoras ordenadas en su acción para producir el movimiento ideado. Cada músculo se compone de un conjunto de células musculares que, a su vez, están inervadas por varias neuronas motrices. En cada músculo hay varios cientos de unidades motrices en perfecta organización para su contracción. Según la función de cada músculo, las unidades motrices están formadas por mayor o menor número de células musculares por moto neurona”. (Fox. 1984). “Así, los músculos de la motricidad fina tienen unidades más pequeñas que los músculos posturales que son los de unidades de mayor

número”. (More Ouse. 1974). “Todo el proceso regulador de los movimientos del brazo, antebrazo, muñeca, mano y dedos, están relacionados con la función de diferentes áreas cerebrales, sobre las cuales recae el fenómeno del aprendizaje”. Entre las más importantes podemos destacar: \* El área prefrontal, encargada de la elaboración del pensamiento y la emoción. \* Áreas motoras, incluye la corteza motora, corteza pre-motora y área de Broca. \* Están relacionadas con el control y la actividad muscular; controla y regula los movimientos corporales mediante la percepción y la regulación de contracciones musculares coordinadas. \* Área de Broca y habla, controla el habla; la primera localización cerebral conocida fue el lenguaje articulado, situada por Broca en el pie de la tercera circunvalación frontal izquierda. \* Área sensitiva somática (lóbulo parietal); detecta sensaciones táctiles, presión temperatura, dolor. \* Área de Wenicke (lóbulo temporal), analiza información sensitiva de todas las fuentes. \* Área auditiva (lóbulo temporal), detecta sensaciones auditivas. Como observamos cada área cumple con una misión: la vista recibe la imagen y colabora en la transferencia viso-motriz; las áreas de interrelación establecen los ajustes necesarios para que el proceso perceptivo, de pensamiento y emocional, contribuyan en el comportamiento ideal del niño en formación. La capacidad relacionada con el sonido al igual que la percepción táctil, se coordinan todo el tiempo para unirse a las consecuencias del aprendizaje y la ejecución que debemos realiza en el individuo que desarrolla una actividad, por ejemplo, componer, controlar o hacer otros imaginables movimientos posibles. Como se especifica en esta teoría, los movimientos que se realizan en el brazo, antebrazo, muñeca, mano y dedos

proviene de muchas áreas cerebrales, que sin darnos cuenta median en el trabajo y ponen en práctica las habilidades motoras finas.

#### **2.2.14. Coordinación Viso – Manual:**

Según Wikipedia (2017) es la capacidad que consiste en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por los estímulos visuales.

Ortega y Posso (2010) “Es muy importante tener en cuenta que antes que exigir al niño o niña una agilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura con dedos, esto permitirá mas adelante trabajar con otras herramientas que conllevan más dificultad en su manejo, para poder realizar ejercicios de precisión (pinceles, lápiz, colores, etc)”.

Anilema (2008) sostiene que la expresión plástica coloca al niño en contacto con el arte a través de sus sentidos con el color, la línea, las formas, las texturas y la posibilidad de expresar sus habilidades y potencialidades, así mismo promueven la autonomía, confianza y aceptación en el niño. Son partes para desarrollar la coordinación, pintado y dibujo libre.

Ortega y Posso (2010) Punzar es una de las primeras actividades que implica precisión que puede realizar el estudiante de 2 a 3 años. Para realizar esta tarea el estudiante necesita un instrumento pequeño – punzón y tiene que limitarse a un espacio – papel que le conduce a afinar no solamente el dominio

del brazo si no también el de los dedos – prensión de movimientos y coordinación viso motriz”.

Rasgado Manualidades Infantiles (2013) el rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño tenga obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales. Cuando el niño practica el rasgado debe iniciarse en forma libre que después identificara como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá manifestarse creando formas figurativas geométricas.

Enhebrar técnicas para trabajar la psicomotricidad fina y la coordinación óculo-manual fortalece los movimientos bimanuales de amplitud para el desarrollo de sus dedos. Repartimos un CD a la niña o niño y les pedimos que introduzcan la lana por el orificio que tiene en el centro el CD hasta terminar todo el contorno una vez acabado pegamos encima la fotografía más agradable de la niña o el niño.

Mamá Psicóloga Infantil (2015) Recortar: saber recortar con tijeras es una habilidad manual compleja que los niños empiezan a desarrollar a partir de los 3 o 4 años, ya que requiere una gran coordinación entre el cerebro y sus manos, de ambos, ya que recortar con tijera es una actividad que precisa movimientos bimanuales, o lo que es lo mismo, el uso de las manos: con una sujeta el papel mientras que con la otra recorta con la tijera.

Modelar: existen varios estudios que indican que realizar elementos de arte aun cuando te salga estéticamente no bonito, es muy beneficioso para el cerebro. El cerebro entra a un estado despierto pasivo cuando nos

concentramos para hacer arte y el hacer cosas artísticas ayuda a superar la depresión, mejora la concentración y el estado de ánimo. Esto es para adultos y niños.

Según Patty Storms profesora de niños de cerámica, los beneficios que obtiene un niño modelando con sus manos son: mejora su desarrollo sensorial y motor, su expresión, ayuda a resolver problemas, disciplina, efecto calmador, orgullo y autoestima.

Mamá Investigadoras (2017) Embolilla; técnicas para trabajar la psicomotricidad fina y la coordinación óculo-manual. Esta técnica fomenta el ejercicio de los dedos índice y pulgar para el buen agarre de la pinza; se logra movimientos precisos. Les damos a la niña o niño el papel de seda cortado en cuadritos de distintos colores para luego ellos puedan hacer bolitas y después decorar según el dibujo que se le da.

Laberintos para Niños ¿qué beneficios aportan? (2017) Fortalecen la capacidad del niño para prestar atención, tener que encontrar el camino para solucionar esta especie de rompecabezas atraerá totalmente la atención del niño, ya que es una actividad que necesita de exactitud, observación, etc. Para ellos es todo un reto, lo que a su vez les permite mejorar y trabajar este aspecto.

Copias de formas copia de figuras. Habilidades motrices y visuales de Aprender Juntos (2016) Copiar figuras es una tarea en donde se entrelazan habilidades motoras con habilidades cognitivas, por lo que es más complejo lo que muchos creen. Al copiar figuras los niños requieren y a la vez, estarán

desarrollando las habilidades de percepción visual y de coordinación visomotriz.

#### **2.2.15. Motricidad Fonética:**

El ser humano al nacer cuenta con algunos recursos innatos como el llanto, que permite expresar sensaciones de malestar como el hambre, el frío y el dolor. Conforme crecen y gracias a la intervención con las personas de su entorno él bebe va discriminando los sonidos, es decir pasó a reconocer los fonemas del lenguaje materno. Se observa que los bebés juegan con los sonidos que imitan y repiten con disfrute. Cuando la niña o el niño empiezan a utilizar la palabra para comunicar sus deseos y necesidades, está revelando un progreso importante en su dimensión cognitiva pues reflejo de las representaciones mentales que ha ido construyendo gracias a la interacción social, cultural y afectiva con las personas de su entorno. Documento técnico de sistematización de evidencia para lograr el desarrollo infantil temprano (2013).

#### **2.2.16. Motricidad Gestual:**

Se considera que la comunicación gestual, es aquello donde el emisor y el receptor entran en contacto físico como por ejemplo los brazos, movimientos, actitudes.

El abrazo: es una acción comunicativa que transmite un tipo de saludo o una muestra de cariño, donde se realiza una leve presión sobre la persona a la que es ofrecida dicho gesto.

La comunicación gestual, no requiere de un idioma determinado, para ser capaces de transmitir el mensaje. Para que estos gestos sean útiles, tanto el emisor como el receptor deben saber su significado, no es necesario saber o no saber escribir o leer. La comunicación gestual se transmite a través de movimientos de las manos, los brazos, los dedos, o movimientos de la cara que son captados por la otra persona.

Se puede decir que los niños van adquiriendo el dominio de esta comunicación, de acuerdo a sus niveles de desarrollo, sin embargo debemos tener en cuenta, que este dominio lo adquieren hasta los 10 años.

#### **2.2.17. Motricidad Facial:**

Según Mesonero (1994): este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones; el dominio muscular, la posibilidad de coordinación viso-manual y la relación que se tiene con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Mesonero (1994) manifiesta: “Se debe facilitar que el niño, niña a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella para su coordinación viso manual”

### 2.2.18. Marco legal:

#### Ley General de Educación N° 28044:

**Artículo 2º:** Concepto de la educación: La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad.

#### **Artículo 9º:** Fines de la educación peruana:

- Formar personas capaces de lograr su realización ética, intelectual, artística, cultura, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

- Contribuir a formar una sociedad democrática, solidaria, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de una cultura de paz que afirme la identidad nacional sustentada en la diversidad cultural, étnica y lingüística, supere la pobreza e impulse el desarrollo sostenible del país y fomente la integración latinoamericana teniendo en cuenta los retos de un mundo globalizado.



### **III. HIPOTESIS:**

#### **3.1. Hipótesis general:**

Hi: Si existe relación entre los juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 035.

H0: No existe relación entre los juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 035.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Tipo de investigación:**

Es una investigación de tipo Cuantitativa, Descriptiva y Explicativa, porque se examinara las características del tema, para luego definirlo y formular hipótesis, seleccionando la técnica para la recolección de datos, después mediremos cada variable para luego hacer interpretaciones, conclusiones y posibilitar las causas y efectos de la investigación.

### **4.2. Nivel de investigación:**

De acuerdo a la naturaleza del estudio de la investigación, reúne por su nivel las características de un estudio descriptivo, explicativo y correlacionado.

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

En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social 14, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará.

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O<sub>1</sub> \_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ O<sub>2</sub>

**Donde:**

O = Estudiantes de cuatro años de edad de la de la I. E. I. N° 035 Vaquería.

O1 = Pre-test al grupo

X= Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto.

O2 = Post-test al grupo.

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.

#### **4.4. Población Muestral.**

##### **4.4.1. Área geográfica de la investigación:**

La Institución Educativa N° 035 “Vaquería”, tiene las siguientes características geográficas: pertenece al caserío de Vaquería, distrito de San Jacinto, provincia y departamento de Tumbes, sus límites son:

Por el oeste con el caserío de Francos

Por el este con el caserío de Oidor

Por el norte con el Rio Tumbes.

Por el sur con el bosque seco.

Latitud: -3.70639

Longitud:- 80.4531

#### 4.4.2. Población de la investigación:

Son los elementos susceptibles a ser seleccionados para su estudio. Estuvo conformada por los estudiantes de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 035 “Vaquería”.

#### 4.4.3. Muestra de la investigación:

La población muestral estuvo conformada por la totalidad de niños del aula de cuatro años de la Institución N° 035 – Vaquería.

**Tabla 1. Población y muestra de los estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 Vaquería.**

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	Número de Estudiantes (Población)		Muestra
			Varones	Mujeres	
San Jacinto	Inicial N° 035	04 años	07	07	14
<b>Total</b>			<b>14</b>		<b>14</b>

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del de 4 años de la I.E.I. N° 035

#### 4.5. Definición y operacionalización de la Variable:

##### Operacionalización de la Variable:

##### Variable independiente

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

##### Variable dependiente:

Según Molly Pujol (1998), los materiales que se ofrecen a los niños han de estar minuciosamente preparados, seleccionados y deben de favorecer una actividad física e intelectual.

**Tabla 2. Matriz de Operacionalización de las Variables.**

**Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejora el Desarrollo de la Motricidad Fina en Niños y Niñas de 04 Años de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería.**

PROBLEMA	VARIABLE	CATEGORÍA	INDICADOR
¿De qué manera el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando material	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b> Juego Lúdicos.	<ul style="list-style-type: none"><li>• A Logro Previsto.</li><li>• B En Proceso</li></ul>	1.- Identifica semejanzas y diferencias entre objetos.  1.- Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia.

<p>concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de la Institución Inicial N° 035 - Vaquería?</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> Desarrollo de la motricidad fina.</p>	<p>• C Inicio</p>	<p>1.- Realiza movimientos corporales como el uso del espacio y otros objetos.</p> <p>1.- Participa en juegos dramáticos.</p> <p>2.- Realiza dibujos sencillos de manera creativa</p> <p>2.- Desarrolla su expresión plástica con cuidado.</p> <p>2.- Coordina sus movimientos óculo manual.</p> <p>2.- Menciona el uso de algunos objetos.</p>
--	---	-----------------------	---

#### 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la investigación:

Martínez (2013) 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:

**Observación;** Martínez (2013) La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

**Lista de cotejo;** Martínez (2013) 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.

#### **4.7. Plan de análisis:**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica.

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

**Tabla: 3. Escala De Calificación**

<b>NIVEL EDUCATIVO</b>	<b>ESCALA DE CALIFICACIÓN</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
Educación Inicial Literal y Descriptivo	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 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.

#### **4.8. Matriz de consistencia de la investigación:**

Tabla 3. Matriz de consistencia de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 035 Vaquería, año 2018.



**Tabla 4. Matriz de consistencia**

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
Juegos Lúdicos Basados En El Enfoque Significativo Utilizando Material Concreto Mejora El Desarrollo De La Motricidad Fina En Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E. N° 035 Vaquería, Año 2018	¿De qué manera el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de la Institución N° 035?	<p><b>Objetivo General:</b></p> <p>Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 035 – Vaquería en el año 2018.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión viso manual a los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 035 – Vaquería en el año 2018.</li> <li>• Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión facial a los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 035 – Vaquería en el año 2018.</li> <li>• Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión gestual a los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 035 – Vaquería en el año 2018.</li> <li>• Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en la dimensión fonética a los niños y niñas de 04 años de la I.E. N° 035 – Vaquería en el año 2018.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si existe relación entre los juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 035.</li> <li>• No existe relación entre los juegos lúdicos basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 035</li> </ul>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b></p> <p>Juego Lúdicos.</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b></p> <p>Desarrollo de la motricidad fina.</p>	<p>Es una investigación de tipo Cuantitativa, Descriptiva y Explicativa, contiene un pre-test y un post-test a un solo grupo.</p> <p>La población está conformada por los 14 estudiantes de 4 años de educación inicial de la I.E. N° 035 – Vaquería y la muestra estuvo conformada por la totalidad del aula de 4 años de dicha institución educativa.</p>

## V. RESULTADOS

### 5.1. RESULTADOS:

#### 5.1.1. Estimar El Desarrollo De La Motricidad Fina A Través Del Pre Test.

Tabla 5. Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pre test

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	4	28.57
B	6	42.86
C	4	28.57
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.

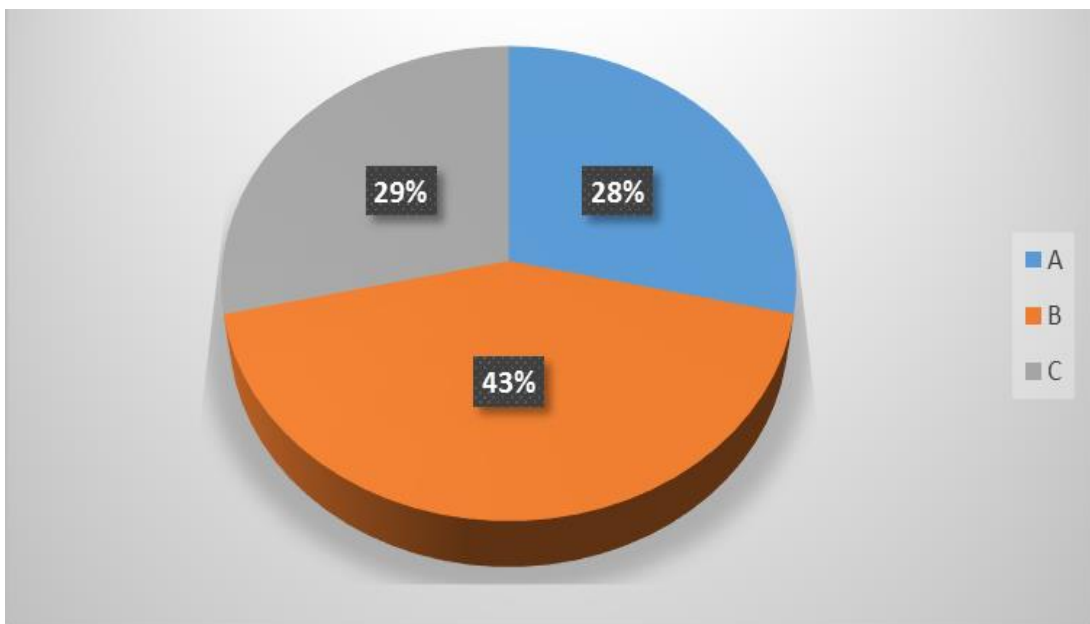
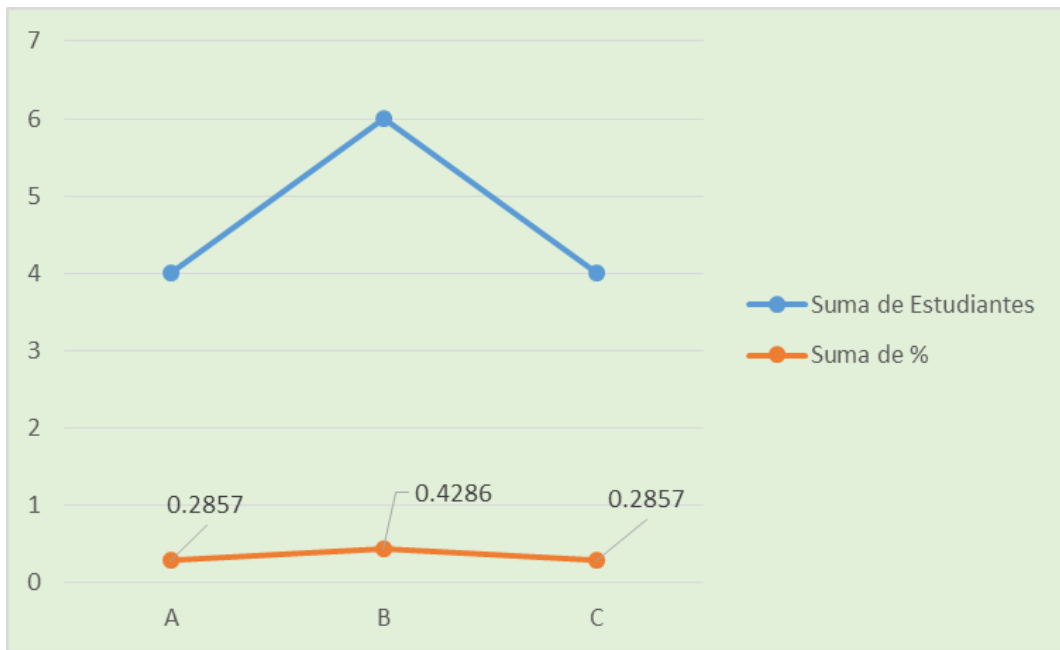


Figura 1. Del gráfico de círculos del Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pre test



Fuente: Tabla 05

Figura 1. Del gráfico de círculos del *Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pre test*

En la tabla 5 y figura 1, se observa que el 43 % de alumnos están en la categoría B en proceso de aprendizaje.

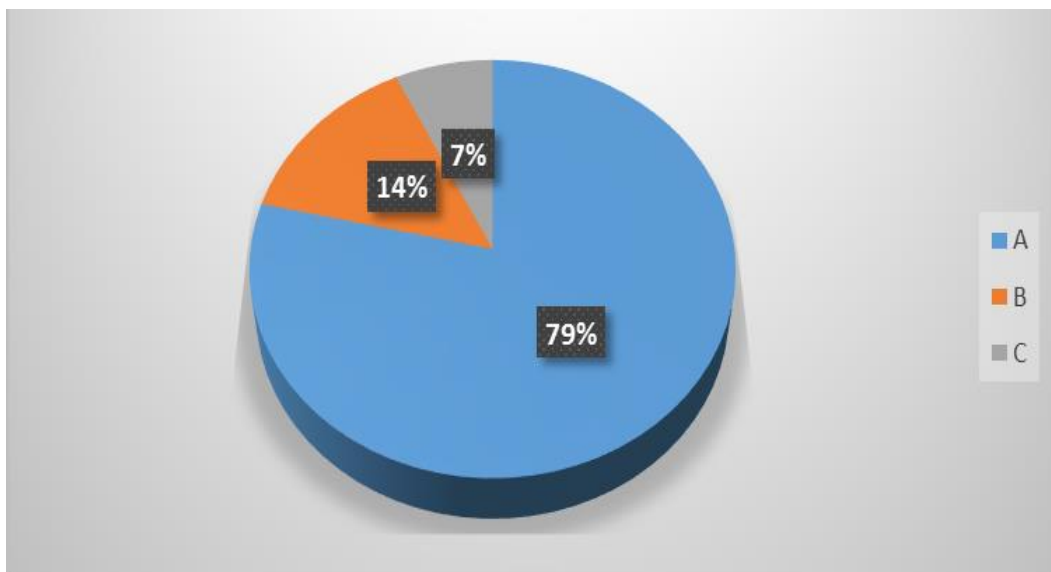
## 5.1.2. Resultados De La Aplicación De Las Sesiones De Aprendizaje

### 5.1.2.1. Sesión de aprendizaje N° 01: Reproduce dibujos sencillos.

Tabla 6. Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 01

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	11	79
B	2	14
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 06

Figura 2: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 01

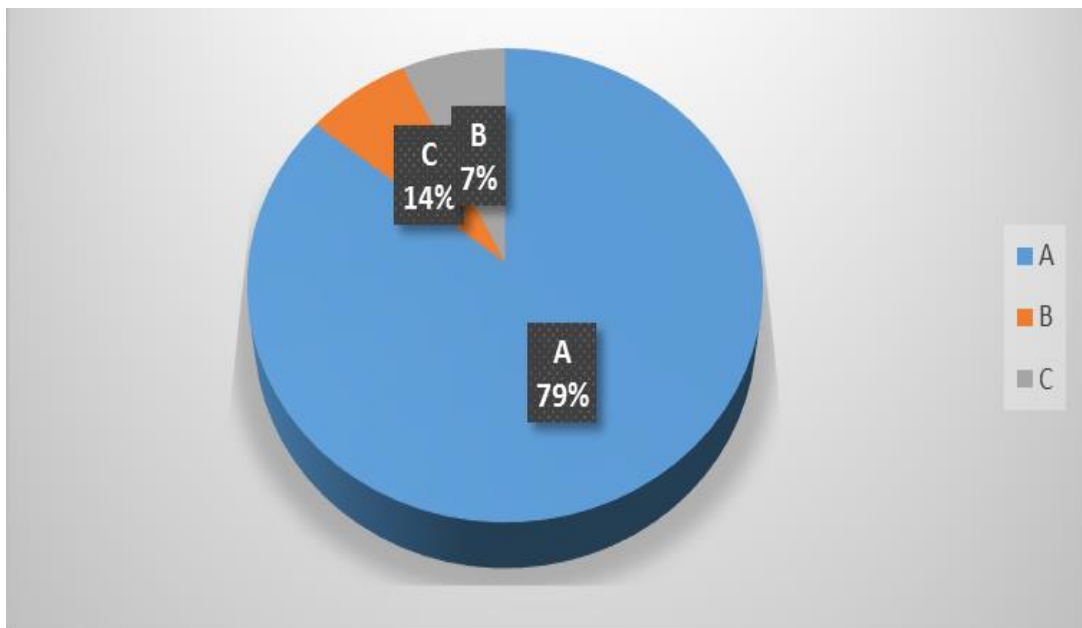
En la tabla 6 figura 02, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 79% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 14% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

**5.1.2.2. Sesión de aprendizaje N° 02: Haciendo pelotas de papel.**

Tabla 7. Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 02

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	11	79
B	1	7
C	2	14
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 07

Figura 3: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 02

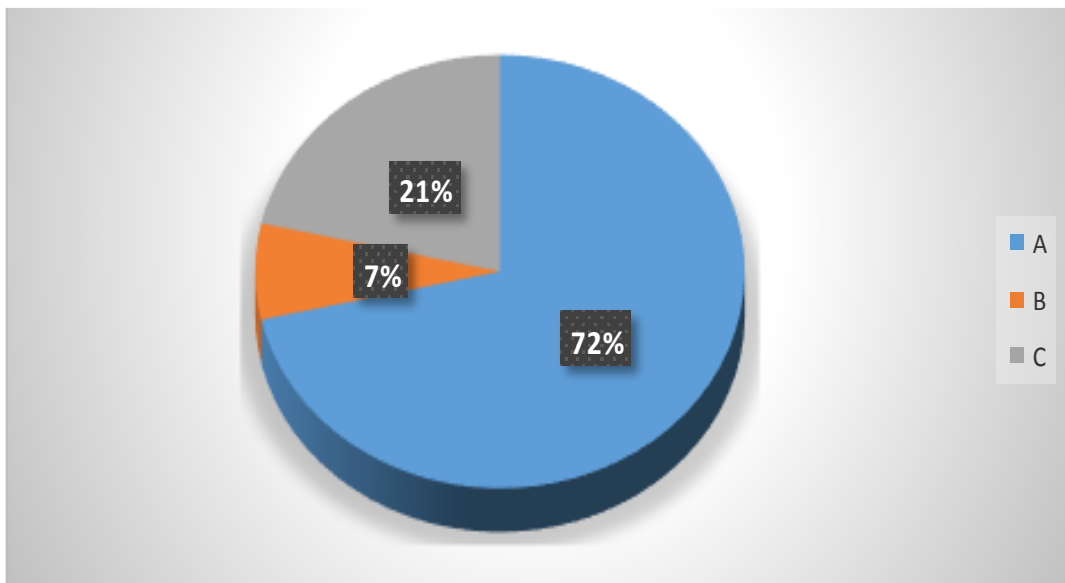
En la tabla 7 figura 03, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 79% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 14% en inicio “C”.

**5.1.2.3. Sesión de aprendizaje N° 03: Inserta en una cerda cuentas medianas y pequeñas.**

Tabla 8: *Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 03*

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	10	71.43
B	1	7.15
C	3	21.42
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 08

Figura 4: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 03

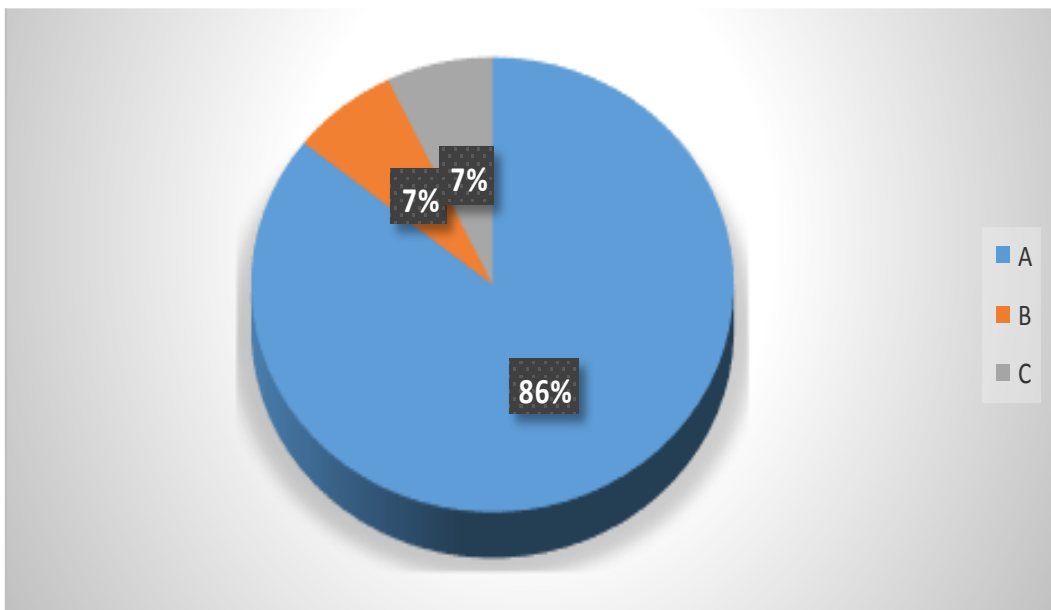
En la tabla 08 figura 04, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 72% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 21% en inicio “C”.

#### 5.1.2.4. Sesión de aprendizaje N° 04: Haciendo figuras de plastilina

Tabla 9. Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 04

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	12	86
B	1	7
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 09

Figura 5: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 04

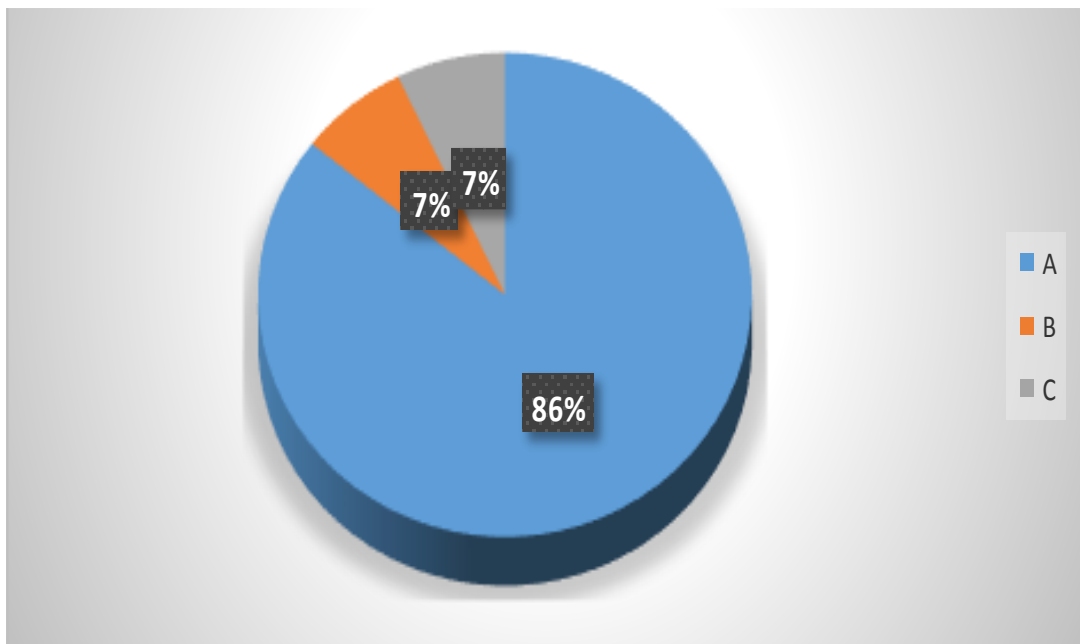
En la tabla 09 figura 05, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 86% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

### 5.1.2.5. Sesión de aprendizaje N° 05: Punza al contorno de una figura.

Tabla 10: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	12	86
B	1	7
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 10

Figura 6: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05

En la tabla 10 figura 06, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 86% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

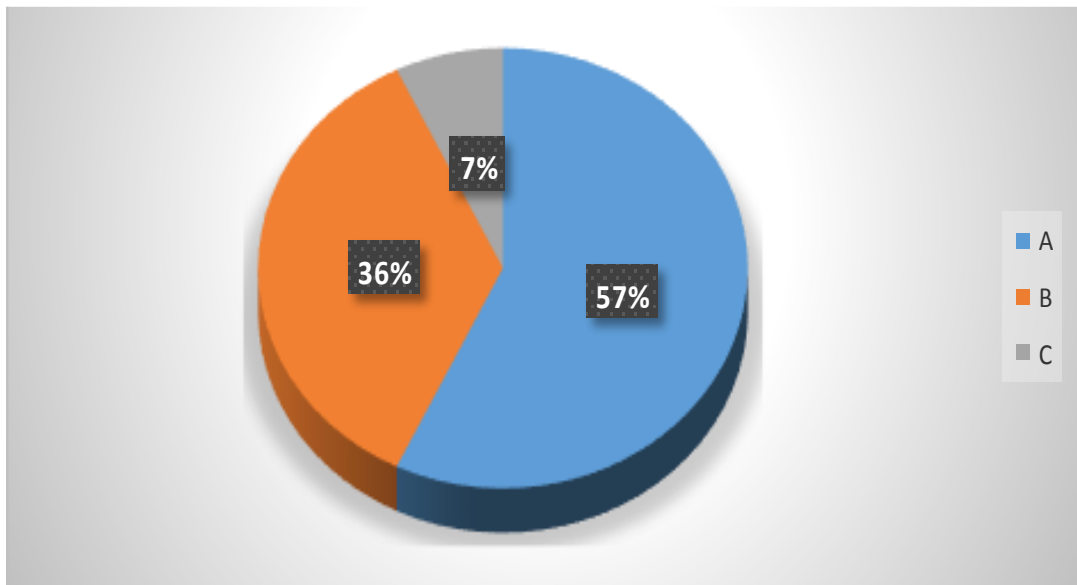


### 5.1.2.6. Sesión de aprendizaje N° 06: ¿Quién es quién?

Tabla 11: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 06

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	8	57
B	5	36
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 11

Figura 7: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 06

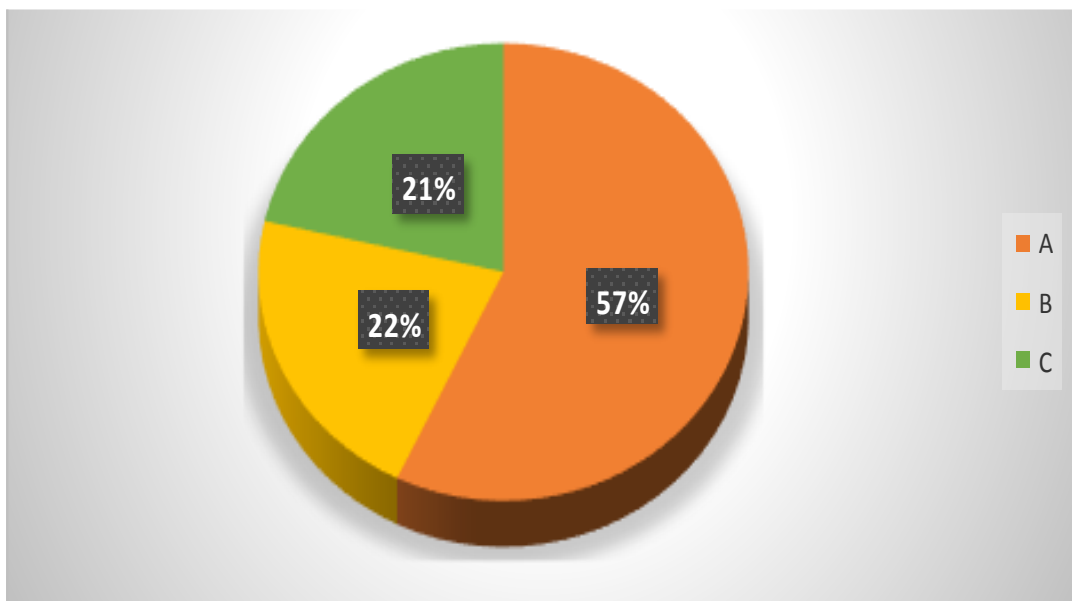
En la tabla 11 figura 07, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 57% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 36% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

**5.1.2.7. Sesión de aprendizaje N° 07: Diferencia sonidos utilizando el sentido del oído.**

Tabla 12: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 07

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	8	57.14
B	3	21.43
C	3	21.43
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 12

Figura 8: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 07

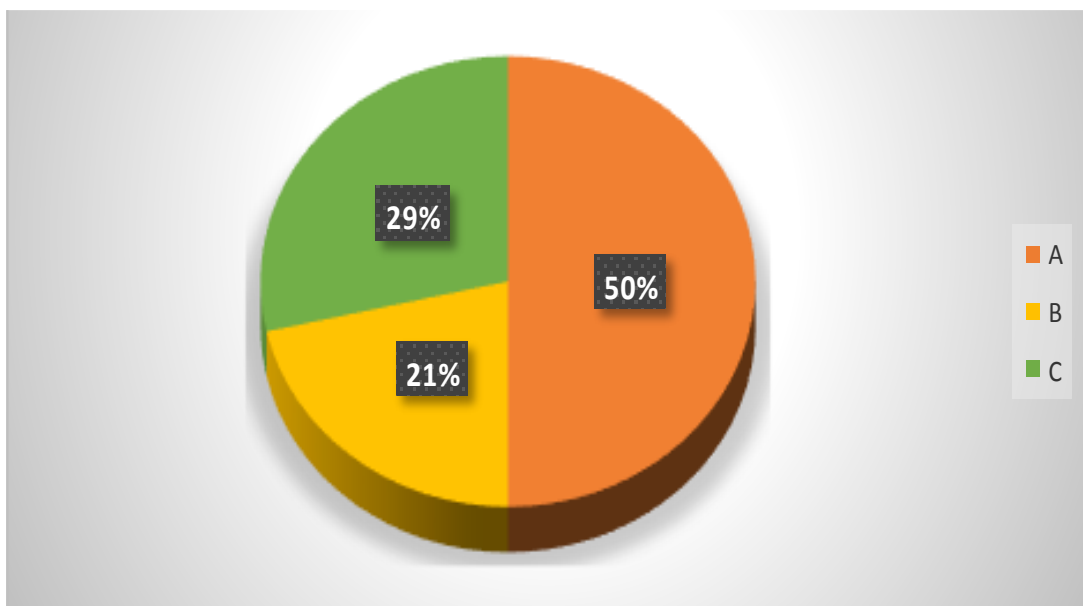
En la tabla n° 12 figura 08, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 57% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 22% en proceso de aprendizaje “B” y el 21% en inicio “C”.

### 5.1.2.8. Sesión de aprendizaje N° 08: Los gimnastas.

Tabla 13: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 08

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	7	50
B	3	21
C	4	29
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 13

Figura 9: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 08

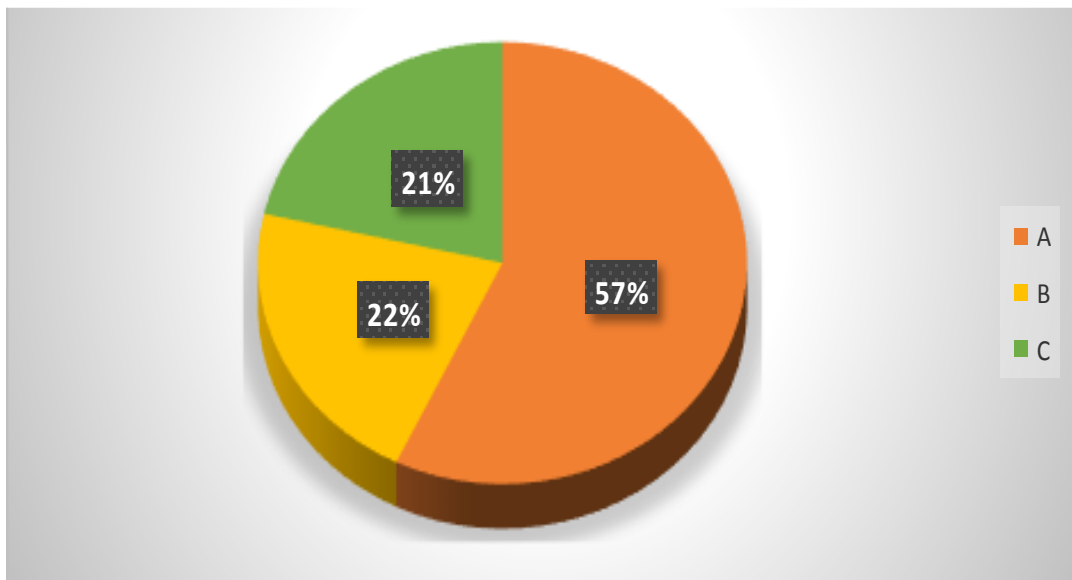
En la tabla 13 figura 09, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 50% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 21% en proceso de aprendizaje “B” y el 29% en inicio “C”.

### 5.1.2.9. Sesión de aprendizaje N° 09: Jugamos a imitar.

Tabla 14: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 09

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	8	57.14
B	3	21.43
C	3	21.43
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 14

Figura 10: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 09

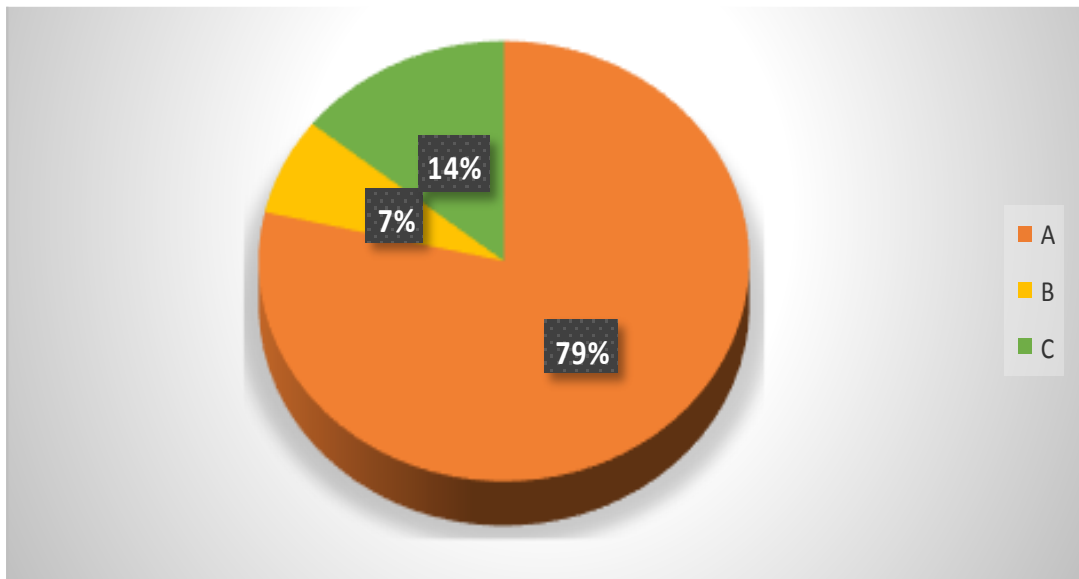
En la tabla 14 figura 10, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 57.14% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 21.43% en proceso de aprendizaje “B” y el 21.43% en inicio “C”.

### 5.1.2.10. Sesión de aprendizaje N° 10: Jugamos con la plastilina.

Tabla 15: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	11	79
B	1	7
C	2	14
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 15

Figura 11: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 010

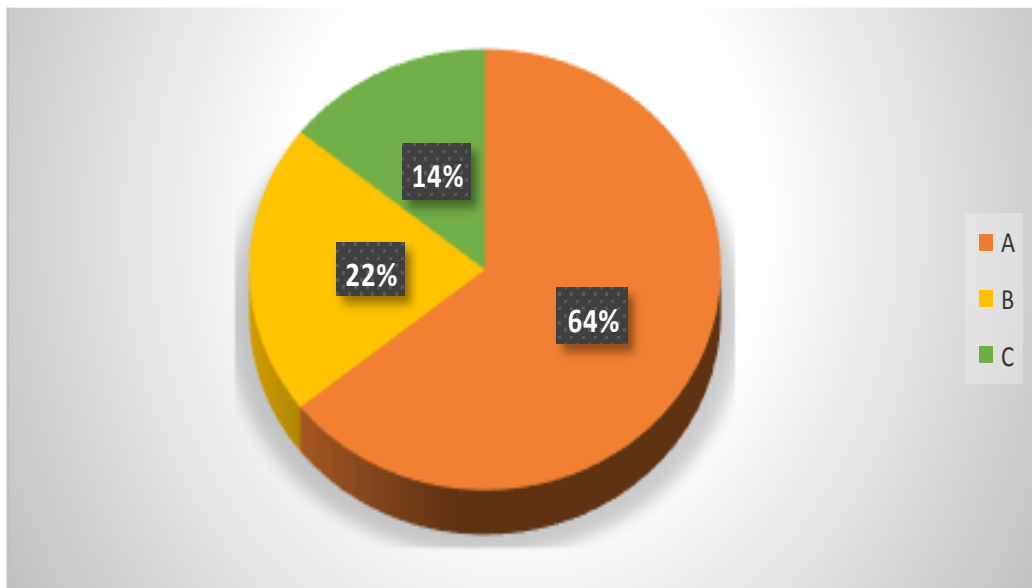
En la tabla 15 figura 11, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 79% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 14% en inicio “C”.

**5.1.2.11. Sesión de aprendizaje N° 11: Rasgamos papel y formamos las figuras geométricas.**

Tabla 16: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	64.29
B	3	21.43
C	2	14.28
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 16

Figura 12: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

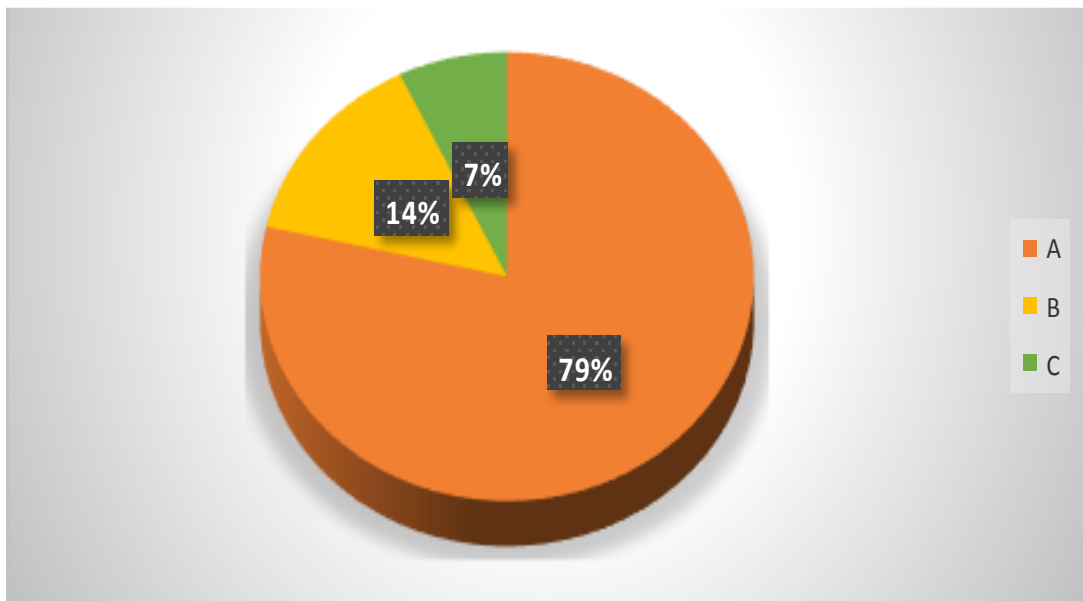
En la tabla 16 figura 12, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 64% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 22% en proceso de aprendizaje “B” y el 14% en inicio “C”.

### 5.1.2.12. Sesión de aprendizaje N° 12: Jugamos con títeres.

Tabla 17: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	11	79
B	2	14
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 17

Figura 13: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

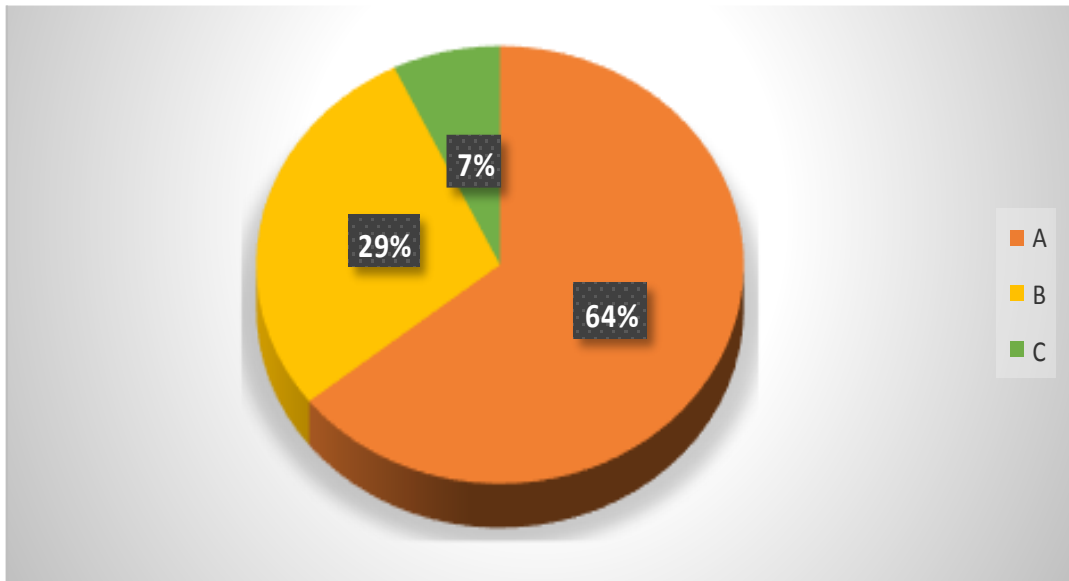
En la tabla 17 figura 13, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 79% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 14% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

### 5.1.2.13. Sesión de aprendizaje N° 13: Inflamos globos.

Tabla 18: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	64
B	4	29
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 18

Figura 14: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

En la tabla 18 figura 14, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 64% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 29% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

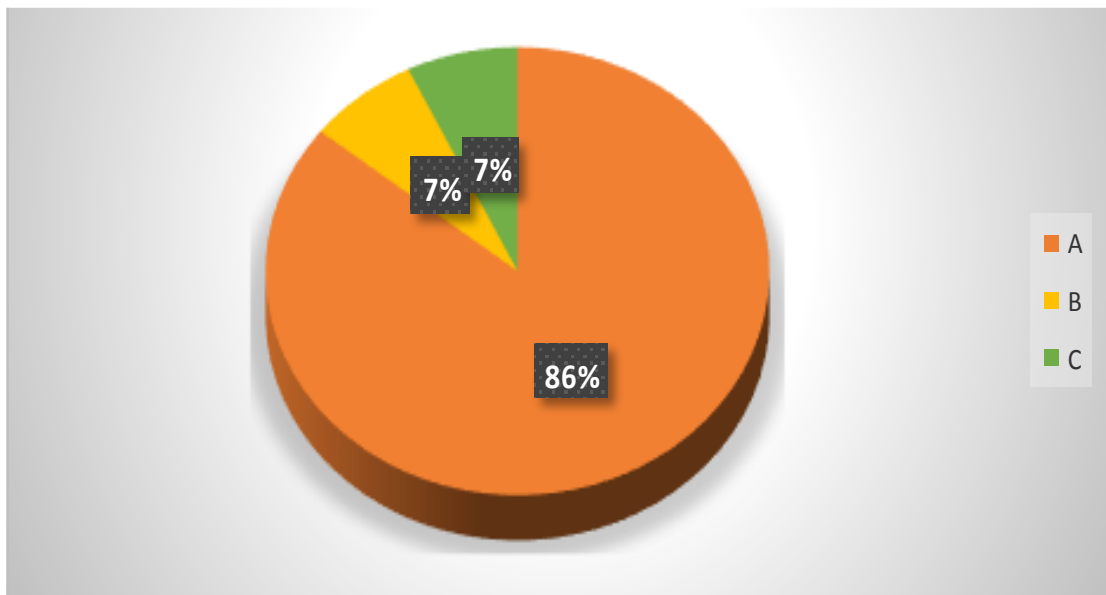


#### 5.1.2.14. Sesión de aprendizaje N° 14: Enhebrando un pasador.

Tabla 19: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	12	86
B	1	7
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 19

Figura 15: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

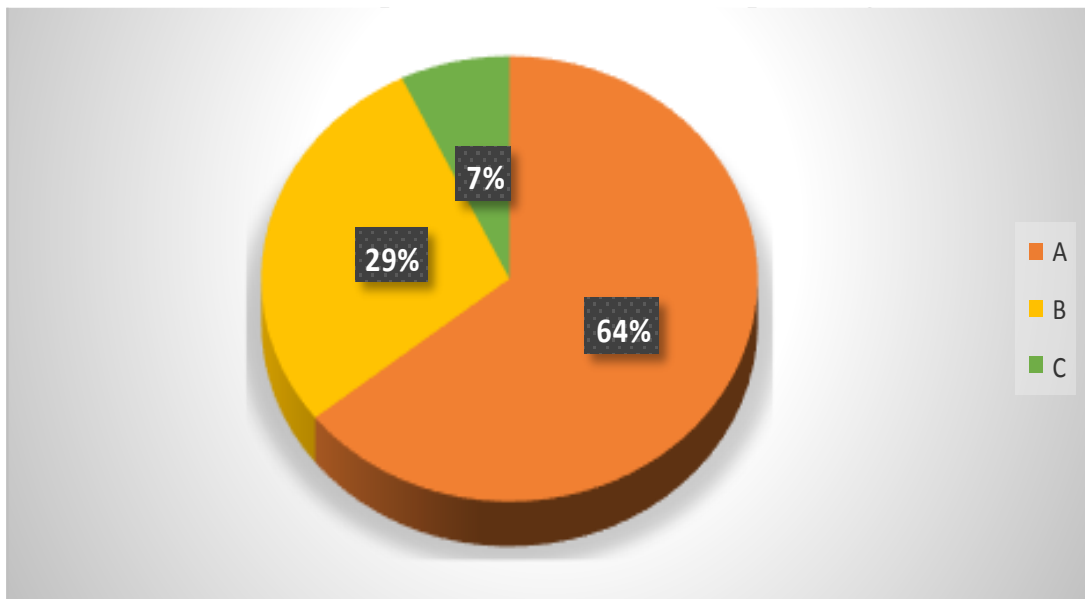
En la tabla 19 figura 15, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 86% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 7% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

### 5.1.2.15. Sesión de aprendizaje N° 15: Imitamos pregones.

Tabla 20: Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

NIVEL DE LOGRO	F	%
A	9	64
B	4	29
C	1	7
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 20

Figura 16: Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

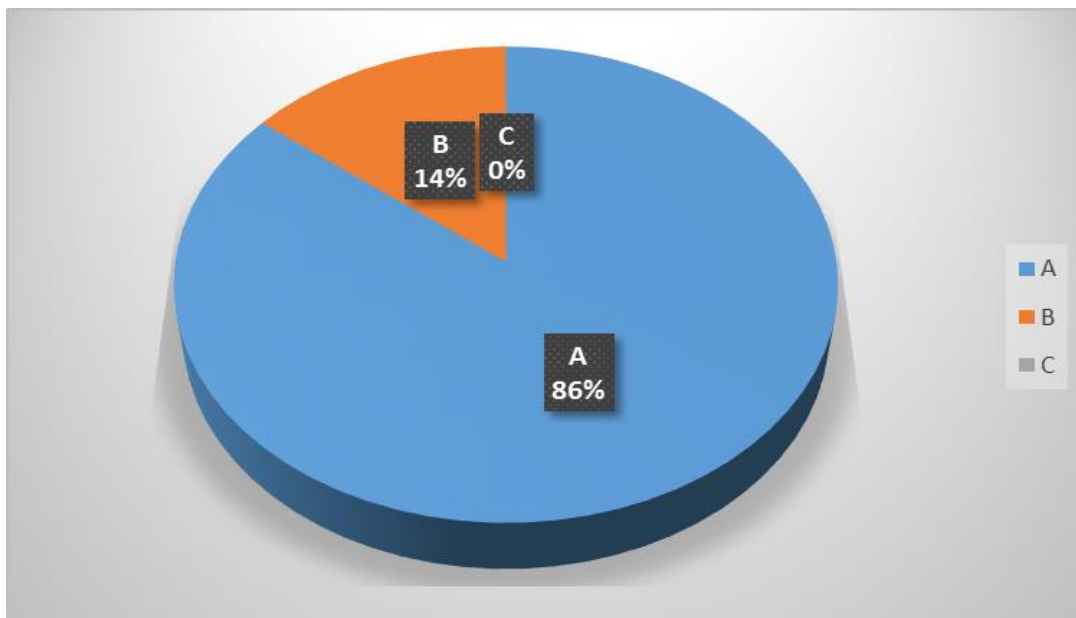
En la tabla 20 figura 16, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad el 64% de los niños obtienen un logro previsto “A”, el 29% en proceso de aprendizaje “B” y el 7% en inicio “C”.

### 5.1.3. Estimar El Desarrollo De La Motricidad Fina A Través Del Pos Test

Tabla 21. Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pos test

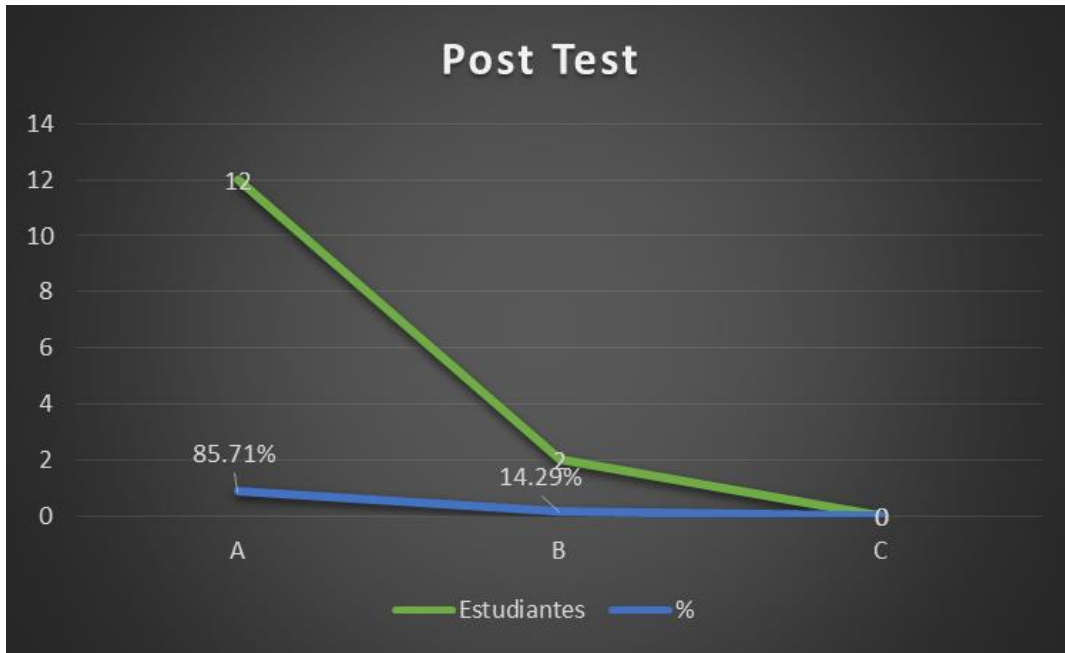
NIVEL DE LOGRO	F	%
A	12	85.71
B	2	14.29
C	0	0.00
Total de Estudiantes	14	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.



Fuente: Tabla 21

Figura 17: Resultado de la aplicación del desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años en el pos-test.



En la tabla 21 figura 17, se observa que de los 14 estudiantes del aula de 04 años de edad, el 86% de los niños están en la categoría A y el 14% de los niños están en la categoría B en proceso de aprendizaje.

## 5.2. PRUEBA DE WILCOXON:

Tabla 22.Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST - POSTEST	Rangos negativos	14 <sup>a</sup>	7,50	105,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	14		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente

**Tabla 23. Estadísticos de prueba**

	PRETEST	-
	POSTEST	
Z	-3,302 <sup>b</sup>	
Sig. asintótica (bilateral)	,001	

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente

Se observa en la tabla 23 que el valor de Z es -3,302 en el pre-test y en el valor P es 0,001 en el pos-test, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

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

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica.

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

Tal como se expresa en la pre-prueba; a través de la tabla 5; los niños y niñas del grupo experimental demostraron un bajo nivel de capacidad referido a la motricidad. Donde obtuvieron un nivel de motricidad C, por lo que implica que están en la clase de inicio de aprendizaje.

Este resultado se obtiene por la falta de conocimiento de las estrategias o métodos por parte de los profesores en el nivel inicial, lo que permite el desarrollo de las habilidades motoras, dando prioridad a las actividades cognitivas, es por ello que los niños y niñas presentan dificultades, porque los docentes ignoran estrategias para desarrollar este nivel. La motricidad es exitosa cuando se aplican estrategias que promueven el interés y motivan a los niños (as) a desarrollarlo adecuadamente. Para ello existen estrategias que pueden alcanzar este nivel en niños y niñas, por ejemplo, el juego como estrategia para el desarrollo motor tanto en el aspecto grueso como en el fino.

### **5.3.2. Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.**

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

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

Esto demuestra que el juego lúdico es un espacio donde el niño comenzara a conocer sus capacidades y experimentará nuevas circunstancias dignas de mención. El juego lúdico se comprende como una medida del adelanto de las personas, siendo una pieza constituida del individuo. El concepto de lúdico se refiere a la necesidad del ser humano, de expresar, sentir, impartir, crear en las personas una progresión de sentimientos dispuestos hacia la emoción, la diversión, el entretenimiento, esparcimiento que nos lleva a gozar, reír, gritar, incluso llorar, que nos produce emociones.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, ya que en la dimensión viso manual, de los estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 2018, según la tabla N° 27, se obtuvo que el 79% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional. En la dimensión facial, según la tabla N° 28, el 86% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto, en la dimensión gestual, según la tabla N° 29, el 86% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto, en la dimensión fonética, según la tabla N° 30, el 93% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Además, en el enfoque significativo, el docente resulta ser sólo la

persona intermedia entre la información y los estudiantes, no es él quien esencialmente los concede, sino más bien los estudiantes se interesan en lo que aprenden, sin embargo para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. Debido a la inspiración que el docente puede lograr, el estudiante almacenará la información, coincide y piensa que su importancia o crítica lo puede aplicar a su día a día. (Rosario Pelayo).

Ausubel concibe la información anterior del alumno en cuanto a los planes de aprendizaje, que forman parte del retrato que una persona tiene en una determinada encrucijada de su historia sobre una trama de la realidad. Estos planes incorporan diferentes tipos de información sobre la realidad, por ejemplo, la actualidad, ocasiones, encuentros, anécdotas personales, comportamientos, normas, etc. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por Piaget el cual creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea.

Garaigordóbl (s.f.), “considera al juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, son consideradas como un conjunto de actividades agradables, cortar, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al



prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, los valores, entre otros, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional e individual y social, de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente”.

Vygotski, “señala que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo, el mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

#### **5.3.4. Estimar el nivel de significancia entre el pre-test y el pos-test.**

Teniendo en cuenta el objetivo final de obtener resultados positivos y como indica la teoría, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan el aprendizaje aludido a los activos, las técnicas y las aplicaciones instrumentales que hacen concebible el hecho artístico, particularmente en el campo de los juegos lúdicos.

Además se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido. Fundamentalmente se trata de utilizar los conocimientos previos del estudiante para fabricar un nuevo aprendizaje. Finalmente se utilizó material solido que son componentes que soportan el avance básico de los estudiantes,

de esta manera potenciando la mejora psicomotora a través del control de los objetos.

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se observa que el valor de Z es -3,302 en el pre-test y en el valor P es 0,001 en el pos-test, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula.

Este resultado muestra que existe un contraste crítico entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test y la realización del pos test, ya que los estudiantes han mostrado un logro de aprendizaje superior después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se confirma la veracidad de la hipótesis, que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando el material concreto, mejora esencialmente el avance de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería del distrito de San Jacinto en el año 2018.

Para el caso presentado en este estudio y como lo indica Alvarez; justifica que los juegos lúdicos, resulta una de las actividades más enriquecedoras en la educación infantil que por lo tanto tiene una importancia fundamental en los primeros años de formación de los niños, permitiendo una mejora indispensable en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, individual y social, y para que este proceso sea armónico y equilibrado, es importante que los niños tengan las capacidades necesarias (perceptivas y coordinación viso – manual) para expresarse de un modo convincente y con recursos y materiales necesarios que potencian esa expresión y que conozcan las diferentes técnicas de expresión.

## VI. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos por la aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 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° 27, 28, 29, 30 respectivamente.

Tal como se indica en los resultados de la pre-prueba, a través de la tabla 5; los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un bajo nivel en lo concerniente a la motricidad. Donde estos niños y niñas alcanzaron un nivel de motricidad C, significa que se encuentran en la categoría de inicio del aprendizaje.

Se aplicaron las 15 sesiones a los niños y niñas de 4 años utilizando diferentes técnicas y materiales, logrando así un aprendizaje significativo en la motricidad fina.

Los resultados obtenidos del pos test fueron: el 85.71% de los niños lograron el nivel “A”, el 14.29% de los niños lograron el nivel “B” y 0% el nivel “C”, demostrando que el empleo de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando el material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años (tabla 21).

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 2018, pues según la tabla N° 27, el 79% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la 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 estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 2018, pues según la tabla N° 28, el 86% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la 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 estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 2018, pues según la tabla N° 29, el 86% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la 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 estudiantes de 04 años de edad de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería, 2018, pues según la tabla N° 30, el 93% de los estudiantes alcanzaron el nivel “A” del logro previsto de la escala de la

calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Para comprobar la hipótesis de la investigación se empleó la prueba estadística de Wilcoxon y se observa que el valor Z es -3,302 en el pre-test y en el valor P es 0,001 en el pos-test, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, esto quiere decir, que si existe un contraste crítico entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, ya que los estudiantes han demostrado un logro de aprendizaje superior después de haber aplicado la estrategia didáctica.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Siendo el juego lúdico un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y niñas y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan, interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 035 – Vaquería.

A la directora de la Institución educativa, docentes y padres de familia se les recomienda seleccionar e identificar estrategias, viso manual, fonética, facial y gestual que favorezca el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas.

Utilizar estrategia viso-manuales nos permite aprovechar las potencialidades de cada niño o niña que desarrollo de manera oportuna las bases para la lectoescritura.

La sociedad actual debe enfrentar las dificultades que presentan los niños y niñas en el desarrollo de la sicomotricidad fina, empleando técnicas, estrategias y material concreto para lograr un satisfactorio nivel madurativo.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Amor por la lectura [Blog] Resultados de PISA 2009 para Perú: resultados para llorar, Urbina M.: Lima; 2010 [Sitiado 30 dic. 2010]. Disponible en: <http://mundomagico.obolog.com/>

CADE 2010, II CADE por la educación: Por un Perú mejor educado. Yzusqui J. 17-05-2010. Disponible en: <http://delaeducacion.cade-ipae.pe/>.

Kolumna okupa. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: <http://kolumnaokupa.lamula.pe/2009/08/30/el-pensamiento-complejo/>

Ley General de Educación N° 28044.

Martí, E. Postura crítica sobre las estrategias de aprendizaje. En: Pozo, Ignacio, “El aprendizaje estratégico”, Madrid, Santillana, 1999. Disponible en: <http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2001/estrategiasdidacticas2parte.pdf>

Andía (2015). Nivel de Psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno – Perú.

MINEDU (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular.

MINEDU (2009). Diseño de Investigación Científica. Disponible en <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wpcontent/uploads/2010/09/materialdia3.pdf>

Moreno. J y Nuñez M. (2012). Estrategias didácticas. Documento disponible en <http://www.s/ideshare.net/yibmoreno/estrategias-didacticas.com>

- Ortiz, Yolanda. (2003). El juego Infantil y su Metodología. Disponible en: <http://es.slideshare.net/yolandaortiz/el-juego-infantil-y-su-metodologia28283877?related-3>
- Martín (2015). La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste A Rocha de Gallegos. De Colombia.
- Ortega, Muñoz, Sobrino, y Mozos (2013). Tipología del juego Jean Piaget. Disponible en: <http://juegoinfantil.Nordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-jean-piaget/>.
- Martínez, B. VALORACIÓN DOCENTE DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS: UN ASPECTO CLAVE EN EL PROCESO DE CONVERGENCIA EUROPEA. Universidad de León. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2780898>.
- Pontificia Universidad Javeriana. Introducción general al pensamiento complejo desde los planteamientos de Edgar Morín. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: <http://www.seccion56snte.com/documentos/IntroComplejo.pdf>
- Portal de Educación Infantil y Primaria <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/psicomotricidad-fina.html>
- Robledo, P. la eficacia de las metodologías activas y su relación con los estilos de pensamiento, las motivaciones, estrategias y enfoques de aprendizaje de los estudiantes de la Universidad de León. V JORNADAS INTERNACIONALES DE INNOVACIÓN UNIVERSITARIA. Disponible en: [http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledoycol2\(leon\).pdf](http://www.uem.es/myfiles/pageposts/jiu/jiu2008/archivos/OTRAS/PatriciaRobledoycol2(leon).pdf)
- Solis L. El pensamiento complejo. (Artículo en internet) [Citado 2010 enero 29] Disponible en: [http://arqcabrera.site40.net/documentos/lucia\\_solis.pdf](http://arqcabrera.site40.net/documentos/lucia_solis.pdf)



Zapata J.C.et al Interacción con estrategias didácticas activas para la mejora continua de los aprendizajes en la educación básica regular de Perú. Proyecto de Línea de Investigación, DEMI, ULADECH Católica, 2009.

Ruitón (2014) Chimbote. Juegos Lúdicos Bajo el Enfoque Colaborativo Utilizando Material Concreto Para la Mejora de la Motricidad Gruesa. Disponible en: [File://c:/Users/Maria/Downloads/1041-37711-1-PB%20\(1\).pdf](File://c:/Users/Maria/Downloads/1041-37711-1-PB%20(1).pdf).

Mariana Campos Rocha, Ingrid Chacc Espinoza, Patricia Gálvez González (2006). Santiago de Chile. El Juego como estrategia pedagógica. Disponible en: [http://www.repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/campos\\_m.pdf](http://www.repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf).

Yoli, Valega (2010) Barranquilla Colombia. El juego para estimular la motricidad gruesa. Disponible en: <http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educación/article/view/1041>.

Morgado (2010). La didáctica. Disponible: <http://www.didacticageneral.blogspot.com/2010/031a-didactica-es.html>

Las estrategias del aprendizaje revisión teórica conceptual. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/80531302.pdf>.

Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM). Revista Científica de Opinión y Divulgación. Disponible en: <http://www.pangeo.org/dim/revista.htm>

Diccionario de Etimología de la Lengua Española (2013). Disponible en: <http://www.es.wikipedia.org/wiki/juego>.

La Teoría de Piaget. Disponible en: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02>

La Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Disponible en: <http://psicologíaamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-davidausubel>.

Motricidad Humana “Manuel Sergio”. Disponible en: [http://librosdefisica.weebly.com/uploads/motricidad\\_humana\\_manuel\\_sergio.pptz](http://librosdefisica.weebly.com/uploads/motricidad_humana_manuel_sergio.pptz)

Preciado J. (24 de octubre de 2013).es.slideshare.net. Recuperado el 3 de agosto de 2014, de <http://es.slideshare.net/JorsPR/educatividad-yeducabiliad>.

Reyes, P. (junio del 2013).es.scribd.com. Recuperado el 03 de agosto de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/55163013/actividades-ludicas>.

Solórzano – Tariguano. (2010). Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática Milagro: Universidad Estatal de Ecuador.

Vega (2015), Babahoyo. Los Juegos Didacticos y su efecto en el Desarrollo Psicomotriz de los Estudiantes de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”. Disponible en: [http://dspace.utb.edu.ec/bitsticam/49000/1794/1/T\\_UTB\\_CEPOS\\_MDC\\_0000087.pdf](http://dspace.utb.edu.ec/bitsticam/49000/1794/1/T_UTB_CEPOS_MDC_0000087.pdf)

# ANEXOS

## ANEXO 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 035 VAQUERÍA

### LISTA DE COTEJOS

APELLIDOS Y NOMBRE DEL NIÑO (A)

COORDINACIÓN VISO MANUAL	ESCALA		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1) Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.			
2) Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales, diagonales y circulares.			
3) Modela con plastilina figuras variadas.			
4) Enhebra hilo en círculos, con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina.			
5) Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.			
6) Recorta papel con la mano para la técnica del collage.			
7) Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.			
8) Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.			
COORDINACIÓN FACIAL			
9) Entona la canción que escuchas siguiendo el sonido.			
10) Imita sonidos de objetos de su entorno.			

## ANEXO 2

### **PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

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

Los aportes de diversos saberes a nivel mundial, privilegian la infancia como objeto de investigación científica y de intervención social, lo cual ha generado una ampliación y complejización de los referentes para su comprensión y la convierte en la etapa de mayor importancia en la vida del ser humano, en un periodo decisivo para el desarrollo y el aprendizaje. Los cambios que ocurren durante la infancia son tan importantes que conducen a que en ella se convierte gran parte de esfuerzo y tiempo para lograr metas progresivas, así como para adquirir los conocimientos necesarios, que les permitirán a los niños y niñas desarrollarse como personas y desenvolverse en la sociedad de forma satisfactoria. Por esta, entre otras razones, la formación, atención, cuidado y protección de la primera infancia constituye una política internacional de obligada aplicación por parte del Estado Peruano a nivel Local, Regional y Nacional. En la etapa de formación inicial que favorezca el avance de todas sus potencialidades de manera que le permita construir bases necesarias para formarse como ciudadano del país; los docentes en general y los del nivel inicial en especial, requiere constante actualización preparación en todos los campos para brindar una adecuada formación y preparación en todos los campos para brindar a los niños y niñas, en especial en lo relacionado con la motricidad fina. La única manera de lograr los objetivos docentes es reconocer los fundamentos y lineamientos que permitan proponer actividades pertinentes en cuanto al desempeño de destrezas motora,

para que los niños y niñas logren un adecuado desarrollo de su motricidad fina y nivel de coordinación viso manual, fundamentales en el proceso de aprendizaje inicial de la escritura.

La diversión es la acción más agradable que comprueba al individuo. Desde el nacimiento hasta el momento en que ha utilizado la razón la diversión ha sido y es el pivote que mueve sus deseos de buscar un periodo de descanso y entretenimiento. De aquí en adelante, los niños no deben ser negados de la diversión ya que crean y refuerzan su campo de experiencia, sus deseos de mantenerse al día y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

## **2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:**

¿De qué manera el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de la Institución N° 035 Vaquería, región Tumbes 2018?

## **3. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

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

**Inicio:** son aquellas, a partir de las cuales es posible identificar y recuperar las experiencias, los saberes previos, las preconcepciones y los conocimientos previos

de los alumnos. A partir de tal identificación y recuperación, se realizan las actividades de desarrollo.

**Desarrollo:** son aquellas mediante las cuales se introducen conocimientos científico– técnicos, para relacionarlos con los identificados y recuperados en las actividades de apertura.

**Final:** son aquellos que permiten a los estudiantes, hacer una síntesis de las actividades de apertura y de desarrollo.

#### **4. PLAN DE APRENDIZAJE:**

Estará formado por 15 sesiones de aprendizaje

#### **5. EVALUACIÓN:**

Según el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social se debe evaluar el desarrollo de la psicomotricidad, la construcción de la identidad personal y autonomía, el desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y el testimonio de vida en la formación cristiana ya que estos constituyen los propósitos generales del área. Estos propósitos generales involucran un conjunto de procesos cognitivos, cuyo entendimiento es necesario si deseamos realizar una evaluación adecuada.

En este sentido, en la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales del área de Personal Social. Además, los

datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Además, la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (lista de cotejo).



## ANEXO 3

### SESIONES DE APRENDIZAJES

#### Sesión de Aprendizaje N° 1

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “035 VAQUERIA

.Área: Comunicación

.Tema: Reproduce dibujos sencillos.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARIA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresa con espontaneidad y creatividad sus vivencias, ideas, sentimientos y percepciones del mundo, haciendo uso de los diferentes recursos artísticos para explorar los elementos del arte vivenciándolo con placer.	Explora y experimenta con materiales de expresión gráfico plástico con objetos sonoros del entorno con su voz, gestos, posturas, movimientos corporales.	Practica técnicas graficas plásticas, trazando dibujos sencillos de manera creativa.	La observación y lista de cotejo

- **Programación de Actividades:**

**Propósito: Traza dibujos sencillos.**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Jugamos fuera del aula a mirar a través de tubos de cartón; les pedimos que se ubiquen en un lugar, se ha acomodan y miren con atención lo que a través del objeto que tienen. Les recomendamos que no se queden mirando una sola cosa sino el panorama; es decir, todo aquello que ven sin moverse de uno a otro lado. Acompañamos, los alentamos para estar atentos y les planteamos retos para tener mayor información de lo que ven. Les indicamos que lo que ven puede ser un paisaje, la naturaleza o alguna escena cotidiana.</p>	
DESARROLLO	<p>En el aula y en asamblea, pedimos que los niños y niñas cuenten su experiencia, recomendándoles que nos digan paso a paso lo que hicieron y vieron, sin quedarse en una o dos palabras. Les damos tiempo para organizar sus ideas. Los escuchamos y cualquier niño puede preguntar o ampliar lo que dice su compañero o contar su experiencia.</p> <p>Los invitamos a pensar como reproducir lo que han visto. Para ello ponemos sobre su mesa, hojas, crayolas, plumones, colores y otros. Les dejamos el tiempo necesario para su trabajo, sin apresurarlos.</p>	<p>Tubos de cartón. Hojas. Crayolas. Plumones. Colores.</p>
CIERRE	<p>Colocamos los trabajos en un lugar determinado y con los niños y niñas hacemos un recorrido reconociendo sus trabajos. Nos sentamos frente a ellos y cada uno comenta su trabajo. También podemos participar cuidando de no ensalzar un trabajo u otro.</p>	

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**INSTITUCION EDUCATIVA: NO 035 VAQUERIA**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Reproduce dibujos sencillos.**

SESION DE APRENDIZAJE N 01				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Crea dibujos sencillos.	Reproduce figuras.	Traza líneas de izquierda a derecha.	
1.-ANALIAI.	1	0	1	B
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	0	1	B
4.-DANILO.	1	0	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N ° 2

- Datos Generales**

\*Institución Educativa: “N 035 VAQUERIA

\*Área: Matemática, Comunicación.

\*Tema: Haciendo pelotas de papel

\*Fecha de Aplicación:

\*Responsable: MARIA RAQUEL SANEZ TANDAZO

\*Sección/Edad: Única/ 4 años.

- Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Números y Operaciones	Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo	Identifica semejanzas y diferencias entre objetos: observando y tocando.	La observación y lista de cotejo
Comunicación	Expresión y apreciación gráfico Plástica	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza temperas, plastilina, etc, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	La observación y lista de cotejo.

### Programación de Actividades:

**Propósito:** A través del juego identifican el círculo y otras figuras.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Sentados sobre el tapete y en semicírculo proponemos a los niños y niñas a jugar “ritmo a go go”, explicamos cómo se realizará el juego. Empieza uno diciendo: ritmo a go go, diga usted nombre de objetos que tengan forma de círculo; por ejemplo: platos, anillo, llantas, y otros. Damos las indicaciones una, dos hasta tres veces para que los niños (as) comprendan el juego; luego invitamos a un niño para que realice el juego.	
DESARROLLO	Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombramos y que tienen la forma circular y en un papelote los vamos dibujando, procurando que todos los niños participen. Creamos expectativas preguntándoles si podríamos armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo creen que lo podríamos hacer?, ¿Qué figuras podríamos hacer con el papel periódico?, ¿todas las pelotas que hemos armado con el papel periódico son iguales?, ¿Pará qué nos servirá? Anotamos las respuestas que nos dictan los niños en el papelote y luego los invitamos a pintar con temperas las pelotas que han elaborado con el color que desean.	Goma. Colores. Plumones.
CIERRE	Comentamos la actividad y jugamos con las pelotas de papel que hemos elaborado. Luego la colocamos en el sector de construcción.	

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

**INSTITUCION EDUCATIVA: NO 035 VAQUERIA**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

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

SESION DE APRENDIZAJE N 02				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Rasga papel en la mano para realizar en collage y los pega por el camino	Se deslaza por líneas rectas y curvas	Demuestra coordinación De sus movimientos	
1.-ANALIA.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	1	0	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 3

- Datos Generales**

\*Institución Educativa: “035 VAQUERIA”

\*Área: Comunicación.

\*Tema: Inserta en una cerda cuentas medianas y pequeñas.

\*Fecha de Aplicación:

\*Responsable: MARIA RAQUEL SANEZ TANDAZO

\*Sección/Edad: Única/ 4 años

- Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresión y apreciación gráfico plástica.	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza cerda y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	La observación y lista de cotejo
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticamente .	Expresa de forma oral o escrita el uso de los números en contextos de la vida diaria (conteo).  Elabora representaciones de cantidades hasta 5 objetos, de forma concreta (chapitas, piedritas, semillas, cuentas)	

### Programación de Actividades:

**Propósito:** Los niños y niñas son capaces de insertar cuentas en una cerda.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Mediante la canción ¿qué será?, se presentara una caja de sorpresa y se realizara las siguientes preguntas: ¿qué hay en esta caja? ¿Quieren saber?.</p> <p>Se solicita la participación de un niño para que muestre el contenido de la caja. ¿Qué cosa son?, ¿las conocen?, ¿son todas del mismo color?, ¿son del mismo tamaño?.</p> <p>La docente comunica el propósito de la sesión: hoy insertaremos en una cerda cuentas medianas y pequeñas o semillas de diferente tipos.</p> <p>Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante esta sesión.</p>	Semillas de zapallo, eucalipto, o cuentas. Lana o hilo. Papelotes. Plumones.
DESARROLLO	<p>Se entrega a los niños y niñas las semillas de diferentes tipos o las cuentas, y se plantean el siguiente problema: elaboren, con estos materiales, collares o pulseras a base de seriación de dos elementos. ¿Qué tipos de collares y pulseras podrán crear?</p> <p>Se lee nuevamente en voz alta y se realiza algunas preguntas: ¿qué necesitamos elaborar?, ¿Qué se debe repetir en la pulsera o en los collares?</p> <p>La docente muestra un collar y pulsera para que así identifiquen y señalen cuales forman un patrón y cuáles no.</p> <p>Luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo son los patrones presentados en las pulseras?, ¿Qué deben hacer para elaborar los collares y las pulseras?, ¿Con qué materiales podemos hacerlo?</p>	



	<p>Se guía a los niños y niñas en todo momento y ayudándolos a insertar las semillas en las cerdas.</p> <p>Se solicita que coloquen sus collares o pulseras en orden sobre la mesa y se pregunta: ¿Cómo han organizado las semillas?, ¿qué se repite?, ¿por qué?, ¿qué observan?, ¿hay alguna pulsera o collares que tengan el mismo patrón?, ¿por qué?. Pedimos a los niños y niñas que expliquen cómo se forma la secuencia.</p> <p>Se formalizan los aprendizajes. En la pizarra, muestra el proceso seguido para elaborar un patrón de repetición.</p> 	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Conversamos con los niños y niñas sobre sus aprendizajes a partir de estas preguntas: ¿Qué les pareció la sesión de hoy?, ¿qué aprendieron?, ¿para qué les servirá lo aprendido?, ¿somos rápidos para crear secuencia?.</p>	

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

**INSTITUCION EDUCATIVA: NO 035 VAQUERIA**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: HACIENDO UN LINDO COLLAR**

SESION DE APRENDIZAJE N 03				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Ensarta en un hilo nylon perlas medianas y pequeñas de diferentes tamaños y formas, sosteniendo el hilo con la mano contraria.	realiza movimientos con los dedos de la mano	Manipula plastilina y modela algún dibujo	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	0	1	B
4.-DANILO.	1	0	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 4

- Datos Generales**

\*Institución Educativa: N0 035 VAQUERIA”

\*Área: Ciencia y Ambiente y Comunicación

\*Tema: Haciendo figuras de plastilina.

\*Fecha de Aplicación

\*Responsable: MARIA RAQUEL SANEZ TANDAZO

\*Sección/Edad: Única/ 4 años

- Logros de Aprendizaje**

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

**Programación de Actividades:**

**Propósito:** Los niños y niñas logran desarrollar su motricidad fina mediante el modelaje en plastilina.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a explorar las afueras del Jardín (el parque), les preguntamos: ¿qué les gusta de lo que ven?, ¿qué no les gusta?</p> <p>De regreso al aula les preguntamos: ¿qué fue lo que más les gusto de lo que vieron?, ¿Qué cosas estaban lejos de ustedes a las que no pudieron o no quisieron acercarse?. Cuando algo nos gusta mucho queremos tenerlo cerquita de nosotros como a nuestros juguetes favoritos; pero si algo no nos gusta queremos que este lejos. De las personas que ustedes conocen ¿a quién les gusta tener cerca suyo y por qué?</p>	
DESARROLLO	<p>Una vez que los niños/as han encontrado que les gusta y que no, que estaba cerca o lejos y a quien les gustaría tener cerca o lejos de ellos, les damos la siguiente consigna:</p> <p>“Cada uno de ustedes han pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver lo que hoy debajo de las telas, y con lo que encuentren allí, van a trabajar aquello en lo que han pensado”.</p> <p>Revisamos los acuerdos de convivencia para que los niños/as usen material de manera adecuado y no se lastimen.</p> <p>Reunidos todos los niños/as y creando expectativas, preguntamos: ¿qué creen que hay sobre vuestras mesas? Les damos algún indicio y comenzamos a adivinar, algún niño/a puede acercarse y por encima de la tela tratar de adivinar que hay debajo, luego de este momento los invitamos a ir cada grupo a sus</p>	<p>Plastilina, palitos de helados. Hojas. Colores. Crayolas.</p>

	<p>mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen.</p> <p>Se les orienta a que cada uno tome una porción de plastilina, la amasen y modelen a la persona en quien pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña escuchando sus comentarios sobre las características del material o lo que están representando y se les dé el tiempo necesario para su trabajo.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalizamos la sesión organizando una exposición de los trabajos.</p> <p>Entregamos una hoja en la que cada niño/a dibujara su modelado y agregara lo que quiera.</p>	

### **MODELANDO FIGURAS EN PLASTILINA**

Este juego consiste que a cada niño y niña se le entrega la plastilina, para que modele algún objeto o animal, según su creatividad.

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

**INSTITUCION EDUCATIVA: NO 035 VAQUERIA**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: HACIENDO FIGURAS DE PLASTILINA**

SESION DE APRENDIZAJE N 04				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	E Manipula plastilina y realiza figuras con esta.	Modela figuras con plastilina.	Coordina sus movimientos de las manos cuando trabajo la hoja de aplicación	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	0	1	B
4.-DANILO.	1	0	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 5

- Datos Generales**

\*Institución Educativa: “NO 035 VAQUERIA”

\*Área: Personal Social.

\*Tema: Punza al contorno de una figura.

\*Fecha de Aplicación:

\*Responsable: MARIA RAQUEL SANEZ TANDAZO

\*Sección/Edad: Única/ 4 años.

- Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual.	La observación y lista de cotejo

**Programación de Actividades:****Propósito:** Los niños y niñas aprenderán a dibujar a través de los juegos lúdicos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Organizamos a los niños y niñas en asamblea de manera que todos puedan escuchar y observar la cajita de sorpresa con la canción ¿Qué será lo que tengo aquí? Los niños/as adivinaron el contenido de la caja y se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es esto? ¿Para qué servirá? Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños y niñas nos brindan.</p> <p>Dadas las indicaciones sobre el cuidado que deben tener con el material (punzón, lapicero y otros) ¿Qué podría ocurrir si no tenemos cuidado al utilizar estos objetos?</p> <p>Les comunicamos a los niños y niñas que hoy realizarán el juego “punzando rapidito”.</p>	Hoja. Punzón. Lapicero.
DESARROLLO	<p>La docente utiliza la técnica de punzón haciendo la demostración.</p> <p>Entregamos una hoja de color para que los niños y niñas realicen el punzado al contorno de un dibujo.</p> <p>Observamos el trabajo que realizan los niños y niñas, apoyando y teniendo en cuenta que tengan el debido cuidado con el punzón.</p> <p>Terminado su trabajo guardamos los punzones con cuidado en la caja de sorpresa.</p>	
CIERRE	<p>Organizamos a los niños y niñas para comentar sobre la actividad realizada, colocan sus trabajos en la pizarra y lo explican. Luego se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué dibujo punzaron? ¿Con qué material trabajaron? ¿Qué fue lo que más les agrado? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Te gusto?</p>	



## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

**INSTITUCION EDUCATIVA: NO 035 VAQUERIA**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Punzado rapidito**

SESION DE APRENDIZAJE N 05				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica	Coordina movimientos de sus manos.	Recorta figuras con precisión y rapidez	
NIÑOS AS				
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	0	1	B
4.-DANILO.	1	0	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	0	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 06

### Datos Generales

Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

Área: Comunicación

Tema: ¿Quién es quién?

Fecha de Aplicación:

Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

Sección/Edad: Única/ 4 años

### • Logros de Aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora sus gestos y movimientos corporales así como el uso del espacio y otros objetos o materiales, para caracterizar personajes.	La observación y lista de cotejo

- **Programación de Actividades:**

**Propósito: ¿Quién es quién?**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños/as a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos las siguientes preguntas como: ¿alguna vez han visto a este animalito? ¿Saben qué le gusta comer?, ¿qué sonido creen que hace? Ustedes, ¿tienen algún animalito en su casa?, ¿cuál?</p> <p>Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños nos brindan espontáneamente.</p> <p>Comentamos a los niños/as que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos con ellos y que son sus mascotas.</p>	
DESARROLLO	<p>Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en el semicírculo, formado por la asamblea, recomendamos a los niños/as no aproximarse a las mascotas.</p> <p>Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo asean, los alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño/a cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por ella, así se procede con el siguiente padre. Se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños acaricien a las mascotas. Los niños interpretan los gestos, los sonidos onomatopéyicos y movimientos corporales y hacen preguntas que expresan su curiosidad.</p> <p>Agradecemos a los padres su visita y los despedimos con aplausos.</p>	<p>Libros de la biblioteca, videos, láminas, CD.</p>

	<p>Motivamos a los niños/as a buscar información en los libros y periódicos que están sobre sus mesas, relacionado a los animalitos que viven cerca. Les damos el tiempo necesario. Luego cada grupo comunica y comparte de manera verbal las acciones que realiza para obtener información y la que estuvo. Generamos expectativas para que todos los niños escuchen la información que nos brinda los niños. Luego escuchamos el CD de los sonidos onomatopéyicos escuchan y describen de que animal se trata, luego se les invita a que jueguen imitando los sonidos de los animales.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Conversamos sobre la importancia de cuidar a los animales.  Respondemos a los interrogantes: ¿Les gusta imitar a los animales?, ¿si pudieron hacerlo? Dibuja y pinta a los animales que han escuchado en el CD.</p>	

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

**INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Quién es Quién?**

SESION DE APRENDIZAJE N 06				LOGRO  DE  APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Imita los sonidos de animales onomatopéyicos	Demuestra interés en la sesión trabajada	Escucha con atención los sonidos onomatopéyicos	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	1	1	0	B
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	0	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 07

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Ciencia y ambiente

.Tema: Diferencia sonidos y utilizando el sentido del oído.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ciencia y Ambiente	Explica el mundo físico, basado en conocimiento científico.	Materia y Energía	Mencionan el uso de algunos objetos.	La observación y lista de cotejo
Comunicación	Percibe y aprecia la producciones artística	Percibe con sensibilidad el entorno natura, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano (timbre) y el timbre de algunos instrumentos musicales.	

- **Programación de Actividades:**

**Propósito: Diferencian sonidos utilizando el sentido del oído**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Reunidos en asamblea, presentamos a los niños/as la “Caja Sonara”. Despertamos su interés en conocer lo que lleva adentro. Preguntamos: ¿qué creen que hay dentro de la caja?, ¿les gustaría averiguarlo?</p> <p>Invitamos a los niños/as a que se acerquen a la caja y cada uno elija aquello que le resulte agradable por su sonido.</p>	
DESARROLLO	<p>Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonoras de los objetos que eligió cada niño/a, luego dialogamos a través de preguntas: ¿por qué eligieron esos objetos?, ¿nos pueden mostrar cómo suenan?, ¿cómo hacen para que suenen?, ¿podemos acompañar las canciones que conocemos haciendo sonar los instrumentos que tienen en sus manos?, ¿qué les parece si cantamos y tocamos todos a la vez?</p> <p>Los niños/as eligen las canciones de su repertorio y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero, los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionado, finalmente combinamos los sonidos para acompañar las canciones.</p> <p>Los invitamos a explorar el aula y buscar otros objetos para que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones. Les preguntamos: ¿cómo se han sentido? ¿Qué objetos eligieron? ¿Cuál de todos los sonidos les agrado más? ¿Por qué? ¿Qué otros objetos producen sonidos? ¿Los escuchamos?</p>	<p>Una caja que lleve panderetas, sonajas, silbatos, latitas, frascos de vidrio, palitos.</p>

	<p>Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora.</p> <p>Luego la docente, realiza una dinámica “descubriendo sonidos”.</p> <p>La docente tocaría varios instrumentos musicales, sin que los niños y niñas ven cuales son. Luego se les preguntara: ¿Qué objetos produjo el sonido? Enseguida se les enseña el objeto para que puedan verificar si acertaron o no.</p> <p>Se consolida el aprendizaje explicando a los niños y niñas que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos pero no lo podemos ver porque los sonidos son vibraciones que viajan por el aire los que los percibidos por las orejas y los escuchamos a través de los oídos.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se les entregara una hoja donde dibujaran los objetos que emiten sonidos agradables al ser utilizados y les gusta más.</p> <p>Pedimos a los niños/as que exploren en sus casas otros objetos que producen sonidos y entonan canciones en familia.</p>	



## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

**INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

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

SESION DE APRENDIZAJE N 07				LOGRO  DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Imita sonidos de los objetos de su entorno.	Coordina movimientos de manos	Realiza bolitas de papel y los pega sobre una figura	
1.-ANALIAL.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	0	1	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	0	1	C
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	0	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 08

- Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Personal Social

.Tema: Los gimnastas.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Psicomotor y cuidado del cuerpo Construye su corporeidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde ciertas alturas, deslizarse, girar, etc. En sus actividades cotidianas y juegos libres.	La observación y lista de cotejo

- **Programación de Actividades:**  
**Propósito: LOS GIMNASTAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para escuchar la música grabada. Les pedimos que cierren los ojos para que escuchen 5 minutos de la música en silencio proponiéndoles que imaginen, pensando en lo que más les gusta o lo que la música les hace recordar.</p> <p>Una vez que han terminado de oír la música, los invitamos a conversar sobre las cosas que pensaron o imaginaron mientras oían la música y les preguntamos: ¿qué música les gusto? ¿la movida o la lenta?</p>	
DESARROLLO	<p>Terminado este momento les ofrecemos las cintas, tela, hula hula y los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea, sin darles indicaciones a que copien lo que hacemos.</p> <p>Mientras los niños y niñas están bailando nos acercamos a cada uno para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza.</p> <p>Una vez que han jugado con la música y su cuerpo, los reunimos para preguntarles: ¿Qué fue lo que más les gusto de jugar con la música? ¿Qué sintieron? ¿Todos estaban alegres? ¿Por qué? ¿En qué lugares danzan? ¿Alguien quiere contarnos que movimientos hizo? ¿Qué materiales usaste?</p> <p>Luego les entregamos una hoja para que dibuje y pinte libremente la actividad que han realizado.</p>	<p>Grabadora. C.D. Telas. Cintas. Hula hula. Hojas. Colores. Crayolas.</p>

CIERRE	Pedimos a los niños y niñas colocar sus trabajos en el mural y frente a él los niños y niñas comentan de sus trabajos en forma voluntaria.	
--------	--	--

### LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

**INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LOS GIMNASTAS**

SESION DE APRENDIZAJE N 08				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	Demuestra coordinación de sus movimientos óculo manual	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	0	1	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	0	C
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	0	1	C
12.-SOFIA.	1	0	1	B
13.-VANIA.	0	1	1	B
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 09

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Comunicación

.Tema: Jugamos a imitar.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Participa en juegos dramáticos grupales representando personajes y situaciones diversas, transmitiendo en ello sus emociones y pensamientos a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.	La observación y lista de cotejo

- **Programación de Actividades:**

**Propósito:** Jugamos a imitar

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Se invita a los niños y niñas que se sienten en los cojines formando un semicírculo.</p> <p>Leemos el cuento elegido del sector de la biblioteca y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué personajes tiene nuestra historia? ¿En qué lugar se desarrolla la historia? ¿De qué trata el cuento? ¿En qué termina el cuento? Luego les preguntamos si le gustaría “jugar a imitar” a los personajes del cuento. Los invitamos a pensar y detenerse en que lo identifica al personaje elegido (su cabello, bigotes, bastón, lentes, una capa).</p> <p>Les hacemos recordar las normas, para ordenar los materiales que estarán colocados en el aula para crear la escenografía y para preparar sus disfraces.</p>	
DESARROLLO	<p>Animamos a los niños y niñas a ubicarse en un lugar cómodo llevando los materiales que necesitan y comienza la elaboración del elemento que identifica al personaje elegido. Se les indica que no importa que varios hayan elegido el mismo personaje.</p> <p>Acompañamos todo el proceso ofreciéndoles los materiales que necesita, conversándoles, animándoles a tener lo que quieran.</p> <p>Una vez que se ha caracterizado a los personajes (disfrazados), los invitamos a empezar a preparar el espacio. Una vez que este todo listo volvemos a leer el cuento, parte por parte y que los niños/as vayan representando lo que les leemos.</p>	<p>Laminas Papelotes Plumones Crayolas Ropa Cajas Material de los sectores.</p>

CIERRE	Invitamos a los niños y niñas a comentar sobre su personaje y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? Luego en una caja colocamos las vestimentas y materiales, y los ubicamos en el sector de dramatizaciones. Se les entrega una hoja donde los niños/as dibujen el personaje que representaron.	
--------	--	--

### LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

**INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a imitar.**

SESION DE APRENDIZAJE N 09				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Realiza actividades diarias en forma de imitación :planchar , comer, lavar	. Demuestra coordinación al realizar movimientos con sus dedos	Demuestra coordinación en sus movimientos.	
1.-ANALIAL.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	0	1	0	C
5.-DERIK.	1	0	1	B
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	0	1	C
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	0	1	1	B
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 10

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Comunicación

.Tema: Jugamos con la plastilina.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Explora y experimenta con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo	Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos,	La observación y lista de cotejo



**Programación de Actividades:**

**Propósito: Juegan con la plastilina.**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para leerles el cuento “Somos herederos y guardianes de la tierra” y se muestra las imágenes. Una vez que hemos terminado la lectura y mostramos las imágenes, conversamos con los niños y niñas y les preguntamos: ¿Qué es lo que más te gusta de tu comunidad? ¿Hay algo que no te gusta de tu comunidad? ¿Qué es?</p> <p>Les entregamos una hoja y les proponemos pensar y dibujar aquello que más les gusta de su ciudad, porque después podrán modelar con la plastilina aquello que han pensado.</p>	
DESARROLLO	<p>Una vez concluidos sus dibujos, los invitamos a recordar o mirar lo que han dibujado para poder comenzar sus modelados con la plastilina. ¿Están listos? Preguntamos. Para trabajar con la plastilina y recordamos las normas que tenemos para no hacernos daño y para que todos tengan suficiente material.</p> <p>Invitamos a los niños/as a que se acerquen por grupos a las mesas para que trabajen con la plastilina y se les da la siguiente consigna: “Cada uno de ustedes pensó en una idea sobre lo que no les gustaba o les molestaba de su pueblo, ahora van a usar la plastilina para que puedan modelar con ella aquello que han pensado”.</p> <p>Acompañamos el trabajo de los niños/as conversando con ellos, preguntándoles, y si es</p>	Plastilina. Plumones. Hojas. Colores. Crayolas.

	necesario, recordándoles sus ideas o que se fijen en sus dibujos.	
<b>CIERRE</b>	Mientras los niños y niñas usan el material, estaremos atentos a sus comentarios de sus producciones. Invitamos a los niños/as a comentar sus trabajos que han realizado.	

### LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

**INSTITUCION EDUCATIVA: N°035 Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS CON PLASTILINA**

SESION DE APRENDIZAJE N 10				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	0	1	0	C
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 11

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Comunicación

.Tema: Rasgamos papel y formamos las figuras geométricas.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía y controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado, interactúan con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía.	Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual.	La observación y lista de cotejo

- **Programación de Actividades:**

**Propósito: Rasgamos papel y formamos figuras geométricas.**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos con los niños y niñas fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a hacer rondas grandes y rondas pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuramos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.	
DESARROLLO	<p>En asamblea, mostramos a los niños y niñas el material, lo observan, manipulan y describen sus características (forma, color, tamaño). Les realizamos las siguientes preguntas: ¿han visto alguna vez una de estas formas? ¿En dónde? ¿Conocen sus nombres? ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen? Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen en diálogos cortos.</p> <p>Se organizan de manera voluntaria en grupos de 4 a 5 niños/as y se les entrega los materiales.</p> <p>Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos y se realiza las siguientes preguntas: ¿Podemos realizar figuras geométricas con las hojas de periódicos? ¿Cómo lo realizamos?</p> <p>Concluido el trabajo los invitamos a observar sus creaciones y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué materiales necesitaron? ¿Qué hicieron para construir? ¿Serán todas las construcciones iguales?</p>	<p>Papel periódico.</p> <p>Goma.</p> <p>Papelotes.</p> <p>Cinta masketin.</p> <p>Bloque de madera</p> <p>Conos de cartón.</p> <p>Cajas.</p>

CIERRE	Promovemos una exposición de trabajos. Cada presentante de grupo lo presente, los compañeros interaccionan con algunas preguntas?	
--------	---	--

### LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería.

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Rasgamos papel y formamos las figuras geométricas

SESION DE APRENDIZAJE N 11				LOGRO  DE  APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	Demuestra coordinación de sus movimientos óculo-manual.	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	0	1	0	C
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	0	B
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 12

- Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Personal Social

.Tema: Jugamos con títeres.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- Logros de Aprendizaje**

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

## Programación de Actividades:

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Organizamos a los niños y niñas en semicírculos, les mostramos la biblioteca con los cuentos: ¿Quién habrá creado estos cuentos? ¿Nosotros podríamos crear historias? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaremos para hacerlo? Les contamos que vamos a crear historias con los títeres escondidos en el aula.	
DESARROLLO	<p>Pedimos a los niños y niñas que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir el títere.</p> <p>Organizamos a los niños/as en grupos de 04 participantes con su títere del personaje (de persona, animal, objeto). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿Qué podemos hacer con estos títeres? ¿Podríamos hacer una historia? ¿Qué podríamos decir de ello?</p> <p>Ayudamos en la orientación de la producción de la historia: ¿Qué puede hacer un títere de pato con una lonchera? ¿Para qué lo podría utilizar? ¿Qué puede hacer un títere de un señor con una escalera? ¿Qué puede hacer un sapo con una flor? Propiciamos su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiamos ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.</p> <p>Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un</p>	<p>Teatrín.</p> <p>Títeres de dedo.</p> <p>Títeres de mano.</p>

	<p>dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación.</p> <p>Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia.</p>	



## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

**INSTITUCION EDUCATIVA: Vaquería**

**AULA: Única**

**NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14**

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos con Títeres.**

SESION DE APRENDIZAJE N° 12				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	Realiza dramatizaciones con los títeres de dedo.	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	1	1	0	B
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 13

- Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Comunicación

.Tema: Inflando globos

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- Logros de Aprendizaje**

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

## Programación de Actividades:

**Propósito:** Los niños y niñas son capaces de soplar para inflar globos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Reunidos en asamblea dialogamos con los niños y niñas acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través de preguntas los orientamos y dialogamos para que descubran que podemos hacer con los materiales.</p> <p>Los niños/as reconocen los materiales y conversamos en torno a que hacemos con estos, si alguna vez han jugado con globos, cómo podemos inflarlos.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas seleccionan los materiales. A continuación, los invitamos a soplar suavemente para que inflen el globo. Luego que el globo esta inflado, se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Podremos jugar?</p> <p>Los niños y niñas juegan libremente con su globo. Se propone el juego “soplando el globo para que no se caiga”, se realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusta el juego? ¿Todos los globos son del mismo color? ¿Son del mismo tamaño? ¿De quién es el globo que callo primero? ¿De quién fue el último en caerse? ¿Qué otro juego podemos realizar?</p> <p>Los niños proponen diferentes juegos y la docente anota en un papelote y se eligen algunos juegos.</p> <p>Luego de haber realizados los juegos, los niños/as coloca sus globos en unos cartones. Se les entrega una hoja para que dibujen lo que más le gusta de la actividad.</p>	<p>Globos de diversos tamaños y colores.</p> <p>Papelote.</p> <p>Plumones.</p> <p>Hojas.</p> <p>Crayolas.</p>

CIERRE	Pedimos a los niños y niñas que exploren en su casa otros juegos que pueden realizar.	
--------	---	--

### LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Inflando globos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 13				LOGRO  DE  APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Hincha las mejillas cuando infla un globo	Arruga la nariz durante cinco segundos	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	1	0	B
4.-DANILO.	1	1	0	B
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	0	1	B
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 14

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Ciencia y Ambiente, y Comunicación

.Tema: Enhebrando un pasador.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años

- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.	La observación y lista de cotejo

**Programación de Actividades:****Propósito:** Los niños y niñas logran enhebrar utilizando materiales propuestos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Organizamos a los niños y niñas en semicírculos de manera que todos puedan observar y escuchar la cajita de sorpresa con la canción ¿Qué será lo que tengo aquí? Los niños y niñas adivinaran lo que contiene la cajita y se realiza las siguientes preguntas: ¿Conocen esta figura geométrica? ¿Cómo se llama? ¿Creen que todas son de la misma figura geométrica? ¿Qué hacemos con estos materiales? Les decimos a los niños y niñas que hoy trabajaremos a enhebrar con un pasador por las perforaciones de las figuras geométricas.</p>	Siluetas. Pasador.
DESARROLLO	<p>Todos los niños y niñas deben de tener plantillas de figuras geométricas y un pasador en su mesa. Escuchan atentamente la explicación que da la docente sobre cómo realizar el enhebrado con un pasador sobre las figuras geométricas. Observamos el trabajo que realizan los niños y niñas, apoyándoles.</p>	
CIERRE	<p>En asamblea los niños y niñas exponen sus trabajos y se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron hoy? ¿Qué dibujo enhebraron? ¿Con qué material trabajaron? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuvieron dificultad?</p>	

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Enhebrando un pasador.

SESION DE APRENDIZAJE N 14				LOGRO  DE  APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Enhebra un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas.	Recorta las figuras geométricas.	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	1	1	A
3.-CLIVER.	1	1	1	A
4.-DANILO.	1	1	0	B
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	1	1	A
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	1	1	1	A
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

## Sesión de Aprendizaje N° 15

- **Datos Generales**

. Institución Educativa: “N° 035 VAQUERÍA”

.Área: Personal Social

.Tema: Imita pregones.

.Fecha de Aplicación:

.Responsable: MARÍA RAQUEL SANEZ TANDAZO

.Sección/Edad: Única/ 4 años




- **Logros de Aprendizaje**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	. Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	La observación y lista de cotejo



**Programación de Actividades:**

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Qué están haciendo</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	
DESARROLLO	<p>Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿en nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores?, ¿qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿de qué tratan estos pregones?, ¿qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, mazamorras, dulces, etc. estimula su participación diciéndoles: vamos a vender</p>	<p>Papelote Cinta adhesiva Hoja de aplicación.  Crayones  lápiz</p>

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

## LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 035 Vaquería

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 14

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imita pregones.

SESION DE APRENDIZAJE N° 15				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS  NIÑOS AS	Expresa sus deseos a través de acciones	Imita pregones haciendo gestos	Pinta y decora al vendedor	
1.-ANALIAI.	1	1	1	A
2.-ANGEL.	1	0	1	B
3.-CLIVER.	1	0	1	B
4.-DANILO.	1	1	0	B
5.-DERIK.	1	1	1	A
6.-FRANCHESCO.	1	1	1	A
7.-LEONEL.	1	1	1	A
8.-MAITE.	1	1	1	A
9.-MICHAEL.	1	1	1	A
10.-MILADE.	1	0	0	C
11.-OLENKA.	0	1	1	B
12.-SOFIA.	1	1	1	A
13.-VANIA.	1	1	1	A
14.-VANNIA.	1	1	1	A

**ANEXO 4**  
**BASE DE DATOS**

**RESULTADOS**

**BASES DE DATOS DEL PRE TEST.**

**TABLA N° 24**  
**Datos del Pre test.**

ITEMS NOMBRES	VISO MANUAL								FACIAL			GESTUAL						FONÉTICA						TOT AL			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
ANALIA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	18
ANGEL	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	11
CLIVER	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	16
DANILO	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	12
DERIK	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	18
FRANCHES CO	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	20
LEONEL	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
MAITE	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22
MICHAEL	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	09
MILADE	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	10
OLENKA	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	16
SOFIA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
VANIA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	18
VANNIA	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16

**Fuente: Lista de cotejo realizada a los estudiantes de la I.E.I. N° 035 - Vaquería del 21 de marzo del 2018.**

**BASES DE DATOS DEL POS TEST.**

**ANEXO 5**

**TABLA N° 25**

**Datos del Pos test.**

ITEMS NOMBRES	VISO MANUAL								FACIAL			GESTUAL						FONÉTICA						TOTAL L			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
ANALIA	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	1	26
ANGEL	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
CLIVER	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	1	25
DANILO	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17
DERIK	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	1	26
FRANCHES CO	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	1	26
LEONEL	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	1	26
MAITE	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	1	26
MICHAEL	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
MILADE	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
OLENKA	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	1	26
SOFIA	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	1	26
VANIA	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	1	26
VANNIA	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	1	26

**Fuente: Lista de cotejo de las sesiones de aprendizaje a los estudiantes de la I.E.I. N° 035 - Vaquería del 20 de abril del 2018.**

## ANEXO 6

### COMPARACIÓN DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA A TRAVEZ DEL PRE TEST Y POS TEST.

Tabla 26. Comparación del Nivel de desarrollo de la motricidad fina por cada uno de los niños de 4 años en el pre test y post test

ESTUDIANTE	PRE TEST	POS TEST
ANALIA	18	26
ANGEL	11	22
CLIVER	16	25
DANILO	12	17
DERIK	18	26
FRANCHESCO	20	26
LEONEL	20	26
MAITE	22	26
MICHAEL	9	22
MILADE	10	19
OLENKA	16	26
SOFIA	22	26
VANIA	18	26
VANNIA	16	26



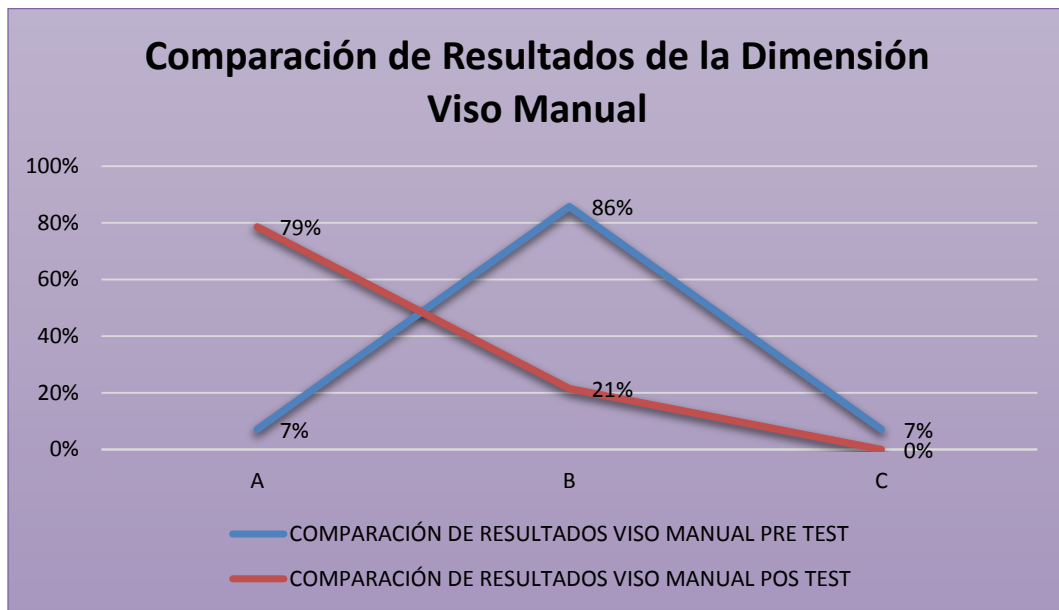
Tal como se expresa en la tabla 26 donde se compara los resultados del pre test y del pos test; se observa que los niños y niñas del grupo experimental demostraron una mejora en su nivel de capacidad referido a la motricidad.

## ANEXO 7

### COMPARACIÓN EN LA DIMENSIÓN VISO MANUAL EN EL PRE TEST Y POS TEST.

Tabla 27. Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Viso Manual en el pre test y post test

COMPARACIÓN DE RESULTADOS VISO MANUAL					
NIVEL DE LOGRO	Valor numérico (logro)	PRE TES		POS TEST	
		F	%	F	%
A	7 a 8	1	7.14%	11	78.57%
B	4 a 6	12	85.71%	3	21.43%
C	1 a 3	1	7.14%	0	0.00%
Total estudiantes		14	100%	14	100%



Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.

#### Discusión.

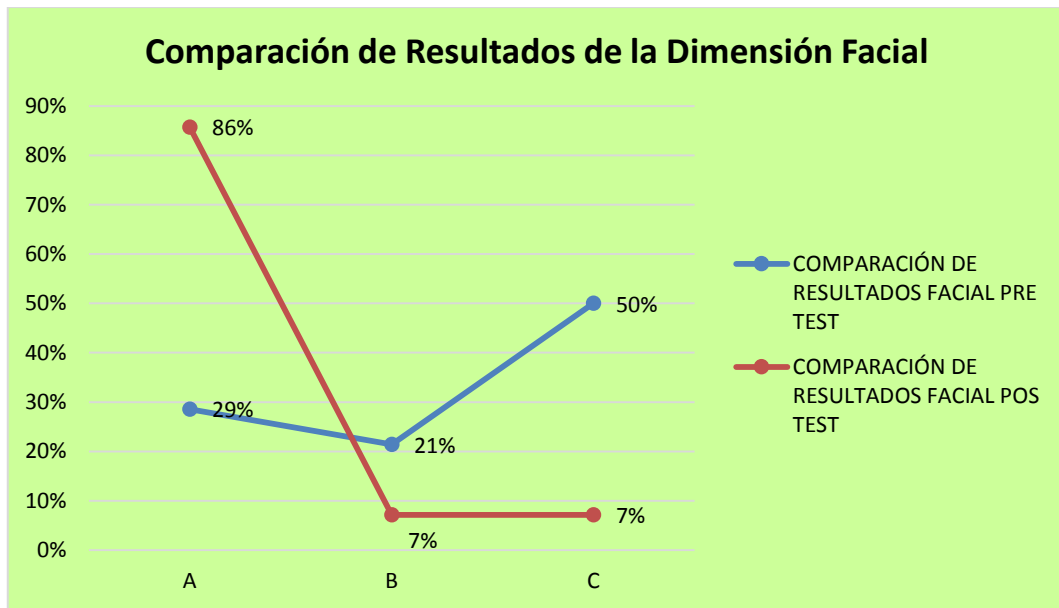
De la tabla 27, se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 78.57 % en logro previsto “A” y 21.43% en proceso de aprendizaje “B” y 0% en inicio “C”, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran el 7% en logro previsto “A”, 86% en proceso de aprendizaje “B” y 7% en inicio “C”.

## ANEXO 8

### COMPARACIÓN EN LA DIMENSIÓN FACIAL EN EL PRE TEST Y POS TEST.

Tabla 28. *Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Facial en el pre test y post test*

COMPARACIÓN DE RESULTADOS FACIAL					
NIVEL DE LOGRO	Valor numérico (logro)	PRE TES		POS TEST	
		F	%	F	%
A	3	4	29%	12	86%
B	2	3	21%	1	7%
C	1	7	50%	1	7%
Total estudiantes		14	100%	14	100%



Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.

#### Discusión.

De la tabla 28, se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 86 % en logro previsto “A” y 7% en proceso de aprendizaje “B” y 7% en inicio “C”, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran el 29% en logro previsto “A”, 21% en proceso de aprendizaje “B” y 50% en inicio “C”.

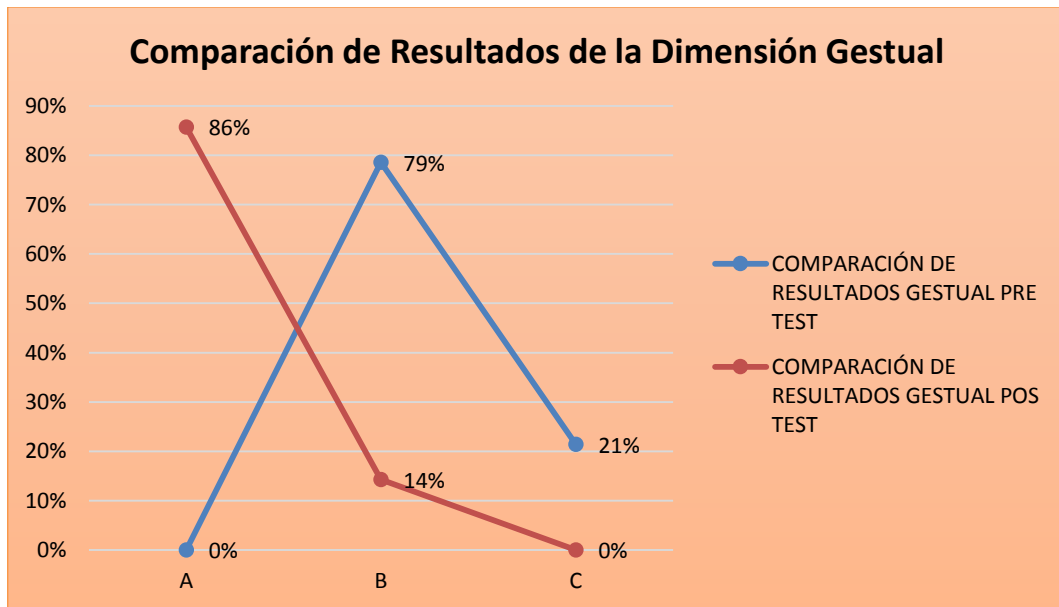


## ANEXO 9

### COMPARACIÓN EN LA DIMENSIÓN GESTUAL EN EL PRE TEST Y POS TEST.

Tabla 29. Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Gestual en el pre test y post test

COMPARACIÓN DE RESULTADOS GESTUAL					
NIVEL DE LOGRO	Valor numérico (logro)	PRE TES		POS TEST	
		F	%	F	%
A	6 a 7	0	0%	12	86%
B	4 a 5	11	79%	2	14%
C	1 a 3	3	21%	0	0%
Total estudiantes		14	100%	14	100%



Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.

#### Discusión.

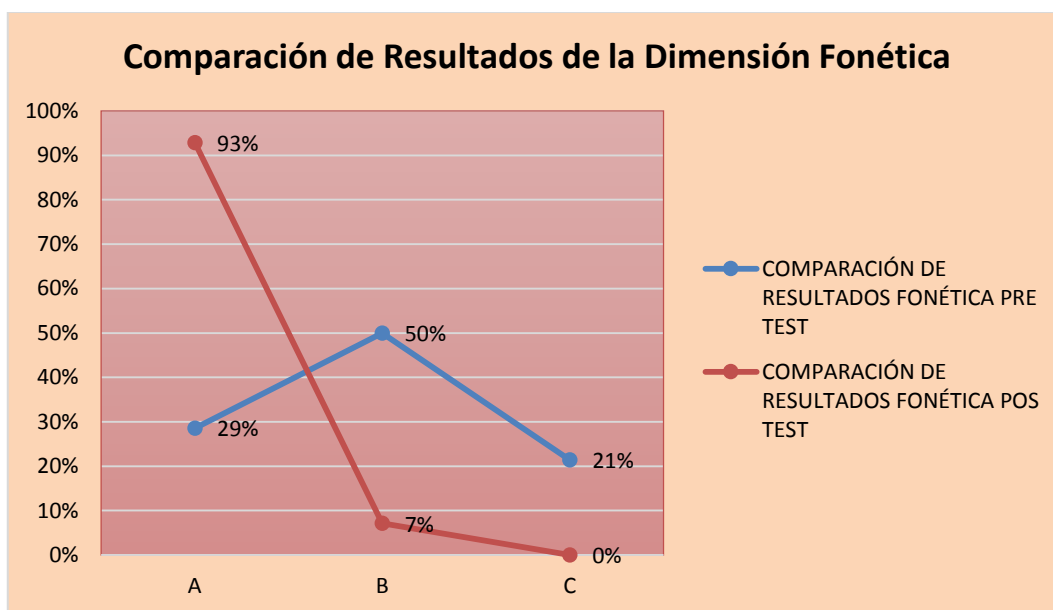
De la tabla 29, se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 86 % en logro previsto “A” y 14% en proceso de aprendizaje “B” y 0% en inicio “C”, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran el 0% en logro previsto “A”, 79% en proceso de aprendizaje “B” y 21% en inicio “C”.

## ANEXO 10

### COMPARACIÓN EN LA DIMENSIÓN FONÉTICA EN EL PRE TEST Y POS TEST.

Tabla 30. *Comparación del Nivel de desarrollo de la Dimensión Fonética en el pre test y post test*

COMPARACIÓN DE RESULTADOS FONÉTICA					
NIVEL DE LOGRO	Valor numérico (logro)	PRE TES		POS TEST	
		F	%	F	%
A	7 a 8	4	29%	13	93%
B	4 a 6	7	50%	1	7%
C	1 a 3	3	21%	0	0%
<b>Total estudiantes</b>		14	100%	14	100%



Fuente: Lista de cotejo aplicado a los alumnos de la I.E.I. N° 035 – Vaquería.

#### Discusión.

De la tabla 30, se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 93 % en logro previsto “A” y 7% en proceso de aprendizaje “B” y 0% en inicio “C”, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran el 29% en logro previsto “A”, 50% en proceso de aprendizaje “B” y 21% en inicio “C”.







# INFORME DE TESIS

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE  
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

docplayer.es

Fuente de Internet

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo