



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGO LÚDICO, BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE
JESÚS”, REGIÓN TUMBES, 2018.**

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

AUTORA

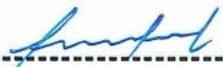
FANY DEL PILAR BENITES PALADINES

ASESORA

Mgtr.: LUCÍA ESPINOZA CEDILLO

**TUMBES – PERÚ
2018**

JURADO EVALUADOR Y ASESORA



Dr. Saúl Sunción Ynfante.
Presidente



Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate.
Secretaria



Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar.
Miembro



Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo
Asesora

AGRADECIMIENTO

A la directora, docentes y auxiliar de la Institución Educativa por todas las facilidades brindadas para desarrollar el trabajo de investigación.

Al Dr. Segundo Correa Moran 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 del Título de Licenciada en Educación Inicial.

DEDICATORIA

A nuestro padre Dios
agradeciéndole por permitirme
culminar esta Investigación
satisfactoriamente.

A mis hijos y esposo le dedico un triunfo
más logrado en mi vida profesional. Dedico de
manera especial a mi familia pues ellos son mi
principal cimiento para la construcción de mi
vida profesional.

RESUMEN

La actual tesis denominada “juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018”. Es una investigación de enfoque cuantitativo con un diseño no experimental que contiene un pre test y un post test a un cierto conjunto de estudiantes. Se trabajó con una cantidad muestral de 19 niños y niñas de 5 años de juventud, fue sometida a un pre test que demostró un 16% que obtuvieron un logro previsto “A”, el 74% “B” y el 10% “C” de los alumnos. Los resultados aplicados en la estrategia didáctica con 15 sesiones de aprendizaje, utilizando la destreza de observación y como material la lista de cotejo; Posteriormente se aplicó un post test cuyos resultados obtenidos demostraron que el 74% de estudiantes obtuvieron un logro previsto “A” la cual se concluye con la aprobación de la hipótesis de la tesis: La utilización del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando un material preciso, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de inicial. Para determinar la hipótesis del estudio se utilizó la prueba de Wilcoxon para la estimación estadístico en la tabla 27, se observa que el valor Z-3.833 en el pre test y el P-0,000 en el post test, analizando los resultados arrojados se llegó a rechazar la hipótesis nula.

Palabras claves: Enfoque significativo, juegos de roles, motricidad fina.

ABSTRACT

The current thesis called "Playful play, based on the meaningful approach, using concrete material, improves the development of fine motor skills in children 5 years of the educational institution" angels of Jesus ", Tumbes region, 2018". It is a quantitative focus research with a non-experimental design that contains a pre-test and a post-test to a certain set of students. We worked with a sample number of 19 boys and girls from 5 April youth, underwent a pre-test that showed a 16% that achieved a predicted achievement "a", 74% "B" and 10% "C" of the students. The results applied in the didactic strategy with 15 learning sessions, using observational skills and as material the checklist; Subsequently a post test was applied whose results obtained showed that 74% of students obtained a predicted achievement "a" which is concluded with the approval of the hypothesis of the thesis: the use of playful play, based on the meaningful approach, Using precise material, it significantly improves the development of fine motor skills in initial children. To determine the hypothesis of the study was used Wilcoxon test for the statistical estimate in table 27, it is observed that the value Z-3,833 in the pre test and the P-0.000 in the post test, analyzing the results dropped was rejected the null hypothesis.

Key words: Significant Approach, roles play, fine motor.

ÍNDICE

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESORA	II
AGRADECIMIENTO.....	III
DEDICATORIA.....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT	VI
ÍNDICE	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XIV

INTRODUCCIÓN.....	16
--------------------------	-----------

REVISIÓN DE LA LITERATURA	22
--	-----------

1.1. Antecedentes.....	22
1.1.1. Ámbito Internacional	22
1.1.2. Ámbito nacional.....	24
1.1.3. Ámbito Local.....	27
1.2. Bases teóricas	28
1.2.1. Juegos lúdicos.....	28
1.2.2. Estrategias lúdicas	29
1.2.3. Fundamentos teóricos sobre el juego.....	29
1.2.4. Tipos de juego.....	31
1.2.5. Importancia de los juegos en el nivel preescolar	32
1.2.6. El rol del educador en el juego	33
1.2.7. Dimensiones de juegos lúdicos.....	34
1.2.8. Enfoque significativo.....	35
1.2.9. Motricidad fina	36
1.2.10. Desarrollo de la motricidad fina	36
1.2.11. Concepto de psicomotricidad.....	37
1.2.12. Desarrollo de psicomotor.....	39

1.2.13.	Importancia del desarrollo psicomotor	41
1.2.14.	Dimensiones de motricidad fina	42
HIPOTESIS		44
METODOLOGÍA		45
1.3.	Tipo y Nivel de investigación.....	45
1.4.	Diseño de investigación.....	45
1.5.	El universo o población y muestra.....	46
1.5.1.	Área geográfica del estudio	46
1.5.2.	Población Muestral	46
1.6.	Técnica e Instrumento	47
1.7.	La observación.....	47
1.8.	Lista de cotejo.....	48
1.8.1.	Definición y Operacionalización de las variables	48
1.8.2.	Variable	49
1.8.3.	Matriz de Operacionalización de las variables.....	51
1.9.	Plan de Análisis	52
1.9.1.	MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	53
1.9.2.	Principio ético.....	54
RESULTADOS.....		55
1.10.	Resultados.....	55
1.10.1.	Resultado de la sesión de aprendizaje 01	55
1.10.2.	Resultado de la sesión de aprendizaje 02.....	56
1.10.3.	Resultados de la sesión de aprendizaje 03	57
1.10.4.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 04	58
1.10.5.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 05	59
1.10.6.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 06.....	60
1.10.7.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 07	61
1.10.8.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 08.....	62
1.10.9.	Resultado de las sesiones de aprendizaje 9	63

1.10.10. Resultado de las sesiones de aprendizaje 10.....	64
1.10.11. Resultado de las sesiones de aprendizaje 11.....	65
1.10.12. Resultado de las sesiones de aprendizaje 12.....	66
1.10.13. Resultado de las sesiones de aprendizaje 13.....	67
1.10.14. Resultado de las sesiones de aprendizaje 14.....	68
1.10.15. Resultado de las sesiones de aprendizaje 15.....	69
1.10.16. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test.....	70
1.10.17. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test.....	71
1.10.18. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test.....	72
1.10.19. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test.....	73
5.2 Prueba de Wilcoxon.....	77
5.3 Análisis de resultados.....	78
5.3.1 Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del Pre Test.....	78
5.3.2 Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto.	79
5.3.3 Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de personal social a través del Post Test.....	80
5.3.4 Determinar el nivel de significancia entre el Pre Test – Post Test.....	81
6 CONCLUSIONES.....	83
6.1 CONCLUSIONES.....	83
6.2 RECOMENDACIONES.....	85
7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	86
ANEXOS.....	96
ANEXO 01: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	96
ANEXO 02: LISTA DE COTEJOS.....	100
ANEXO 03: FICHA DE OBSERVACIÓN.....	1021
ANEXO 04: PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	1062
ANEXO 05: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	106
ANEXO 06: BASE DE DATOS DEL PRE TEST.....	106
ANEXO 07: BASE DE DATOS DEL POST TEST.....	106

ANEXO 08: OFICIO/ SOLICITUD.....	106
ANEXO 09: FOTOS.....	106
ANEXO 10: INFORME DE ORIGINALIDAD	1069

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Población de estudiantes	47
Tabla 2	
Matriz de operacionalización de las variables.	51
Tabla 3	
Escala de calificación.....	52
tabla 4	
Matriz de consistencia	53
Tabla 5	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 01	55
Tabla 6	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 02	56
Tabla 7	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°03	57
Tabla 8	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°04	58
Tabla 9	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°05	59
Tabla 10	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°06	60
Tabla 11	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°07	61
Tabla 12	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°08	62

Tabla 13	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°9	63
Tabla 14	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°10	64
Tabla 15	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°11	65
Tabla 16	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°12	66
Tabla 17	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°13	67
Tabla 18	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°14	68
Tabla 19	
Resultados de la aplicación de aprendizaje N°15	69
Tabla 20	
Dimensión viso manual en el pre y pos test.....	70
Tabla 21	
Dimensión facial en el pre y pos test	71
Tabla 22	
Dimensión gestual en el pre y pos test.....	72
Tabla 23	
Dimensión fonética en el pre y pos test	73
Tabla 24	
Comparación de datos del pre test con post test	74
Tabla 25	
Comparación de datos del pre test con post test	75

Tabla 26

Rangos de la prueba de Wilcoxon77

Tabla 27

Estadísticos de prueba.....77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0155

Figura 2

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0256

Figura 3

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0357

Figura 4

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0458

Figura 5

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0559

Figura 6

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0660

Figura 7

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0761

Figura 8

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 0862

Figura 9

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 963

Figura 10

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 1064

Figura 11

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 1165

Figura 12

Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°1266

Figura 13	
Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13	67
Figura 14	
Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14	68
Figura 15	
Gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15	69
Figura 16	
Dimensión viso manual en el pre y pos test.....	70
Figura 17	
Dimensión facial manual en el pre y pos test.....	71
Figura 18	
Dimensión gestual en el pre y pos test.....	72
Figura 19	
Dimensión fonética en el pre y pos test	73
Figura 20	
Comparación de datos del pre test con post test	74
Figura 21	
Comparación de datos del pre test con post test	76

INTRODUCCIÓN.

La presente investigación se desarrolló Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. La educación es un proceso complejo que permite transmitir conocimiento, valores, costumbres y modelos de diferentes formas; de actuación; la escuela juega un lugar muy significativo en de los niños y niñas que favorecen el crecimiento de habilidades y actitudes que alimentan la convivencia humana. Las actividades lúdicas en educación inicial se convierten en una actividad cotidiana, en su desarrollo evolutivo. La educación que se brinda a los niños es principalmente cognitiva dejando de lado un tema significativo que es la motricidad fina, lo que constituye una de las variables del actual estudio. Actualmente la Educación del nivel Inicial es considerada de valiosa trascendencia dentro del ámbito formativo de los niños en todas partes del universo, porque se ha determinado que parte de un buen desarrollo educativo se inicia dentro de un complejo proceso en donde los niños se desarrollan de forma completa. Este desarrollo de enseñanza educacional es cada vez más exigente, los cuales muchas veces se han convertido equivocadamente en la acumulación de trabajos monótonos que hacen que el niño o niña demuestren indiferencia por los aprendizajes. La significación de la influencia en la formación de la personalidad, la formación ocupa procesos para instaurar medidas educativas. Los principios de motricidad se fundamentan en estudios fisiológicos del niño considerando el organismo como apariencia del niño en el espacio, es el generador que establece el trato. El juego es una diligencia que ha aportado a la cimentación del individuo y a la sociedad. La investigación presenta como problema ¿Cómo la

aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018?. El juego es una acción esencial del ser humano, vinculada al deleite, al júbilo y a la diversión. Su magnitud en el transcurso de enseñanza y lección es reconocida, por tanto, se considera que enmarcado en una diligencia didáctica fuerza el progreso cognitivo, afectuoso y asequible, que forma aspectos determinantes en la cimentación social de la noción. Dada el valor del juego en la enseñanza, en esta cita se revisan algunos aspectos que es preciso reflexionar en el instante de comprender la actividad lúdica en una estrategia didáctica con el esfuerzo de construir percepción científico escolar en las ciencias naturales. Es esencial ver el juego como una función esencial del progreso y el desarrollo del conocimiento humanos, de la formación, con el fin de establecer su verídico valor formativo y distinguir su importancia en todas las dimensiones de la construcción del sujeto. Según (Melo y Hernández 2014).

Según Univisión (2014) el jugar es un derecho de los niños y los adultos tenemos la responsabilidad de garantizar las condiciones necesarias para brindar un contexto lúdico. El derecho al juego está contemplado en el Art. 31 de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño. Me parece importante recordar a todo el mundo que jugar es un derecho de los niños y los adultos tenemos la responsabilidad de garantizar las condiciones necesarias para brindar un contexto lúdico. Jugar es esencial para el bienestar del individuo e indispensable para una buena salud física y mental. La teoría según Vygotsky (1924) establece que el juego es una cualidad de la sociedad en la cual, gracias a la participación con otros niños, se logra conseguir papeles o roles que son personalmente complementarios.

Según el proyecto educativo regional de tumbes (PERT), (2010). El niño conoce el espacio a través del juego con su organismo, siendo este un medio de relación, de gesto de su historia afectiva, de sus vivencias y relaciones. Acorde avanza el momento el infante, pasa a ser un niño activo, convirtiéndose el juego en una herramienta metodológico ofreciéndonos información sobre su progreso madurativo en los tres ámbitos: psicomotor, cognitivo y socio afectivo. La enseñanza que se le brinda al niño es principalmente cognitiva dejando de lugar la motricidad, lo que constituye una de las variables del actual estudio. Por ello hablar de la motricidad requiere en primera parte situarnos en un análisis de lo que para nosotros implica dialogar del cuerpo y del gesto corporal y psicomotriz, Como representación del niño en el espacio, es que establece el vínculo, la primera comunicación y que integra progresivamente el contexto de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. En este sentido la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes donde los docentes ponen mayor interés en la enseñanza-aprendizaje niños, para lograr los objetivos planteados en los recursos didácticos como el juego lúdico incrementa la motricidad fina en los niños y niñas. La tesis tiene como objetivo general: Aplicar el juego lúdico, basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018. Los objetivos específicos: Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo

el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.

La investigación se justifica porque permitirá estimular de manera determinante el progreso del niño y niña, también permite la importancia de las actividades lúdica como estímulo en el proceso del desarrollo integral en los estudiantes por medio de estas actividades se pueden fortalecer los valores, estimular la integración reforzar aprendizaje. Porque en mi experiencia como docente de educación inicial toda actividad lúdica es fundamentalmente libre, porque cuando los niños juegan lo hacen por placer y pasan bien sin otra causa, con una acción de autonomía. Estos pasan los parámetros espaciales y temporales diferente a la rutina diaria por ello se realiza según la regla siguiendo una estructura y se crea como toda actividad fundamental de la infancia y se convierte en un instrumento socializador se aplican los conocimientos teóricos, metodológico y practico. En los siguientes ámbitos: en lo teórico, se han recopilado, procesado y sistematizado los fundamentos más recientes y actualizados sobre el uso de juego lúdico basados en el enfoque significativos desarrollados por los docentes y tiene una incidencia en el logro de aprendizaje en los alumnos dándoles a los docentes las herramientas necesarias para el progreso en la motricidad fina en los niños y niñas. En lo metodológico la ejecución de esta investigación ha permitido determinar como la aplicación del juego lúdico, apoyados en el enfoque significativo utilizados por el educador en el contexto áulico incluye en el logro de aprendizaje de los alumnos. En la práctica, el estudio ha

generado expectativas en el aula, tanto en la labor del docente y en los estudiantes, ya que permiten dar un aspecto lúdico para la perfeccionando del progreso de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018. La metodología empleada para la presente investigación, fue a través del diseño no experimental y de tipo cuantitativo, con grupo pre test – post test, el grupo experimental los constituyeron entre 19 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. La variable juego lúdico se aplicó mediante sesiones de aprendizaje y la variable de motricidad fina mediante una lista y cotejos de 26 ítems, los datos que se recogidos se procesaron mediante el estadístico la prueba de Wilcoxon. Los resultados obtenidos en el pre test, nos dicen que los niños están en un nivel bajo de su rendimiento sin desarrollar sus capacidades; en el post test, aplicando las sesiones de aprendizaje tenemos que la totalidad de los niños obtuvieron un buen progreso de motricidad. Los datos obtenidos en la tabla N° 24 de similitud de datos del pre test con post. En el pre test los niños y niñas del conjunto experimental demostrando poseer un bajo grado de motricidad. En que el 16% de los niños y niñas obtuvieron una categoría “A” del logro previsto, el 74% en “B” y 10% en “C” que significa un inicio de aprendizaje. Los datos obtenidos en el post test que evidencian que las generalidades de los niños obtuvieron un logro previsto de “A” indicando el progreso de la motricidad fina en la Tabla N° 24 y grafico N° 20, se obtuvo el siguiente resultado de 74% en logro previsto “A”, 21% en “B” y 5% en “C”. Las conclusiones obtenidas en las 4 dimensiones en el pre test y post test en el viso manual tabla N° 20 el 47% de estudiantes se encuentran “A” del logro previsto y el 42% en “B” en proceso y el 11% en “C” en inicio. En coordinación facial en la tabla N° 21 el 95% de la muestra “A” el logro previsto, 0% en “B” en

proceso y el 5% en “C” en inicio. En la coordinación gestual tabla N° 22 el 74% de estudiantes se encuentra en “A” en logro previsto y el 26% en “B” en proceso y 10% en “C” en inicio. La coordinación fonética tabla N° 23 el 91% de estudiantes se encuentra en “A”, el 9% “B” y el 0% en “C”.

La actual tesis de investigación se organiza en seis (6) capítulos: Capítulo I, se presenta la introducción de la investigación, se describen la descripción del proceso investigativo. Capítulo II, se desarrolló la revisión de literatura, conformada por los antecedentes Nacional e internacional y las bases teóricas en función de las variables de la investigación. Capítulo III, se plantea la hipótesis general de la investigación. Capítulo IV, describe la metodología de la investigación considerando el diseño del análisis investigativo, la población maestra, la definición y operacionalización de variables, indicador las técnicas e instrumentos de la recolección de datos, el plan de análisis, matriz de consistencia y los principios éticos. Capítulo V, describe e interpreta los resultados obtenidos se realiza en análisis de los resultados y la discusión pertinente de la investigación. Capítulo VI se presenta las conclusiones de la investigación.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

1.1. Antecedentes

1.1.1. Ámbito Internacional

Según los autores **Castellar, González y Santana** (2015) en su tesis titulada: *“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia”*; cuyo objetivo general es fijar la importancia que tiene la lúdica como habilidad pedagógica en el progreso de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacionar; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen el valor de la lúdica en la formación completa del niño en preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar.

Rodríguez y Flores (2013) en su Tesis de *“Habilidades para contribuir con el perfeccionamiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años de Cuenca”*, El objetivo de la investigación fue, elegir estrategias para ayudar con el progreso de la motricidad fina. La observación metodológica es descriptiva - selectiva. Identificar estrategias viso-manuales en la motricidad, fina que se presentan en los niños de 4 a 5 años, se ha tocado las siguientes conclusiones: Se han seleccionado he reconocido, estrategias viso manual que favorecen el

progreso de la motricidad fina en niños de 4-5 años, denominar estrategias, es muy importante seguir una secuencia en las actividades que permitan un trabajo organizado en la aplicación de actividades.

Llguicota y Maldonado (2013) en su tesis *“habilidades lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos”* el nivel de educación inicial, Milagro – Ecuador 2013, su objetivo es analizar el valor y la importancia de las estrategias lúdicas mediante la actualización a los docentes con conocimientos que permitan en el niño y niña del nivel inicial 2 adquiera aprendizajes significativos, método científico es de tipo cuantitativo y se determina a través de su formalidad en la utilización del método científico ya que se caracteriza por ser un proceso sistemático, metodológico que no necesita la aplicación de fórmulas de manera mecánica, es decir, sin cambios y relación entre sus elementos, la población a estudiar está compuesta por estudiantes del nivel 2 de inicial del centro de preescolar “Jilgueritos”, que atiende en la jornada vespertina ubicada en el departamento La Troncal de la provincia del cañar en la ciudadela Patria Nueva con un total de 32 alumnos que corresponden a 18 varones y 14 mujeres, quienes están vinculados con el proceso de nuestra investigación, luego de la ejecución del actual estudio se llegó a las siguientes conclusiones, el juego no es integrado en el área educativa como una línea metodológica del currículo de preescolar, el juego libre y espontáneo ayuda a que el niño construya su propio aprendizaje, el docente no desarrolla actividades lúdicas que le permitan adquirir experiencias de aprendizaje de los alumnos, los resultados de las observaciones a los estudiantes evidenciaron un porcentaje mayoritario de niñas y niños con muchas necesidades de integrar el juego en su proceso de aprendizaje.

Mamani (2017) en su tesis “*Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*” La Paz – Bolivia, su objetivo de la investigación es estudiar el concepto pedagógico que las docentes que asignan al juego en el progreso de la psicomotricidad de los estudiantes de la Unidad Educativa “José de San Martín” de la ciudad de la Paz, zona villa San Antonio, el método de estudio es de tipo descriptivo a causa de que se preocupa por representar minuciosamente el objeto de la tesis es decir que dará a notar los hechos y sucesos a través de las características fenomenológicas del objeto de estudio en asunto, se realizó con una cantidad de 227 infantes de 4 a 6 años de juventud y las docentes, se obtuvo como conclusiones las educadoras asignan al juego como pieza importante y vital para que los estudiantes de la Unidad Educativa “José de San Martín” tengan avances óptimos en su desarrollo formativo y psicomotriz, potenciado a través de la observación directa, participativa y la lista de cotejos, se ha detectado desde el inicio de las diversas actividades, también al inicio del desarrollo de los juegos.

1.1.2. Ámbito nacional

En ese sentido **Fabián** (2015) en su investigación titulada: “*Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática*” en los infantes de 5 años del Preescolar N° 821246 La Mazna Cachicha-Cajabamba 2015; cuyo objetivo general es establecer la importancia de la aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la preescolar N° 821246 la Masma Cachachi-Cajabamba 2015. La investigación

es de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño cuasi-experimental; la población está conformada por 52 infantes de 5 años del Preescolar N° 821246 La Casma Cachachi-Cajabamba 2015. Resultado: se observó que el 82 % tuvieron un nivel de logro de aprendizaje previsto, es decir A; mientras que el 18 % de los niños tuvieron un grado de logro de educación en proceso, es decir B y un % obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en inicio. Conclusión: se afirma que se acepta la hipótesis de la tesis, cabe señalar que los resultados del Ensayo Wilcoxon 1.746, es decir la aplicación de un programa de juegos lúdicos, aumenta el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 821246 la Casma Cachachi-Cajabamba 2015.

Según **Andia** (2015) en su tesis de investigación titulada: *“Nivel de psicomotricidad en los estudiantes de tres y cuatro años en el preescolar 192 de la ciudad de Puno”*, provincia Puno, región Puno-2015; cuyo objetivo general es establecer el grado de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 y 5 años del preescolar N° 192 de la ciudad de Puno año 2015. El diseño de estudio fue no experimental, descriptivo; la cantidad está conformada por 94 niños y niñas de 4 y 5 años del grado inicial de preescolar N° 192 de Puno comprendida en el ámbito de la provincia de San Román. Resultado: en semejanza con el grado de Motricidad, se observa que el 74% de los niños y niñas se encuentran en un grado normal, el 22 % es riesgo y el 3% se encuentra con retraso. Conclusión: el grado de psicomotricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un grado normal, que se caracteriza por un 71%. El nivel de motricidad de los(as) niños(as) 3 y 4 años se encuentra en un grado normal, que se caracteriza por un 94%.

Manifiesta **Sosa** (2014) en su tesis *“actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientadas al perfeccionamiento de la imaginación en los estudiantes de 5 años de educación inicial N° 604 Talara- Piura 2014”*, su objetivo es determinar si las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orientan el perfeccionamiento de la imaginación de los estudiantes de 5 años de educación inicial N° 604 Talara - 2014, el método de la investigación fue experimental porque estuvo orientada a resolver un problema de la realidad a partir del análisis del efecto producido por la aplicación de un programa de estrategia basadas en el enfoque socio cognitivo en el pensamiento crítico de los estudiantes, la cantidad de la muestra estuvo conformada por 30 niños de la edad de 5 años, se obtuvo como conclusiones, que los datos arrojados en el pre test reflejaron que la mayoría de los alumnos de 5 años tienen un resultado no tan inferior en el logro del desarrollo de la creatividad, las actividades lúdicas se realizaron a través de 10 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando aún más su grado de creatividad de los 30 estudiantes, los datos arrojados en el post-test demuestran que la generalidad de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de desarrollo de la creatividad, con estos resultados se puede decir que la aplicación de las estrategias ha entregado resultados, después de los datos obtenidos de la investigación se determinó que si existe una semejanza demostrativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test.

Para **Arias** (2013) considera en su estudio de investigación titulada: *“Grado de Psicomotricidad en estudiantes de 3 y 4 años de la Institución*

Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013”; cuyo objetivo es establecer si existe discrepancia entre el grado de psicomotricidad en los estudiantes de 3 y 4 años de los preescolares del medio civil y civil secundario del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, año 2013. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental descriptivo simple; la población está conformada por 173 niños y niñas del preescolar de Guadalupe y el preescolar Niño Jesús N° 1688 de 3 y 4 años del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote. Resultado: en semejanza con el grado de psicomotricidad, de los niños(as) de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ambiente civil el 55,1% tienen un grado normal, mientras el grado de psicomotricidad de los niños(as) I.E. N°1688 “Divino Niño Jesús” del ambiente urbano-marginal el 46,6% tiene un grado normal. Conclusión: el grado de motricidad de los(as) niños(as) de 3 y 4 años de la I.E. “Virgen de Guadalupe” del ambiente civil el 73,5% tienen un grado normal, mientras el nivel de motricidad de los estudiantes del I.E. N° 1688 “Divino Niño Jesús” del perímetro urbano-marginal el 47,6 % tiene un nivel normal.

1.1.3. Ámbito Local.

No encontrándose en el repositorio de ULADECH y otras bibliotecas de la región sobre antecedentes de juego lúdico basados en el enfoque significativo, utilizando herramientas precisas, perfeccionando el avance de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juegos lúdicos

Los juegos lúdicos en el diccionario de la lengua española: Real Academia Española (2001; 75) define el juego como: “En el ejercicio recreativo sometido a reglas, por esa razón se puede ganar y perder”. Tratándose de una función general; cambiando su medio en los diferentes ámbitos culturales, o sea, no hay individuo que no haya ejercido esta acción en cualquier suceso.

Caballero (2010) manifiesta que los juegos lúdicos es una acción normal, autónoma y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier período porque tiene un carácter general, ya que atraviesa toda la presencia humana, la lúdica es una elección, un aspecto, de individuo, de cara a la existencia, en el ambiente, contribuye a la prueba, la creatividad, la interacción y la educación de niños.

Villarreal (2013) considera que el juego es goce y manifestación de lo que cada individuo es y quiere lograr, genera un menester profundo de indagar la confianza o sentirse estable cara a la situación, cara a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “cómo ser real” pero no lo es. El juego es simboliza, (representar= regresar a manifestar), es, asimismo, retornar a realizar vigente algo que fue vivido con Ímpetu, es un representar los momentos significativos que se viven en el día a día.

1.2.2. Estrategias lúdicas

Para Díaz y Hernández (2002, p, 234) la habilidad lúdica es un conjunto de métodos de enseñanza de naturaleza participativa y dialógica; las actividades lúdicas son técnicas de grupo que se utilizan para integrar al mismo y también las estrategias lúdicas se utilizan para realizar alguna labor específica dentro del trabajo, que atraigan y entretengan a los niños, asimismo los ayuden a entender, se dice que "se aprende jugando".

Hernández (2015) manifiesta que, de acuerdo con la científica, los señalamientos permiten colocar la significación del juego como destreza, ya que contribuye de forma efectiva al progreso general de los alumnos en la educación de las matemáticas y el afianzamiento de sus habilidades numéricas, partiendo del concepto que la lúdica es una de las actividades más relevantes para el progreso y la enseñanza infantil.

1.2.3. Fundamentos teóricos sobre el juego

Más adelante, se señalarán algunas de las hipótesis que han sido consideradas en la actualidad en el estudio investigativo: Los diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus hipótesis de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

1.2.3.1. Teoría Piaget

Para Jean Piaget (1956) afirma que el juego es parte del conocimiento del niño, porque representa el aprovechamiento práctico o reproductivo de la situación según cada fase evolutiva del sujeto asimismo lo divide el progreso cognitivo en cuatro fases: la fase sensomotriz, se inicia a partir del nacimiento hasta los dos años de juventud, la fase preoperativa parte de los dos años a seis años, la fase operativa o concreta a partir de seis o siete años hasta los once y la fase del pensamiento operativo formal a los doce años aproximadamente en lo periódico.

1.2.3.2. Teoría Vygotsky

Según Vygotsky (1924) declara que el juego surge como menester de repetir la relación con lo demás. Personalidad, principio y fondo del juego son fenómenos de tipo general, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. En conclusión, Vygotsky establece que el juego es una acción general, en la cual, gracias a la colaboración con otros niños, se logran obtener papeles o roles que son complementarios al propio.

1.2.3.3. Teoría de aprendizaje

Bruner (1984) relaciona el juego con la inmadurez de los niños, lo que supone obediencia de los progenitores al momento de algunos periodos de la existencia, por lo que los padres al velar las necesidades más elementales deben permitirles a los niños jugar. “El juego es un empujón de la subsistencia subjetiva

hacia la sociedad, en contraste con la educación mediante el cual interiorizamos el espacio foráneo y lo hacemos pieza de nosotros mismos”. (Bruner, 1981, p. 57). Atribuye al juego distintas funciones: el juego es una acción que sirve de zona para estudiar, la acción lúdica se caracteriza por una falta entre los medios y los fines, de modo que las modificaciones que realiza el niño al momento de su recreación, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un auténtico centro para la investigación y asimismo para la imaginación; por último, señala que el juego no sucede a la casualidad, este se desarrolla en tarea de una escena.

1.2.4. Tipos de juego

Para Castillo (2016) expone que los juegos se pueden catalogar en: juego motor, juego simbólico, juego de reglas, juego de construcción.

1.2.4.1. Juegos simbólicos

Según Vidal (2014) considera que el juego simbólico es principal para el progreso de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los infantes. Para esta razón es una herramienta favorecida para disponer cuando surgen dificultades en cualquiera de los niveles, y utilizar un buen enfoque terapéutico. El juego simbólico amplifica las habilidades verbales para lograr exponer pensamientos, sentimientos, reacciones y actitudes con más claridad en un período temprano de la niñez. El juego es un ambiente privilegiado, en el cual la situación es expresada secundariamente, con menos criterio y menos

resistencias. Es un ambiente donde realizar o plantear alternativas, sin recelo a equivocarse.

1.2.4.2. Juegos de reglas

Para Morales (2013) manifiesta en las etapas más tempranas, entre los 3 y 4 años, su rendimiento se centra en juegos físicos, en el cual debe obedecer normas sencillas: no salirse de una raya, esperar su momento, expresar su opinión cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta comprensión, ni atención que en esta etapa temprana es limitada y es una destreza con escaso desarrollo; los infantes que han jugado a juegos de reglas suelen gozar del conocimiento sensitivo más desarrollado.

1.2.4.3. Juegos de bloqueo o de construcción

Según Rodríguez (2014) consideran que los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico, pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

1.2.5. Importancia de los juegos en el nivel preescolar

El juego en la fase preescolar no es puro en un pasatiempo de un modo de gesto, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en el cual se relaciona con otros niños de su período, con la comprensión de su medio con la

coordinación motriz (fina - gruesa), el entendimiento de su organismo, con la expresión y en su totalidad con la relación de su juicio. Los niños necesitan ser activos para desarrollarse y desenvolver sus capacidades, el juego es primordial para el enseñanza y adelanto completo de los niños por lo que aprenden a relacionarse con la vida jugando. Esta facultad del juego constituye la tarea primordial del niño, así como una labor muy esencial, por lo tanto, éste puede estimularse y recibir mayor incremento en sus diferentes áreas como: psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Muñiz (2013)

Según Loboto (2015) considera como, ayudar en el proceso de educación y desarrollo de cada uno de los aspectos de nuestras vidas. La acción de jugar, además de ser algo divertido y gracioso, también hace parte de aspectos fundamentales de nuestro existir como el psicológico, el físico, el intelectual y el social. Además, a través de la relación con cada uno de estos aspectos, el juego se torna en un importante aporte al crecimiento de la persona, a su desarrollo, su crecimiento, su proceso educativo.

1.2.6. El rol del educador en el juego

El papel del educador, en aquel momento, es reformar conscientemente nuestros significados como enseñantes de la ciencia, con relación a qué es lo que debe o no enseña y cómo debe hacerse para que el estudiante aprenda conscientemente.

Sáez (2015) considera que el pedagogo debe suministrar al estudiante los mejores ambientes posibles para el recreo y debe ser competente de crear el círculo

del propio. El medio será lo más estable, armonioso, y apacible que sea accesible. Debe lograr una perspectiva de sensatez y diestro observador y guía del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos.

Para Olmedo y Curotto (2011) declara que el ser educador ahora, tomando en consideración el entendimiento que ha elaborado el estudio referente a los procesos de enseñanza y práctica para cotejarlos con nuestra propia habilidad. Es producir nuestras ideas sobre cómo debemos enseñar para que los estudiantes aprendan, no sólo los contenidos de la ciencia, sino que aprendan a aprenderla.

1.2.7. Dimensiones de juegos lúdicos

En la dinámica de los juegos lúdicos del aprendizaje se observa cada día cambios de estrategias en la enseñanza, se introducen nuevas concepciones filosóficas y curriculares que son materia constante de investigación; una de las áreas de conocimiento que forma parte fundamental de las distintas etapas de la educación formal es la ciencia.

Muguruza (2014) por lo tanto, la dimensión lúdica del individuo se transforma con el crecimiento, destreza y características culturales y sociales. Un comportamiento lúdico implica autonomía e ingenio, impresión y experiencia adaptada a cada menester específicas. En tal rumbo, la modernización del pedagogo debe ser continua y respetar su moción en los aspectos que orienten de los docentes en modo ameno y didáctica de enseñar ciencia; de esta forma despertará en los estudiantes la fascinación hacia el estudio de sus contenidos.

1.2.8. Enfoque significativo

Ausubel (1983) considera la enseñanza de proposiciones, de las ideas expresadas por un conjunto de palabras. Así que, el aprendizaje de representaciones es primordial, para la auténtica enseñanza de proposiciones cuando éstas se expresan verbalmente “El psicólogo ha dado grandes aportes al constructivismo, como es su hipótesis de la Educación Significativa y los organizadores anticipados, los cuales ayudan a los estudiantes a que vayan construyendo sus propios esquemas de capacidades y para una mejorada imagen de los conceptos.

Hernández (2015) manifiesta que el aprendizaje característico es el transcurso de obtener conocimientos, habilidades, actitudes o valores, mediante la investigación, la habilidad o la enseñanza; dicho desarrollo origina un cambio constante, cuantificable y específico en la conducta de un sujeto y, según algunas teorías, hace que el propio formule una noción intelectual original o que revise uno anterior. El valor surge cuando el estudiante, como constructor de su propio entendimiento, relaciona el concepto a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. La idea de aprendizaje característico fue presentada únicamente por David.

Ausubel (1963 a 1968) David Ausubel, psicólogo estadounidense, pionero de la teoría cognitiva El aprendizaje para este autor, implica una organización activa de los ideas y bosquejos que posee los estudiantes, en su disposición cognitiva. Ausubel menciona que los organizadores previos son aquellas ideas que se hacen presentes en el alumno, con las que relaciona el material por aprender

como: averigua lo que el alumno sabe y actúa, en consecuencia, esto nos dice que siempre que demos un tema nuevo, debemos conocer sus conocimientos previos (examen de apertura).

1.2.9. Motricidad fina

Según López y Gómez (2011) consideran que la motricidad fina implica un grado elevado de maduración y una enseñanza extensa para el provecho plena de un conjunto de aspectos, por lo tanto, hay diferentes niveles de riesgo y precisión.

Sepúlveda (2012) manifiesta que el logro de esa precisión mayor trae consigo la pinza digital, que para poder responder a las exigencias en la exactitud y tener un elevado nivel de coordinación.

Para Torres (2015) considera que es un agente concluyente para que el niño logre destreza de experiencia y práctica relativa a su medio. Asimismo, de gran calidad formal a que está ligada al progreso afable e ilustrado que favorece el poderío físico y la información. Los aspectos pueden ser coordinación viso-manual, coordinación facial, coordinación fonética, coordinación gestual.

1.2.10. Desarrollo de la motricidad fina

El adelanto de la motricidad fina es tajante para la destreza de experiencia y estudio relativo a su medio, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la reflexión. Para el progreso de la motricidad fina, necesitamos

poseer como cimiento la estabilización, coordinación bilateral y registro de las sensaciones. Con este trío de componentes, el niño podrá desenvolver la habilidad, que es necesaria para lograr tender las actividades cotidianas como vestirse, peinarse, abrocharse los botones y todo lo relacionado a la lectoescritura: trazar, colorear, bosquejar, etc. Todas estas destrezas requieren de movimientos controlados y precisos de las manos y de los dedos, la solidez nos permite mantenernos derechos, mientras otras partes del organismo se mueven. Cómo muestra, al tener permanencia podemos separar un portón pesado o llevar un recipiente con vasos sin caernos, la regulación bilateral nos permite utilizar ambas manos en una acción. Para mover, para cocinar, para trozar, para manipular la batería, etc. Necesitamos de las ambas manos, las sensaciones nos permiten conocer qué es y cómo es lo que tocamos, oímos, olemos, vemos y probamos. Según Fernández (2010).

1.2.11. Concepto de psicomotricidad

Entendemos por psicomotricidad la acción de un niño durante una propuesta que implica el mando de su organismo (motricidad), además la posibilidad de organizar el medio en el que se realizaran estos movimientos.

Para Laveriano (2014) considera que la psicomotricidad expresa la semejanza entre los procesos psicológicos y motores. Cuando hablamos de psicomotricidad se habla de formación preescolar y primer etapa de enseñanza primaria de carácter que, en instrucción infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de progreso psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal.

Según Bravo y Hurtado (2012) manifiesta que la psicomotricidad es una norma que se dedica a la investigación del desplazamiento físico, no solamente como actitud de descarga sino en una idea amplia. Además, es un medio de gesto, información y de relación del ente humano con los demás. Nos ayuda a comprender a los niños, a través de la movilidad, en un careo corporal persistente donde el objetivo es el papel fundamental de este desarrollo armónico, integral, general del niño, desarrollando al máximo sus funciones cognitivas, motoras, sociales y por sobre todo a las afectivas emocionales.

MINEDU (2011) manifiesta que la psicomotricidad es un estudio que contempla al individuo humano a partir una faceta total, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. Además, se señala que, basándose en un enfoque completo del ente, integra las interacciones cognitivas, emocionales y sensorial motrices en la extensión de ser y de expresarse en un argumento socio emotivo.

1.2.11.1. Enfoque de psicomotricidad

MINEDU (2016) Manifiesta la formación y la instrucción para el perfeccionamiento de las competencias relacionadas con el área, se sustenta en la orientación de la Corporeidad. Dicha dirección concibe al “cuerpo” más allá de su contexto biológico, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. De esta manera, asume que el “cuerpo” se encuentra en un juicio continuo cambio de su entidad; este es una causa dinámica y que se desarrolla a lo extenso de toda la existencia, a partir independizar al sujeto, y que se manifiesta en los

cambios constatados y/o reafirmación progresiva de su retrato orgánico, la cual se integra con otros elementos de su individuo en la cimentación de su compatibilidad propia y social. Por ello, se valora el estado de la persona para actuar y moverse de modo intencionado, a partir de las necesidades e intereses individuales, y tomando el asunto de sus posibilidades de trabajo en una interacción estable con su entorno”.

1.2.12. Desarrollo de psicomotor

Se manifiesta en los diversos movimientos que realizan los niños(as), además refiere que se podrá modificar mediante una educación El avance psicomotor “es la causa continua a lo extenso del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su medio; este asunto es secuenciado, continuo y coordinado”, es decir el niño a través de su prueba con el ambiente que lo rodea, el progreso psicomotor puede ser alterado y ayudado mediante una formación que se centre en actividades que hagan reconocer al sujeto situaciones donde tenga que solucionar problemas, tales como intercalar pasos, resolver movimientos estereotipados, etc.; en tal sentido el proceso del sistema nervioso central y el proceso psicomotor pueden ser ayudados externamente para conseguir un alto crecimiento a través de la movilidad y así ofrecer mayores opciones de desarrollo de las habilidades psíquicas e intelectuales asegurando los futuros aprendizajes:

Desarrollo físico:

Disminuye considerablemente la velocidad de crecimiento y es el motivo ya que en esta etapa los niños parecen dejar de comer, que sus necesidades nutricionales son considerablemente menores en proporción a su peso.

Desarrollo del lenguaje:

El desarrollo es espectacular pues el niño pasa de cien palabras a más de dos mil y termina realizando frases completas y elaboradas. Entre los cuatro y los cinco años empiezan a hablar en pasado y futuro. Es importante en esta etapa dirigirse al niño con frecuencia y con frases completas de forma que pueda adquirir vocabulario y gramática.

Desarrollo de la intelectual:

Existe un importante componente fantástico en el pensamiento de los niños. Y así mismo sigue predominando su propio punto de vista ya que aún no es capaz de asumir otros. Aún no es capaz de resolver problemas que requieran de ideas abstractas, según Gastiaburú (2012).

Desarrollo del juego:

Nievas (2013) manifiesta que el juego ayuda al niño a aprender normas y tareas y además le permite socializarse. El uso de normas y compartir juguetes ayudan a la integración social del niño.

Según Giner (2013) el proceso psicomotor de los niños juega un papel muy notable las habilidades básicas de enseñanza, desde la dimensión para conservar

el cuidado, la combinación viso motora o la orientación espacial. El proceso psicomotor conviene facilitar cuidado a ambos pasos fundamentales que facilitaran el siguiente progreso de la enseñanza de las niñas, estos son el arrastre y el gateo.

1.2.13. Importancia del desarrollo psicomotor

La motivación para el proceso psicomotor debe ser adecuada, continua, sistemática, progresivo, diferenciada, conforme dirigida cualitativamente, debiendo contener todo aquello que es imprescindible en el proceso del niño, en todo lo respectivo en lo sensorial, afectivo, cognoscitivo, motor, la alineación de hábitos y estructura de la conducta.

Para Bravo y Conya (2012) considera que la psicomotricidad juega un papel muy significativo en la primera fase de la existencia dado que influye significativamente en el proceso intelectual afectivo y social, favoreciendo su semejanza con el ambiente y tomando el valor las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños, su pensamiento sistémico, a grado cognitivo mejorando la presencia, atención, centralización y la creatividad, social-afectivo permite observar y afrontar sus miedos. La psicomotricidad permite practicar el control sobre el organismo del niño. Es la capacidad de someter y expresarse a través de diferentes habilidades teniendo el cuidado el período de desarrollo psicomotor.

1.2.14. Dimensiones de motricidad fina

1.2.14.1. Coordinación viso manual

Relación viso manual conjuga una sucesión de habilidades del espacio motriz como lo son, lateralidad, direccionalidad, apreciación y manejo preciso del espacio y tiempo e igualmente involucran la percepción visual, dando parte a movimientos corporales y manuales precisos. Es la dimensión en que las manos son capaces de ejecutar unos ejercicios guiados por estímulos visuales.

Según Arias (2014) la relación viso manual conducirá a las niñas y niños a la potestad de la mano, los elementos más afectados, que intervienen son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Según Mejía (2016) manifiesta que son movimientos para someter los músculos de la cara y que respondan a nuestra persistencia, nos permite lograr y manifestar unos sentimientos, emociones y modo de relacionarnos, es decir, actitudes en relación a la sociedad que nos rodea.

1.2.14.2. Coordinación fonética

Para Celdrán (2015) considera que es un proceso de la motricidad muy significativo a excitar y certificar una buena potestad de la misma. Los niños en los primeros meses de existencia: Descubre las posibilidades de pronunciar sonidos. No tiene sin embargo la razón necesaria que le permita una manifestación sistemática de cualquier sonido ni siquiera la capacidad de realizarlos todos.

1.2.14.3. Motricidad gestual

Para Arias, (2014) en el preescolar una mano ayudará a la otra para poder trabajar cuando se necesita precisión Hacia los tres abriles podrán emprender a poder intentarlo y serán conscientes de que necesitan simplemente una parte de la mano. Junto de los cinco abriles podrán intentar más acciones y un poco más de precisión.

HIPOTESIS

Hi: La aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.

Ho: La aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, no mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.

METODOLOGÍA

1.3. Tipo y Nivel de investigación

Para Hernández (2014) el estudio es de tipo cuantitativo, porque recoge y analiza datos relativos a variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos usando magnitudes numéricas. El estudio descriptivo busca detallar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier análisis. El estudio explicativo es más estructurado que las otras clases de estudio y de hecho implica los propósitos de ellas (Exploración, descripción y correlación). Este tipo de estudio busca hallar las razones o causas que los provocan

Según el autor Fidias y Arias (2012) el estudio es de grado experimental es un transcurso que consiste en someter a un objeto o conjunto de individuos, a determinadas situaciones, estímulos o métodos (variable independiente), para indicar los efectos o reacciones que se producen(variable dependiente).En cuanto al grado, el estudio experimental es netamente explicativa, por cuanto su intención es manifestar que los cambios en la variable dependiente fueron causados por la variable independiente.

1.4. Diseño de investigación

En esta investigación se utilizó el diseño no-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizan bastante en estudios de mercado. Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observa la realidad, no interviene en ella (no experimental), y utiliza la correlación

entre las variables para conocer el efecto de unas sobre otras. La nomenclatura de este tipo de estudio es:

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O1 _____ x _____ O2

Donde:

E = Estudiantes de cinco años de edad de la de la I.E. “Angelitos de Jesús”.

O1 = Pre-test al grupo

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

O2=Evaluación de estudiantes de 5 años (post-test)

1.5. El universo o población y muestra

1.5.1. Área geográfica del estudio

El Departamento de Tumbes tiene tres provincias, 13 distritos el dominio de la administración del Gobierno Regional, cuenta con 3 UGEL; localizados en la parte septentrional de la costa peruana. Es un departamento fronterizo con límite con el país del Ecuador.

1.5.2. Población Muestral

Para Salvador (2011) la población está constituida por 19 estudiantes de 5 años del preescolar “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Se seleccionó debido a que se observó dificultades al analizar las coordinaciones viso manuales

de los niños. La población, es la vinculación de todas las personas en los que se desea informarse algunas propiedades. La localidad es el acumulado de individuos que tienen una o más propiedades en igualdad, se encuentran en un área o zona y varían en el lapso del período.

Tabla 1 Población de estudiantes

	VARONES	MUJERES	TOTAL
Aula única	7	12	19

Fuente: nóminas de la I.E, angelitos de Jesús, el año 2018 región-Tumbes.

El trabajo se desarrollará en la institución educativa “Angelitos de Jesús”, la misma que se creó en el año 12 de marzo del 2012, cuenta con 65 niños y 3 profesores y un auxiliar, se encuentra ubicado en el pasaje Miraflores 116 barrio el progreso distrito de Tumbes-provincia de Tumbes- y región de Tumbes.

1.6. Técnica e Instrumento

Para recoger información de la institución educativa se utilizó la técnica e instrumentos de observación y lista de cotejo.

1.7. La observación

Labarca (2013) la observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. Esta técnica, nos permitirá percibir y analizar la

ilustración de los niños y niñas mediante un juego de roles, incorporando como recurso didáctico el títere donde el niño utilizará dicho recurso para dramatizar y actuar, se considerará la actitud y los movimientos en su expresión oral. 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.

1.8. Lista de cotejo

Vera (2010) la lista de cotejo es aceptada solo en ambas alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, actual u omitido; entre otros. Consiste en una lista de características o conductas esperadas del alumno en la realización o estudio de un progreso, habilidad, noción o carácter; su intención es acopiar información sobre a realización del alumno mediante la investigación. Es una herramienta que permite reconocer la rutina con relación a las actitudes, habilidades y destrezas.

1.8.1. Definición y Operacionalización de las variables

Grajales (2007) permite determinar el grado de cálculo de las variables y las técnicas estadísticas apropiadas para la investigación de los datos y el ensayo de la teoría.

Para Reguant (2014) Esta elaborado con un propósito fundamentalmente pedagógico, trata de proveer este proceso lógico, necesario para la preparación de instrumentos de medida de los constructores teóricos y conceptos investigativos en el contorno de la investigación social.

1.8.2. Variable

1.8.2.1. Variable independiente: Juegos lúdicos

Se ubica en la comprensión del pensamiento en su sentido amplio como fenómeno natural de existencia, y en su mejoramiento especifica al pensamiento humano.

Según López (2012). En este período los niños van adquiriendo nuevas formas de interacción y mayor competitividad con los compañeros, ya que su espacio social se amplía, algunos logros cognitivos como la capacidad de ejercer la empatía y el lenguaje.

1.8.2.2. Variable dependiente: motricidad fina

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

Sepúlveda (2012) manifiesta cuando el niño presenta una mayor capacidad de control en el movimiento de la mano, la muñeca y los dedos, primeramente el niño agarra los objetivos con toda la ayuda del pulgar se opone a los otros cuatro dedos, de esta forma poco a poco la prensión es más fina de forma que es hábil de tomar objetos más pequeños, el logro de esa precisión mayor trae consigo la pinza digital, que para poder responder a las exigencias en la exactitud de esa ejecución interviene un elevado nivel de coordinación manual, viso-

manual, también conocido como óculo-manual o viso motriz, grafo perfección, además de la utilización de la atención, percepción, ordenación espacial, imitación y maduración neuromotriz.

1.8.3. Matriz de Operacionalización de las variables.

Título: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.

Tabla 2 Matriz de Operacionalización de las variables.

PROBLEMA	VARIABLE	DIMENSIONES	CATEGORIAS	INDICADOR	INDICADORES
¿Cómo la aplicación del juego lúdico basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 05 años de la Institución Angelitos de Jesús, región Tumbes, 2018?	VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Lúdicos VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad Fina	Coordinación Viso manual	A LOGRO PREVISTO	<ul style="list-style-type: none"> • Hacemos bolitas de papel • Los gimnastas. • Inserta en una cerda. • Modela figuras • Punza al contorno de una figura. • Enhebrando un pasador 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos haciendo bolitas de papel • Jugamos a reproducir figuras en el aire previamente realizando la profesora con todos tipos de movimientos rectos y circulares. • Jugamos a insertar en una cerda cuentas medianas y pequeñas. • Jugamos modelando figuras con plastilina • Jugamos a punzar el contorno de una figura • Jugamos enhebrado un cuadrado con un pasador
		Coordinación Fonética	B EN PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> • Imita sonidos • Diferencia de sonidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a imitar sonidos de animales domésticos. • Jugamos a diferenciar sonidos
		Coordinación Gestual		<ul style="list-style-type: none"> • Forma figuras. • Juega con títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a formar figuras geométricas con tiras de papel. • Jugamos con títeres con los dedos de la mano.
		Coordinación Facial	C EN INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Imita gestos de emociones • Juguemos frente al espejo • Realiza ejercicios faciales • Jugamos inflando globos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a imitar gestos de las emociones que realizan sus compañeros. • Jugamos a sacar y meter la lengua al compás del sonido de la pandereta. • Jugamos a inflar globos de colores. • Jugamos realizando actividades diarias en forma de mímicas, planchar y comer • Juguemos a imitar los emociones gestos de las emociones que hacen realizan sus compañeros.

1.9. Plan de Análisis

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

Tabla 3 Escala de Calificación

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

Fuente: nóminas de la I.E, Angelitos de Jesús, el año 2018 Barrio El progreso-Tumbes.

1.9.1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.	¿Cómo la aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018?	<p>Hi La aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.</p> <p>Ho: La aplicación del juego lúdico basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto no mejora el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.” Angelitos de Jesús”, ¿región Tumbes 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018. Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús” región Tumbes, 2018. Determinar cómo el juego lúdico, mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.</p>	<p>Variable independiente: Juegos Lúdicos</p> <p>Variable dependiente: Motricidad Fina</p>	<p>Variable independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lógica del material. • Psicología del material. • Propósitos específicos. • Finalidad. <p>Variable dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso manual. • Coordinación facial. • Coordinación gestual. • Coordinación fonética. 	<p>Diseño de investigación: Por la naturaleza de la investigación, se utilizó el siguiente esquema: O1__X__O2</p> <p>O1: Pre test al grupo. X: Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto. O2: Post test al grupo.</p> <p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: No-Experimental Técnicas e instrumentos: Observación: Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Lista de cotejo: Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p>Población muestral: 19 niños y niñas de 5 años de la Institución “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.</p>

Tabla 4 Matriz de consistencia

1.9.2. Principio ético

El trabajo de investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta del juego lúdico basado en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la I.E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Para mejorar a de la motricidad fina mediante la utilización de material concreto y los resultados obtenidos no serán manipulados respetando las propuestas de los participantes en el trabajo de investigación así mismo se respetara el derecho de autor de la información utilizados en el desarrollo de la investigación ofreciendo un acercamiento teórico, conceptual del juego lúdico, del enfoque significativo y de la psicomotricidad, además se respetara el proceso metodológico en la que se sustenta la investigación y el análisis.

RESULTADOS

1.10. Resultados

1.10.1. Resultado de la sesión de aprendizaje 01

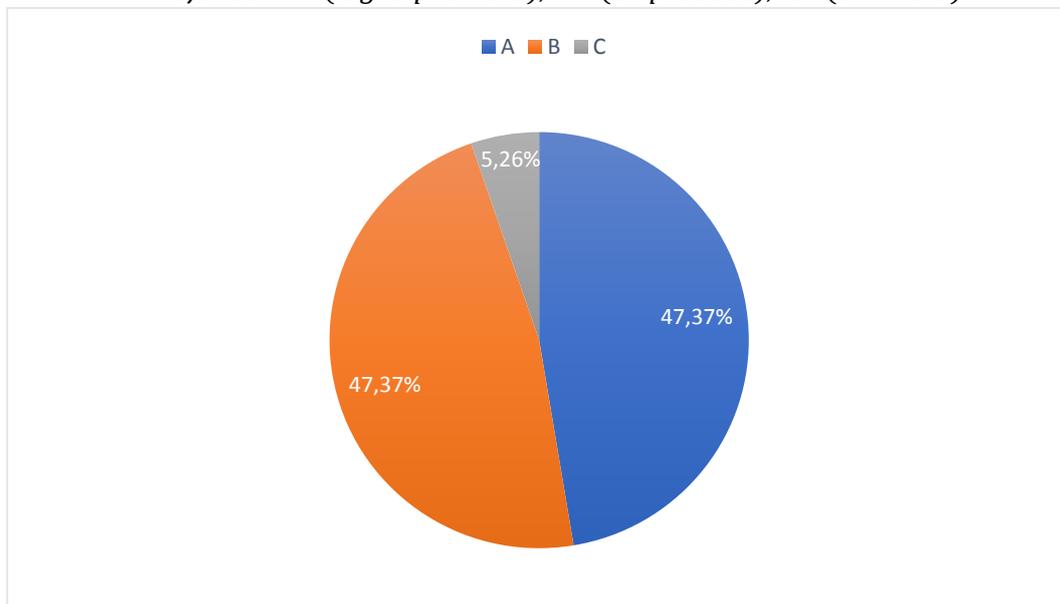
“Hacemos bolitas de papel”

LOGRO	F	%
A	9	47.37%
B	9	47.37%
C	1	5.26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100.00%

Tabla 5 Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 01

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 5

Figura 1 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 01

De la tabla 5 y figura 1 se observan el 47,37% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 47,37% en proceso “B” y el 5,26% en inicio “C”.

1.10.2. Resultado de la sesión de aprendizaje 02

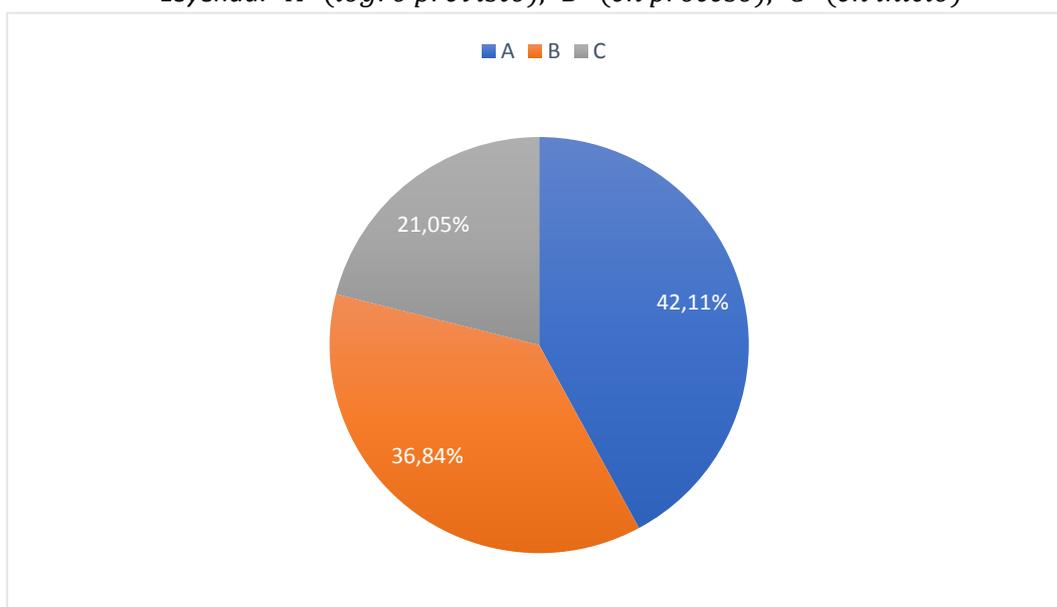
“juguemos a reproducir dibujos sencillos”

Tabla 6 Resultados de la aplicación de aprendizaje N° 02

LOGRO	F	%
A	8	42.11%
B	7	36.84%
C	4	21.05%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100.00

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 6

Figura 2 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 02

De la tabla 6 y figura 2 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 37,84% en proceso “B” y el 21,05% en inicio “C”.

1.10.3. Resultados de la sesión de aprendizaje 03

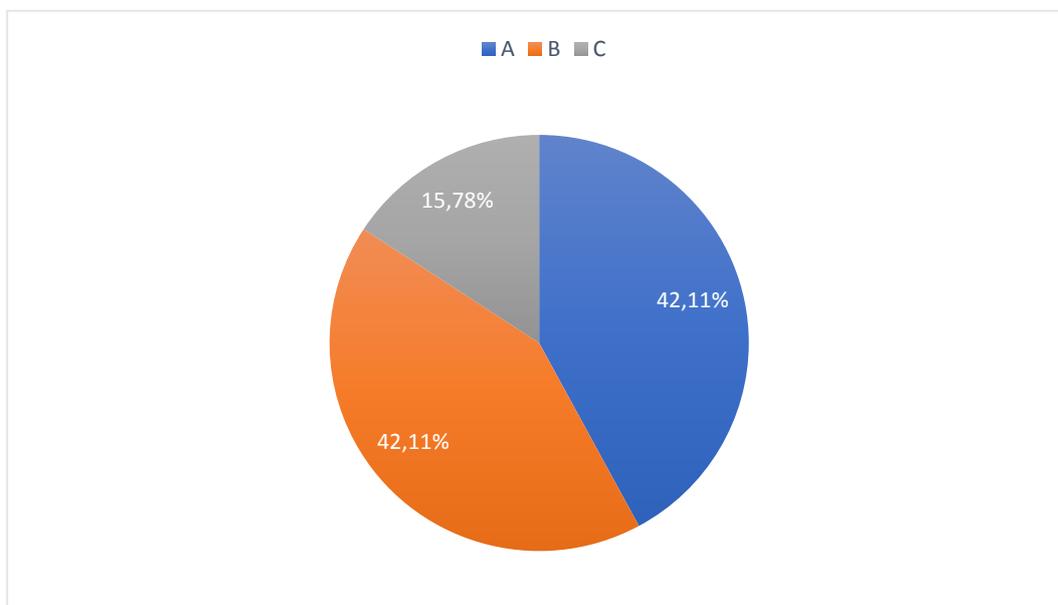
“juguemos a insertar en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas”

Tabla 7 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°03

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	8	42,11%
C	3	15,78%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 7

Figura 3 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 03

De la tabla 7 y figura 3 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 42,11% en proceso y el 15,78% en inicio.

1.10.4. Resultado de las sesiones de aprendizaje 04

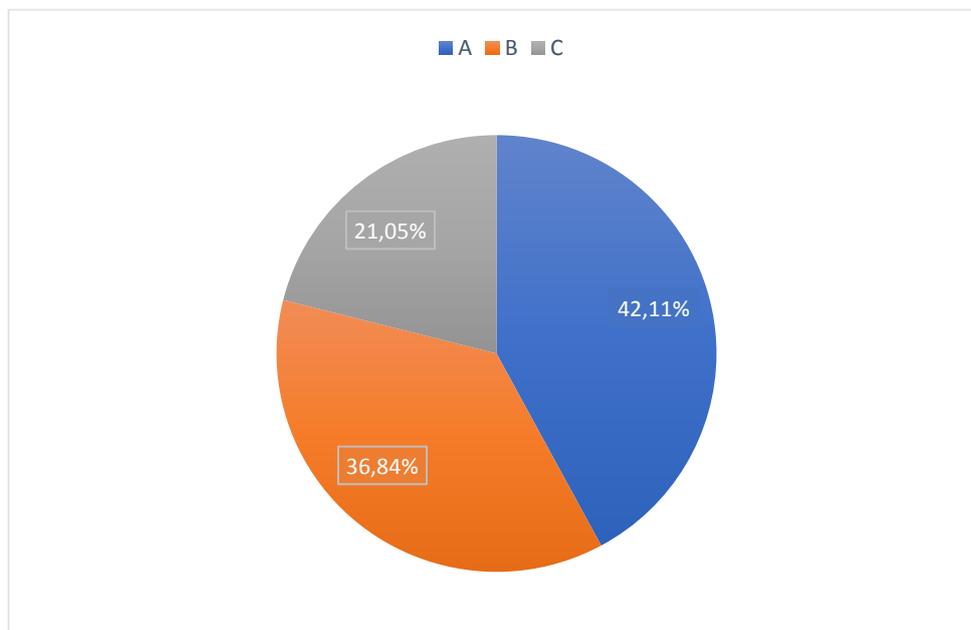
“Juguemos a imitar sonidos de animales”

Tabla 8 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°04

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	7	36,84%
C	4	21,05%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 8

Figura 4 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 04

De la tabla 8 y figura 4 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 36,84% en proceso y el 21,05% en inicio.

1.10.5. Resultado de las sesiones de aprendizaje 05

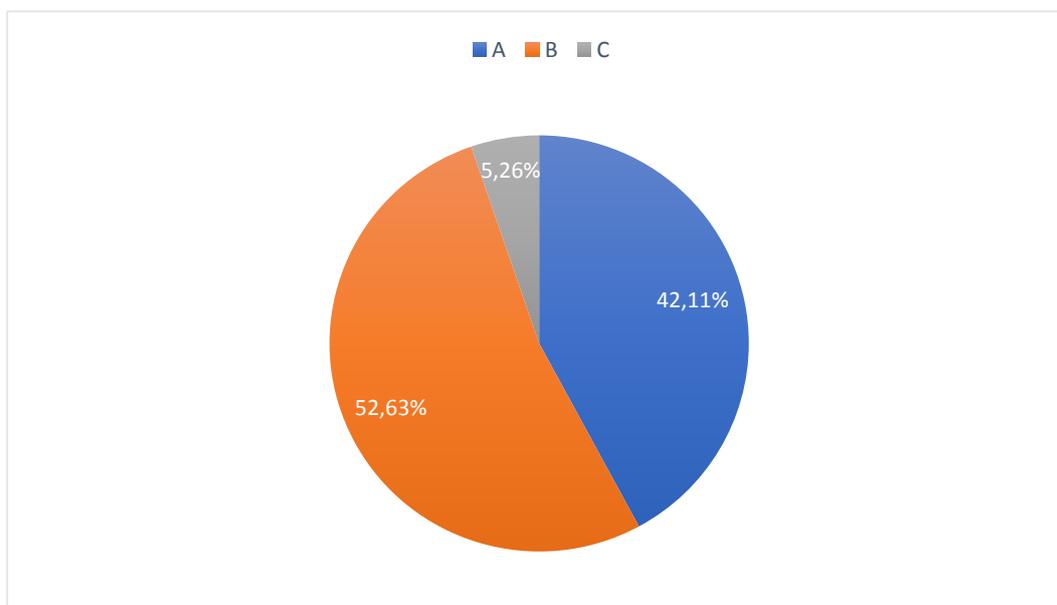
“Realizamos actividades diarias”

Tabla 9 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°05

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	10	52,63%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 9

Figura 5 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05

De la tabla 9 y figura 5 se observan el 52,63% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 42,11% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.6. Resultado de las sesiones de aprendizaje 06

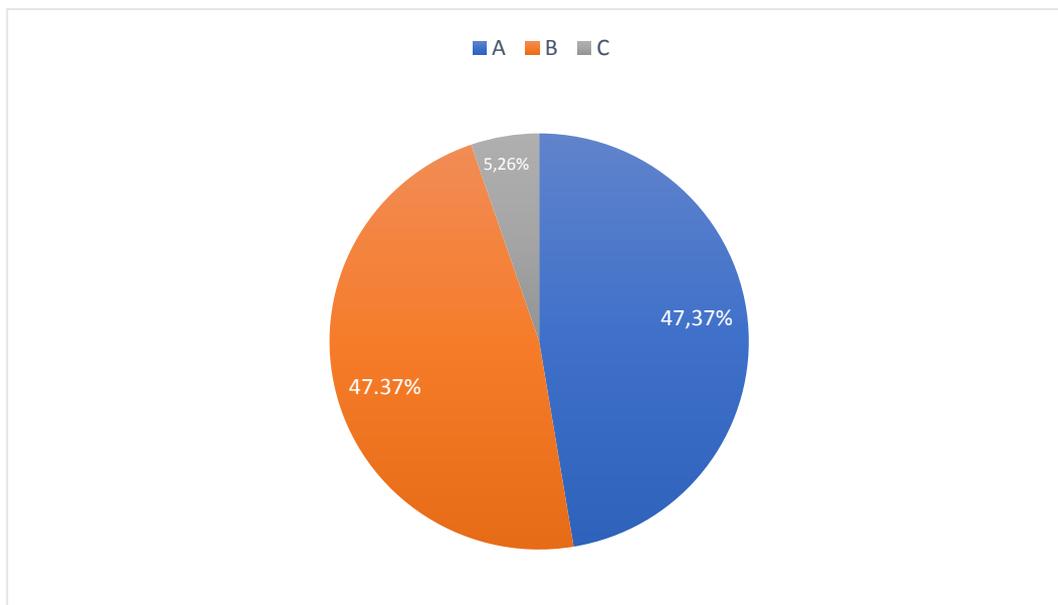
“Rasgamos tiras de papel formando figuras geométricas.”

Tabla 10 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°06

LOGRO	F	%
A	9	47,37%
B	9	47,37%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 10

Figura 6 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 06

De la tabla 10 y figura 6 se observan el 47,37% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 47,37% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.7. Resultado de las sesiones de aprendizaje 07

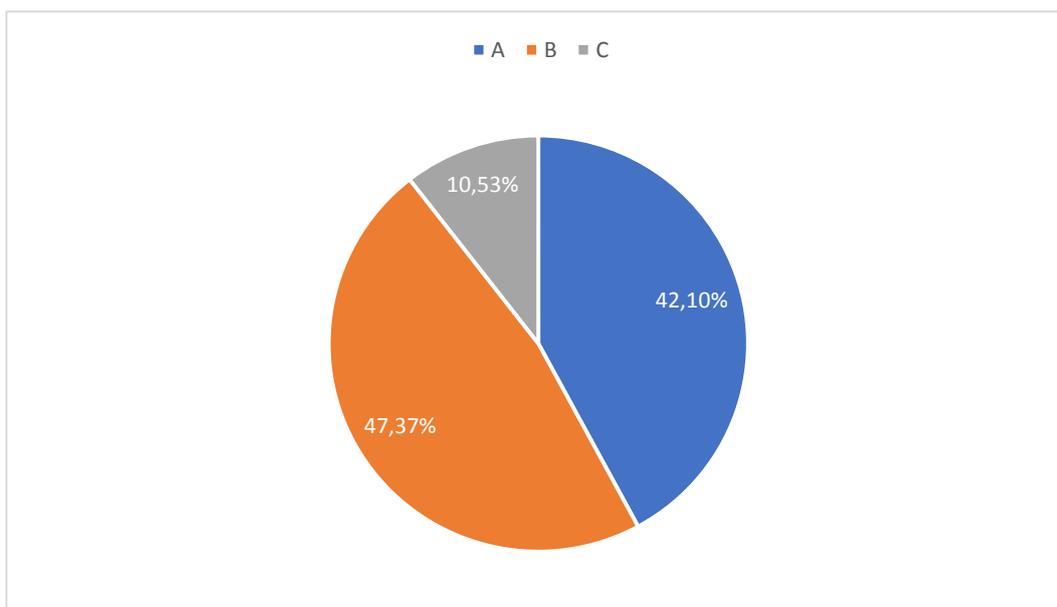
"Jugamos con titeres."

Tabla 11 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°07

LOGRO	F	%
A	8	42,10%
B	9	47,37%
C	2	10,53%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. "Angelitos de Jesús", 2018

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



Fuente: Tabla 11

Figura 7 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 07

De la tabla 11 y figura 7 se observan el 42,10% de estudiantes han obtenido logro previsto "A", el 47,37% en proceso y el 10,53% en inicio.

1.10.8. Resultado de las sesiones de aprendizaje 08

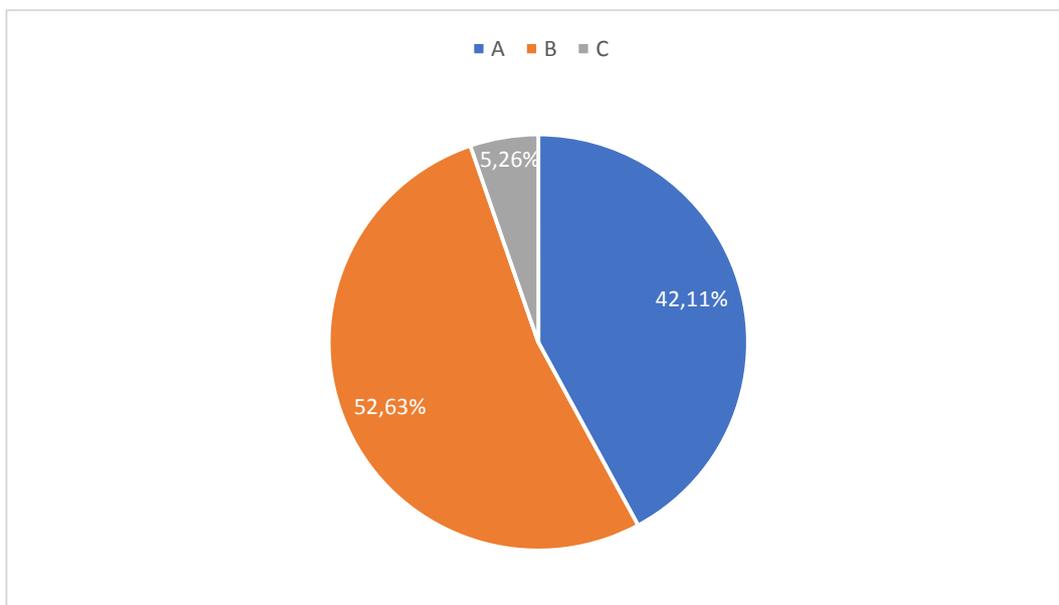
“Punzamos al contorno de una figura.”

Tabla 12 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°08

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	10	52,63%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 12

Figura 8 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 08

De la tabla 12 y figura 8 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 52,63% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.9. Resultado de las sesiones de aprendizaje 9

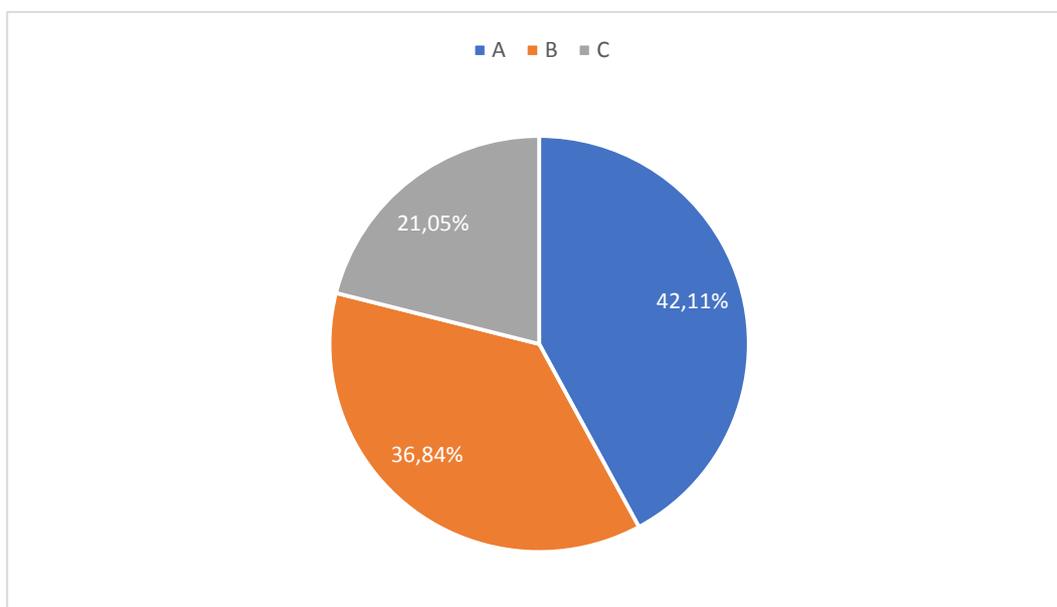
“Jugamos haciendo figuras con plastilina”

Tabla 13 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°9

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	7	36,84%
C	4	21,05%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 13

Figura 9 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 9

De la tabla 13 y figura 9 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 36,84% en proceso y el 21,05% en inicio.

1.10.10. Resultado de las sesiones de aprendizaje 10

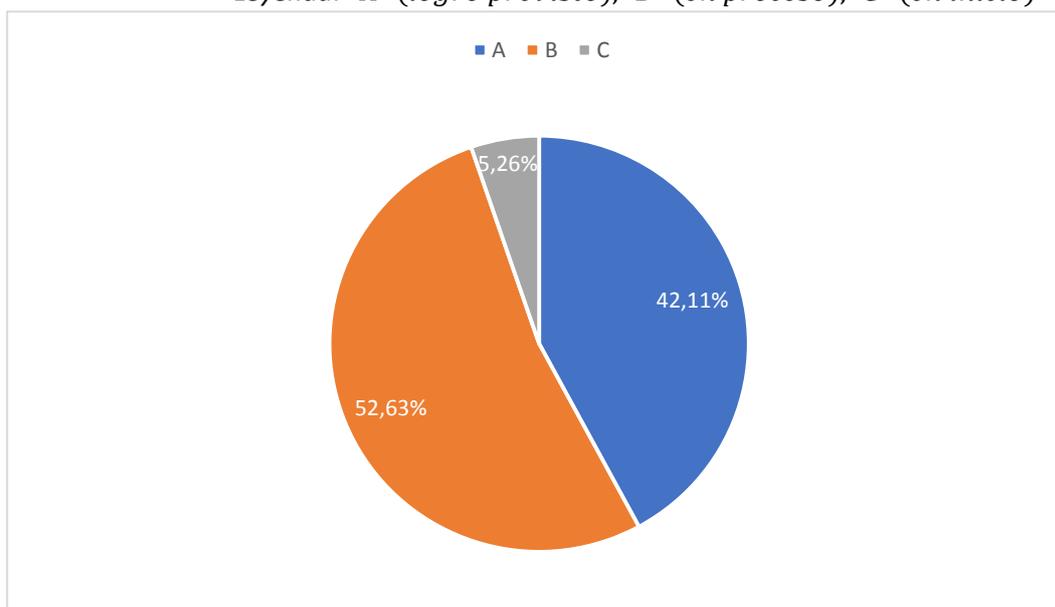
“Diferenciar sonidos y utilizando el sentido del oído.”

Tabla 14 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°10

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	10	52,63%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 14

Figura 10 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10

De la tabla 14 y figura 10 se observan el 52,63% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 42,11% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.11. Resultado de las sesiones de aprendizaje 11

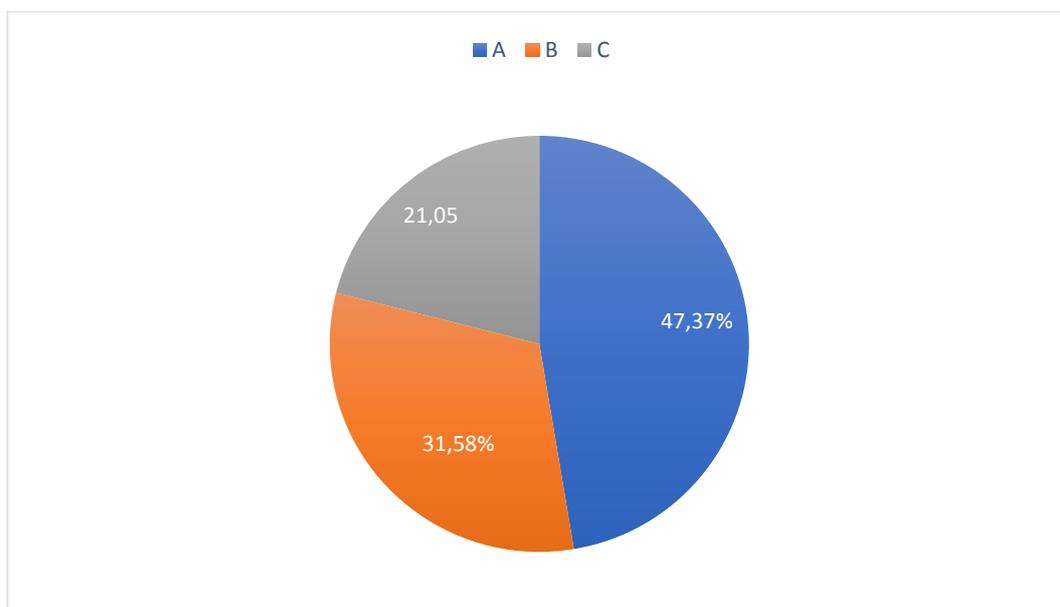
“Jugamos inflando globos de diferentes colores.”

Tabla 15 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°11

LOGRO	F	%
A	9	47,37%
B	6	31,58%
C	4	21,05%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 15

Figura 11 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

De la tabla 15 y figura 11 se observan el 47,37% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 31,58% en proceso y el 21,05% en inicio.

1.10.12. Resultado de las sesiones de aprendizaje 12

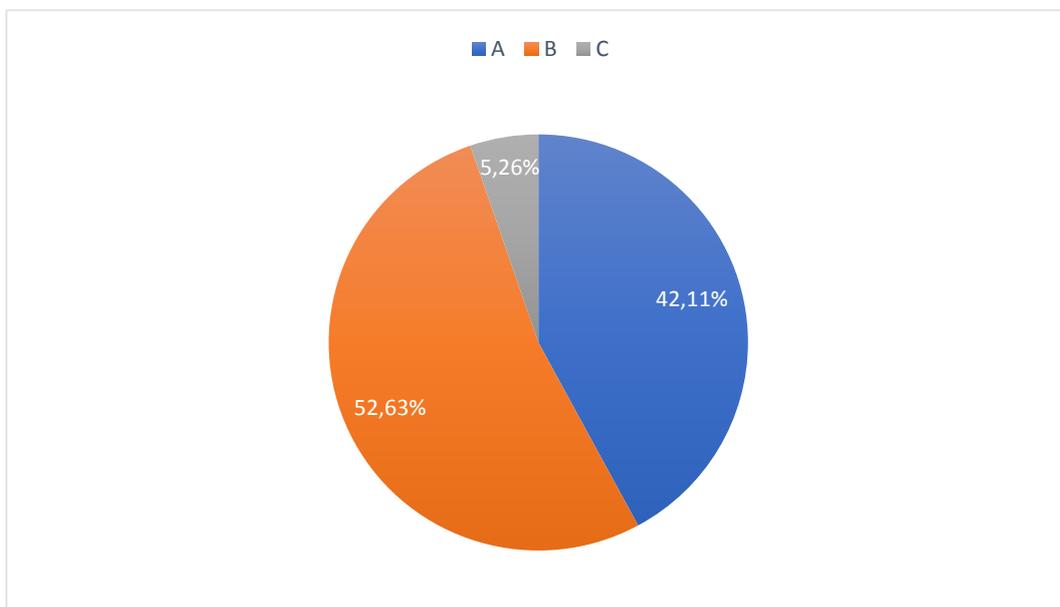
“Los gimnastas.”

Tabla 16 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°12

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	10	52,63%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 16

Figura 12 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°12

De la tabla 16 y figura 12 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 52,63% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.13. Resultado de las sesiones de aprendizaje 13

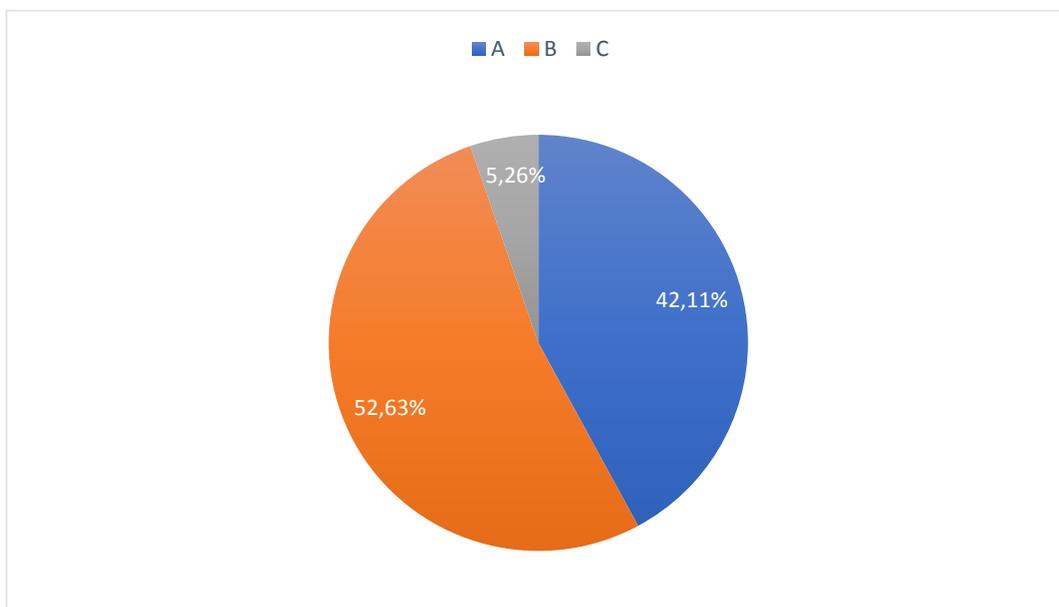
“Jugamos enhebrando con un pasador.”

Tabla 17 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°13

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	10	52,63%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 17

Figura 13 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

De la tabla 17 y figura 13 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 52,63% en proceso y el 5,26% en inicio.

1.10.14. Resultado de las sesiones de aprendizaje 14

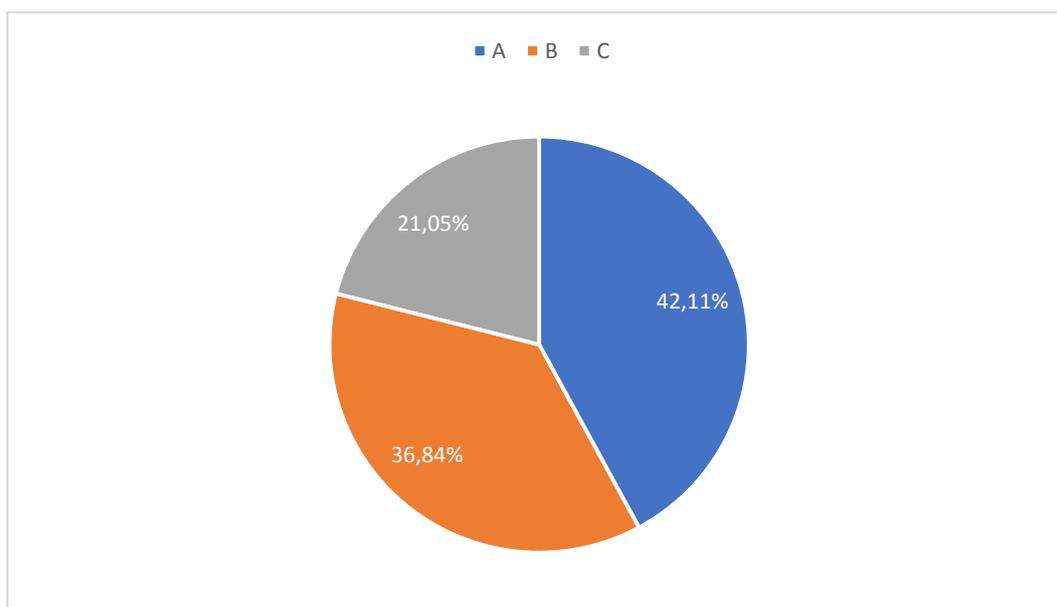
“Jugamos frente al espejo.”

Tabla 18 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°14

LOGRO	F	%
A	8	42,11%
B	7	36,84%
C	4	21,05%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 18

Figura 14 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

De la tabla 18 y figura 14 se observan el 42,11% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 36,84% en proceso y el 21,05% en inicio.

1.10.15. Resultado de las sesiones de aprendizaje 15

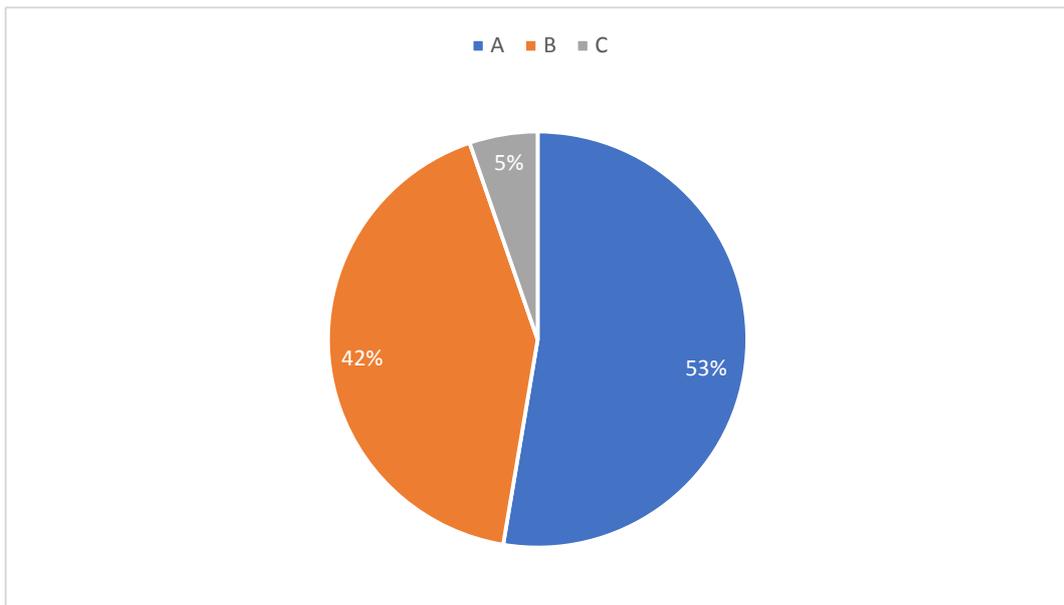
“Juguemos a las emociones.”

Tabla 19 Resultados de la aplicación de aprendizaje N°15

LOGRO	F	%
A	10	52,63%
B	8	42,11%
C	1	5,26%
TOTAL DE ESTUDIANTES	19	100,00%

Fuente: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, 2018

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



Fuente: Tabla 19

Figura 15 resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

De la tabla 19 y figura 15 se observan el 52% de estudiantes han obtenido logro previsto “A”, el 42% en proceso y 5% en inicio.

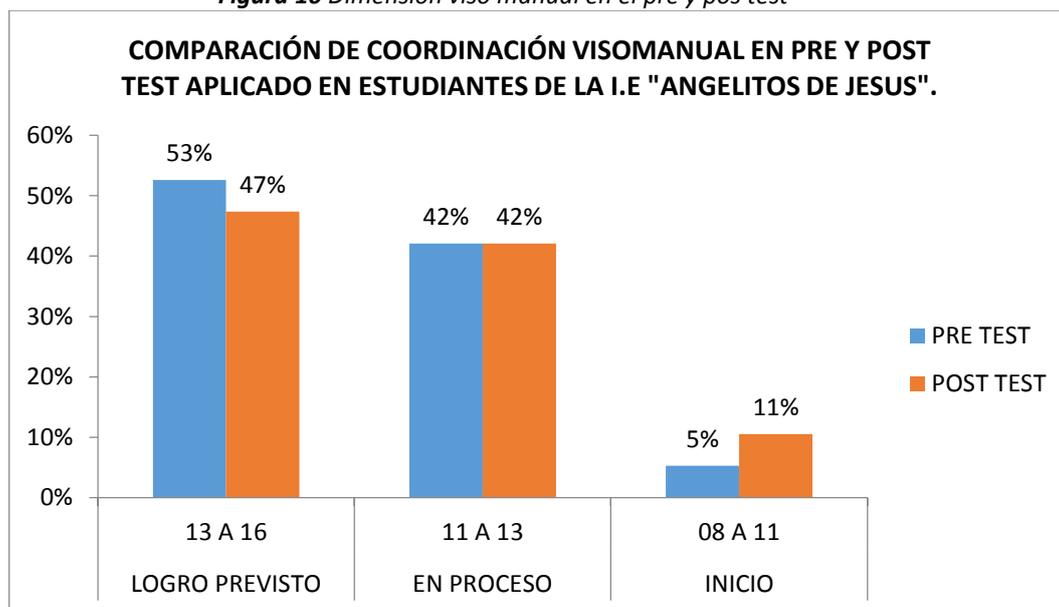
1.10.16. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test

Tabla 20 Dimensión viso manual en el pre y pos test

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	10	53%	9	47%
EN PROCESO	11 A 13	8	42%	8	42%
INICIO	08 A 11	1	5%	2	11%
TOTAL		19	100%	19	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

Figura 16 Dimensión viso manual en el pre y pos test



Fuente: Tabla 20

De la tabla 20 y figura 16. El grafico de barras en la dimensión viso manual se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 47 % en logro previsto y 42 % en proceso y 11 % en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 5 % en inicio y 42 % en proceso, 52 % en proceso.

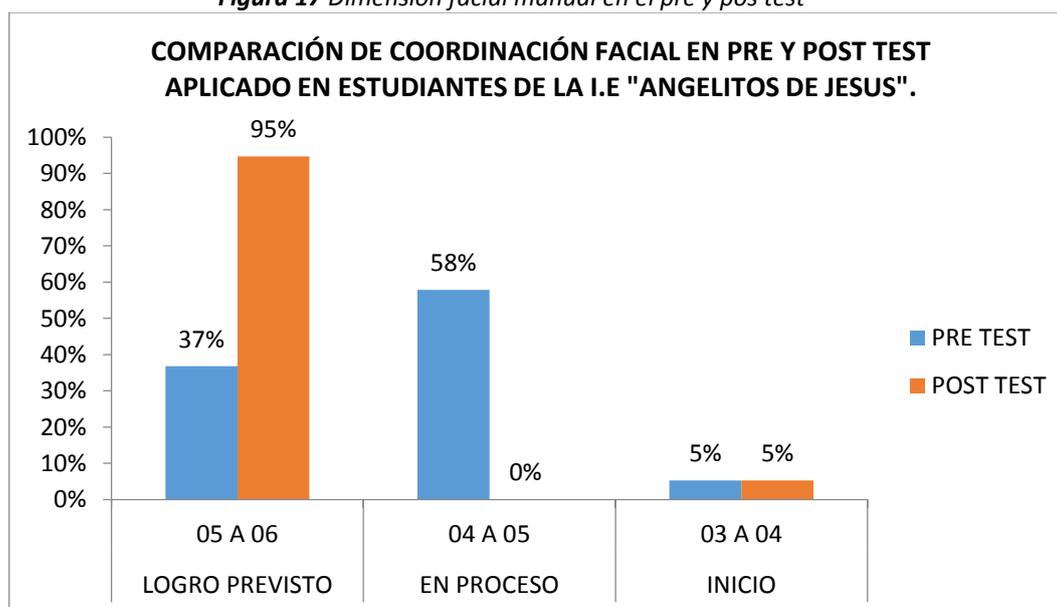
1.10.17. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test

Tabla 21 Dimensión facial en el pre y pos test

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	05 A 06	7	37%	18	95%
EN PROCESO	04 A 05	11	58%	0	0%
INICIO	03 A 04	1	5%	1	5%
TOTAL		19	100%	19	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

Figura 17 Dimensión facial manual en el pre y pos test



Fuente: Tabla 21

De la tabla 21 y figura 17. El grafico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 95 % en logro previsto y 5 % se encuentran en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 5 % en inicio, 58 % en proceso y 37 % en logro previsto.

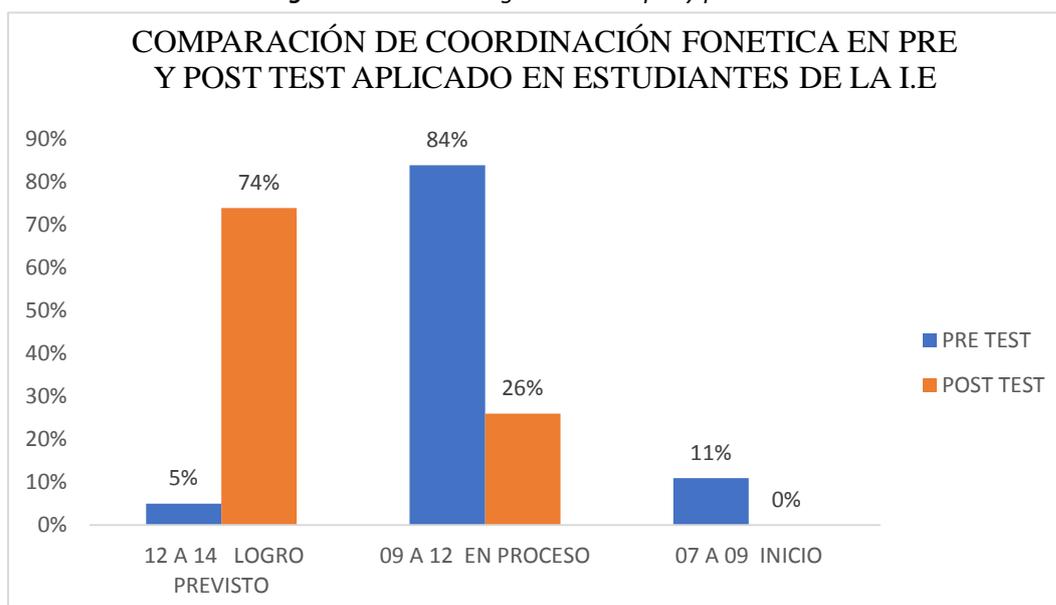
1.10.18. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test

Tabla 22 Dimensión gestual en el pre y pos test

GESTUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	12 A 14	1	5%	14	74%
EN PROCESO	09 A 12	16	84%	5	26%
INICIO	07 A 09	2	11%	0	0%
TOTAL		19	100%	19	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

Figura 18 Dimensión gestual en el pre y pos test



Fuente: Tabla 22

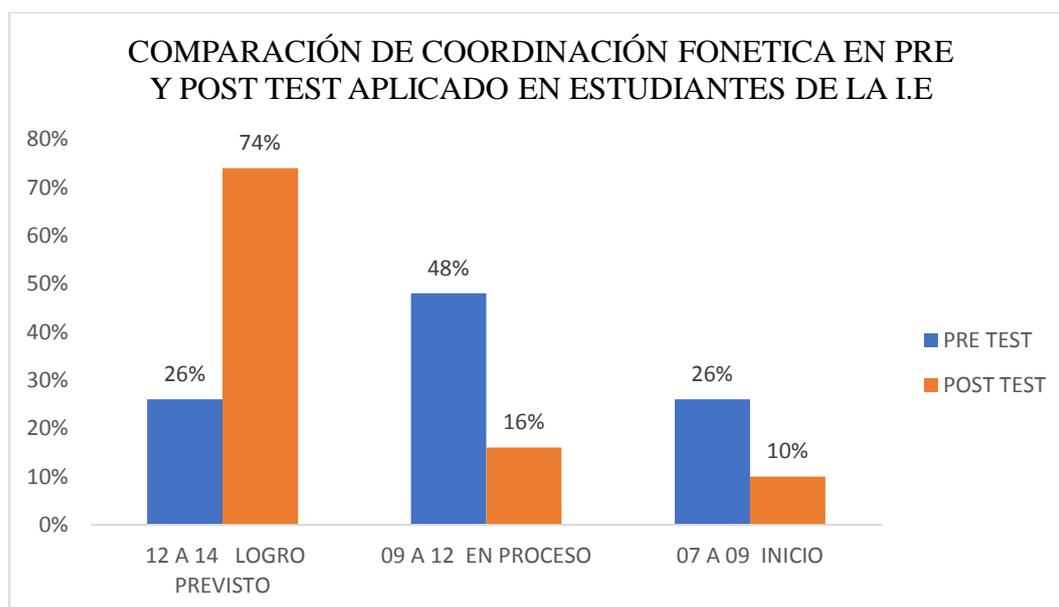
De la tabla 22 y figura 18. El gráfico de barras se observa en la dimensión gestual en el pos test los estudiantes obtienen el 74 % en logro previsto y 26 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 11% en inicio, 84% en proceso y 5% en logro previsto.

1.10.19. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test

Tabla 23 Dimensión fonética en el pre y pos test
Fuente: Anexo 04 Base de datos

Figura 19 Dimensión fonética en el pre y pos test

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	5	26%	14	74%
EN PROCESO	11 A 13	9	48%	3	16%
INICIO	08 A 11	5	26%	2	10%
TOTAL		19	100%	19	100%



Fuente: Tabla 23

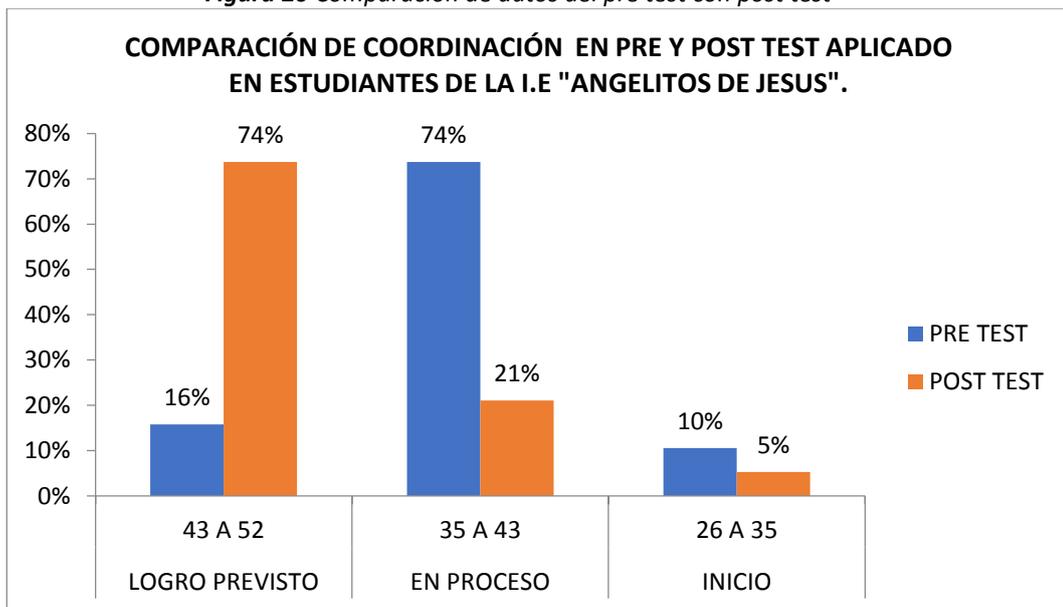
De la tabla 23 y figura 19. El gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el pos test los estudiantes obtienen el 74 % en logro previsto y 16 % se encuentran en proceso y el 10% en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 26% en inicio, 48% en proceso y el 26% en logro previsto.

COMPARACIÓN DE DATOS DEL PRE TEST CON POST TEST

Tabla 24 Comparación de datos del pre test con post test

CATEGORIA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	43 A 52	3	16%	14	74%
EN PROCESO	35 A 43	14	74%	4	21%
INICIO	26 A 35	2	10%	1	5%
TOTAL		19	100%	19	100%

Figura 20 Comparación de datos del pre test con post test



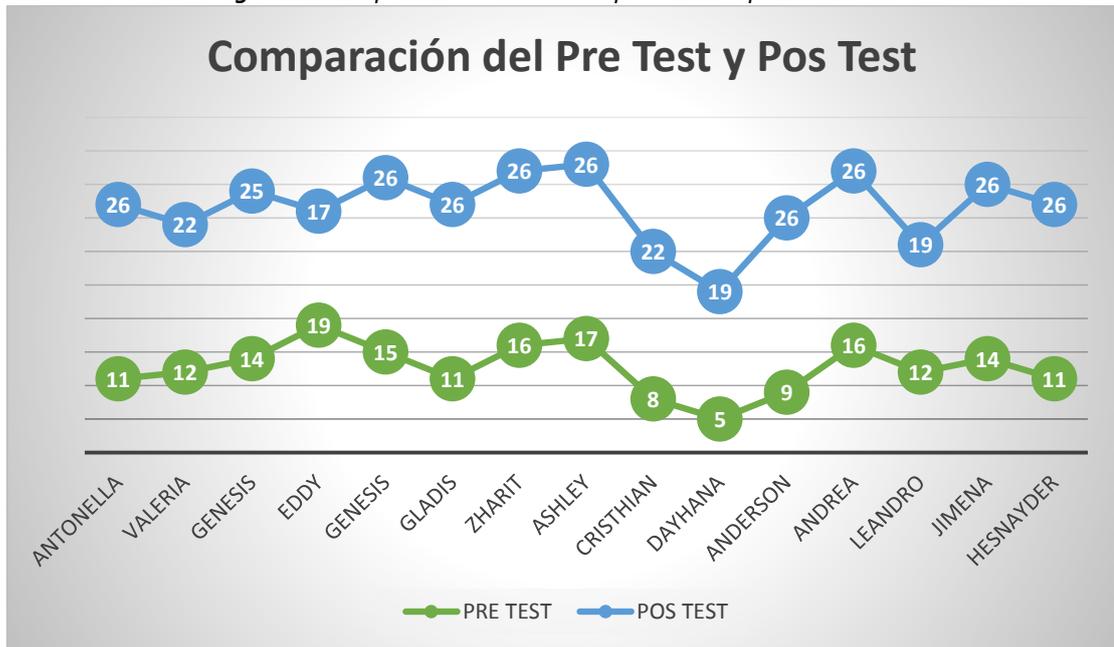
De la tabla 24 y figura 20. El grafico de barras de la comparación del pre test con post test se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 74% en logro previsto y 21 % en proceso y 5 % en inicio, en cambio en el pre test los estudiantes se encontraban 10 % en inicio, 74 % en proceso y 16 % en logro previsto.

COMPARACIÓN DE DATOS DEL PRE TEST CON POST TEST

Tabla 25 Comparación de datos del pre test con post test

COMPARACIÓN DE PRE TEST Y POST TEST		
ESTUDIANTE	PRE TEST	POS TEST
ANTONELLA	11	26
VALERIA	12	22
GENESIS	14	25
EDDY	19	17
GENESIS	15	26
GLADIS	11	26
ZHARIT	16	26
ASHLEY	17	26
CRISTHIAN	8	22
DAYHANA	5	19
ANDERSON	9	26
ANDREA	16	26
LEANDRO	12	19
JIMENA	14	26
HESNAYDER	11	26

Figura 21 Comparación de datos del pre test con post test



FUENTE: SESIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADOS CON LOS ESTUDIANTES DE LA I.E ANGELITOS DE JESUS EL 20 DE ABRIL DEL 2018

5.2 Prueba de Wilcoxon

Tabla 26 Rangos de la Prueba de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST	– Rangos negativos	19 ^a	10,00	190,00
POSTEST	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	19		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente: Anexo 04

Tabla 27 Estadísticos de prueba

	PRETEST - POSTEST
Z	-3,833 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Fuente: Tabla 27

De la Tabla 27 se aprecia que el valor de Z es -3.833 y el valor de P es 0,000, por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo, referida a la homogeneidad o igualdad de la motricidad fina entre el pre test por lo que se concluye que hay diferencias significativas de incremento de motricidad fina en las sesiones de aprendizaje.

5.3 Análisis de resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han codificado e ingresados en una hoja de cálculo del programa de Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 8.0.

5.3.1 Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del Pre Test

Se observa en los resultados del Pre – Test a través de la Tabla N° 20 y figura 16; los niños y niñas del grupo experimental demostraron tener un nivel bajo en lo referido a la motricidad fina. En lo que corresponde a viso manual el 53% de estudiantes se encuentran en la categoría “A” del logro previsto y el 42% en la categoría “B” y en la categoría “C” se encuentra un 5%. En la coordinación facial el 37% de los alumnos se encuentran en la categoría “A”, el 58% en la categoría “B” y el 5% en la categoría “C”. En coordinación gestual el 05% en la categoría “A”, el 84% está en la categoría “B” y el 11% en la “C”. En la coordinación fonética el 26% de los estudiantes está en la categoría “A”, el 48% se encuentra en la categoría “B” y 26% en la categoría “C”. Indicando este resultado que se obtiene por la falta de desconocimiento de estrategias o métodos por partes de las docentes del nivel inicial, que permiten el atraso del de desarrollo de la motricidad, dando

prioridad a las actividades cognoscitiva, es por ello que los niños y niñas presentan dificultad. Porque los docentes ignoran estrategias para desarrollar este nivel. La motricidad es exitosa cuando se aplican estrategias que despierten el interés y que motiven a los estudiantes a desarrollarla adecuadamente. Para ello pueden alcanzar este nivel en los alumnos, por ejemplo: el juego, como estrategia para el desarrollo de la motricidad tanto en el aspecto grueso como en el fino para darle prioridad a otras áreas del conocimiento, según Correa (2016).

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

Para dar cumplimiento a este objetivo se diseñó y aplico 15 sesiones de aprendizaje, en las cuales se utilizó la estrategia didáctica del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto. En donde los resultados de las sesiones se evidencian en el post test del logro de aprendizaje en los estudiantes en educación inicial con el propósito de determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de personal social a través del pos test y una gama de actividades donde interactúan entre ellos desarrollando la creatividad, el compañerismo y desarrolla la motricidad. Esta atmosfera que envuelve el ambiente de aprendizaje se genera especialmente entre alumnos, docentes y discentes; entre facilitadores y participantes. Estos espacios se presentan en diversas situaciones de manera espontánea.

5.3.3 Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el área de personal social a través del Post Test

En la Tabla N° 20 y Figura N° 16 se obtuvo el siguiente resultado luego de aplicar el Post - Test. En lo que corresponde a viso manual el 47% de estudiantes se encuentran en la categoría “A” del logro previsto y el 42% en la categoría “B” y en la categoría “C” se encuentra un 11%. En la coordinación facial el 95% de los alumnos se encuentran en la categoría “A”, el 0% en la categoría “B” y el 5% en la categoría “C”. En coordinación gestual el 74% en la categoría “A”, el 26% está en la categoría “B” y el 0% en la “C”. En la coordinación fonética el 74% de los estudiantes está en la categoría “A”, el 16% se encuentra en la categoría “B” y 10% en la categoría “C”. Indicando una mejora en la motricidad fina. Esto demuestra que el juego lúdico es un espacio donde el niño comenzara a conocer sus capacidades y experimentar significativamente situaciones nuevas. El concepto de juego lúdico es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones sentir, orientadas hacia el entretenimiento, la diversión el esparcimiento, que no lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una fuente generadora de emociones. Gracias a la motivación que pueda alcanzar el maestro, el alumno almacenará relevante en su vida diaria. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimientos sobre la realidad, como son los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas. Este resultado se relaciona con la investigación realizada por 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. Las capacidades sensorio

motrices, simbólicas o de razonamiento como aspecto esencial de desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y evolución del juego.

5.3.4 Determinar el nivel de significancia entre el Pre Test – Post Test

Teniendo en cuenta el objetivo final de obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base al juego lúdico, que son los que aportan el aprendizaje aludido a los activos, las técnicas y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos. Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentido fundamentalmente se trata de utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Finalmente, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos. Para comprobar la hipótesis de la investigación se realizó la prueba de estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia $Z = 3.833$ de la variable de la Pre test y el valor de la P es 0.000. Este resultado muestra que si existe una diferencia significativa entre logro de aprendizaje obtenido en el Pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un logro de aprendizaje superior después de haber aplicado la estrategia didáctica con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis y se afirma que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educación “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018. Para el caso presentado

en el estudio y como lo indica Álvarez; 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.

Según Salas (2017) la significancia entre el pre test y post test permite concluir que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación inicial de la institución educativa.

6 CONCLUSIONES

6.1 CONCLUSIONES

La aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) y “B” en proceso, 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° 20, 21, 22, y 23 respectivamente.

Se ha determinado que el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 20, el 47% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto y el 42% “B” en proceso de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 21, el 95% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto y el 0% “B” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 22, el 74% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto y el 26% “B” de proceso de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018, pues, según la Tabla N° 23, el 74% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto y el 16% “B” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

6.2 RECOMENDACIONES

El juego una actividad importante ya que los niños y niñas en su desarrollo permiten que el aprendizaje sea espontáneo, libre y natural para que las actividades sean divertidas y agradables. Por ello se debe incluir en los espacios del aprendizaje a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” región Tumbes 2018.

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

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

Facilitar al niño el juego como estrategias para el desarrollo de sus habilidades motrices, en donde el explore, vivencie, experimente y se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades en su cuerpo.

TRICIDAD_NIVEL_COORDINACION_QUISPE_MAMANI_SANTUS
A_DIONISIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bravo. y Hurtado (2012). La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado de: <http://WWW.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/856/TL%20EI-Nt%20P13%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bruner (1981). El juego es una actividad que sirve de medio para explorar Recuperado en: <http://200.23.113.51/pdf/31242.pdf>

Bruner (1984). Acción pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Recuperado en: <https://planerer-c225d.firebaseio.com/8/Accion-Pensamiento-Y-Lenguaje.pdf>

Caballero (2010) Juegos lúdicos como estrategia lúdica de aprendizaje. Recuperado en: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Castellar, González, y Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso Teresa de Calcuta. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil en la Universidad del Tolima Cartagena, Colombia. Recuperado en: [http://www, uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2396/JUEGOS_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2396/JUEGOS_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Castillo, C (2014) Estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar. Recuperado en: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1729/TESIS%20CASTILLO%20FONSECA->

[PE%C3%91A%20SANCHEZ%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Celdrán, E (2015). REVISTA NORMAS, N.º 5, 2015, PP. ... decía que «la y de mayo, con pronunciación suave, africada o rehilante, ... PALABRAS CLAVE: ye, consonante, naturaleza fonética ... coordinación y la intervención de diferentes autores hace que existan estas divergencias. Recuperado en: <https://ojs.uv.es/index.php/normas/article/download/6825/6617>

Correa (2016) “El desarrollo de la psicomotricidad en el niño. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1377/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_MAMANI_CHUYO_JASMINA_SOFIA.pdf?sequence=1

Currículo Nacional Base. (2014). Currículo Nacional Base. Recuperado el noviembre de 10 de 2015 Competencia **10: SE COMUNICA ORALMENTE EN CASTELLANO COMO...** vigentes. El **Currículo Nacional** de la Educación Básica es la **base** para la elaboración de los... **2014 y 2015. Recuperado** de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Díaz y Hernández (2002, p, 234) la habilidad lúdica es un conjunto de métodos de enseñanza de naturaleza participativa y dialógica. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v12n1/v12n1a16.pdf>.

Fabián, G (2015). El programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 5 años de la preescolar N° 821246 La Masma Chacachi Cajabamba 2015. Tesis de Pregrado para optar el Título Profesional de Educación Inicial en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo-P Recuperado en: [www.JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_FABIAN_AVILA_GENARA_MARCELINA.pdf](#)ferú.

Fernández, M. (2010). Desarrollo de la motricidad fina Recuperado en www.utc.edu.ec/bitstream/27000/1685/1/T-UTC-1559.pdf

Fidia y Arias (2012). El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología. En cuanto al nivel, la investigación experimental es netamente. Recuperado en: <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-C3%93N-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>

Gastiaburu. (2012). propuso una investigación que tuvo como propósito constatar..... **Recuperado** el 12 de enero de **2015**.edu.pdf. Programa “Juego. Hernández. (2012). Recuperado el 31 de octubre de 2015. Recuperado en: <https://es.scribd.com/document/317478066/TESIS-LICENCIATURA-2016-pdf>

Giner, M. (2013). La importancia del desarrollo psicomotor para el aprendizaje. [Publicación de blog: Psicología y pedagogía].

Grajales, T (2007). Tabla de Operacionalización de las Variables Correspondientes al Problema de Investigación... Por favor indique cuán de acuerdo esta estos asuntos motivan el grado de confianza que tiene en esta investigación. Recuperado en: tesis.usat.edu.pe/bitstream/usat/772/3/TL_LooKungSanchezMiquin.pdf

Hernández, G. (2015) Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela. Recuperado en: http://www.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2396/JUEGOS_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández; Fernández y Baptista, (2014). Metodología de la investigación. 6ta Edición, McGraw Hill. México. Recuperado en: <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v12n1/v12n1a16.pdf>

Labarca, A (2013). *La observación* ha sido para los seres humanos el modo natural de explorar el mundo. Recuperado en: laeducacionescuestiondecorazon.blogspot.com/2013/.../ analisis-de-la-tecnica-de-obser.

Laveriano (2014) considera que la psicomotricidad expresa la semejanza entre los procesos psicológicos y motores. Cuando hablamos de psicomotricidad se habla de formación preescolar y primer etapa de enseñanza primaria de carácter que, en instrucción infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de progreso psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal. Recuperado en: <http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/518/0>

Lliguicota, y Maldonado (2013) Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de inicial repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/807

Lobato, A (2015) La importancia del juego. El juego y su importancia en una propuesta de educación preventiva. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-y-su-importancia-en-una-propuesta-de-educacion-preventiva>

López, y Gómez. (2011). Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador. Recuperado en: <http://w.w.w..uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3418/MOTRICI>

DAD_FINA_DESARROLLO_INFANTIL_LAREDO_LAGUNA_EDILBERTA_MARUJA.pdf?sequence=1&isAllowed=

Mamani, R (2017). Significaciones del juego *en el* desarrollo de la psicomotricidad en educación.... educadoras le asignan al desarrollo de las habilidades psicomotrices por medio de la actividad. Recuperado en:

Mejía, K (2016) MOTRICIDAD *FACIAL Y GESTUAL*. Recuperado en: <https://prezi.com/pnprmn4wwfr/motricidad-facial-y-motricidad-gestual/>

Melo y Hernández (2014) El juego y sus posibilidades en la enseñanza. Recuperado en: <https://prezi.com/pnprmn4wwfr/motricidad-facial-y-motricidad-gestual/>

MINEDU (2016) Currículo Nacional. Lima: Ministerio de Educación. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación. (2011). Diseño Curricular Nacional. Lima: El autor. www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982

Morales, L (2013): Las *reglas* del *juego*: teoría y práctica del *juego* en literatura. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/291116015_Las_reglas_del_juego_o_teor%C3%ADa_y_pr%C3%A1ctica_del_juego_en_literatura

Muguruza, A (2014) Dimensiones del juego lúdico. Recuperado en: https://prezi.com/jfxcw-p_-cgs/el-juego-y-sus-dimensiones/

Muñiz, L. (2013) El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. Recuperado en: El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora

Nievas, B (2013) El desarrollo del juego Recuperado de: <https://www.fundacionarcor.org/es/biblioteca/download?file=57>

Olmedo. Y Curotto,. (2011). Taller: Estrategias de aprendizaje en matemática. Facultad de Ciencias Exactas y Naturales. Recuperado en: http://www.me.gov.ar/curriform/publica/estrategias_mat_cata2.pdf

Piaget, J. (1956). Que el juego forma parte de la inteligencia del niño. Recuperado en: <https://edurehabilitadora3d.wordpress.com/tag/piaget/>

Proyecto Educativo Regional (PERT). (2010)

Real Academia Española (2001). Diccionario de la lengua española. (22° edición) Madrid: Espasa Calpe. Recuperado en: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/diccionarios-antiores-1726-2001/diccionario-de-la-lengua-espanola-2001>

Reguant, M (2014). Operacionalización de conceptos/variables, ha sido elaborado con una intención. Recuperado de: diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repositorio.pdf

Rodríguez y Flores. (2013). Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. (Tesis). Cuenca-Ecuador. Recuperado de: <https://prezi.com/wkq36kljnuls/rol-del-docente-en-la->

enseñanza-del-juego Recuperado de:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3399/1/TESIS.pdf>

Rodríguez, D (2014). Los juegos de bloques de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real. Recuperado n: www.oei.org.ar/a/Cuaderno_6.pdf

Sáez, M (2015) El rol del educador en el juego. Recuperado de: www.innovacion.ipn.mx/Revistas/...2014/.../revista-66-el-juego-y-sus-posibilidades. Recuperado de: <https://prezi.com/wkq36kljnuls/rol-del-docente-en-la-enseñanza-del-juego/>

Salvador, J. (2011). Muestra. Colección de unidades seleccionadas de la *población con el fin de estimar los valores*. Recuperado en: http://www.ciga.unam.mx/publicaciones/images/abook_file/tmuestreo.pdf

Salas (2017) la significancia entre pre test y post test recuperado en: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/737/MAESTRO-Salas%20Cuadrado%20Zaida%20Mar%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sepúlveda, G (2012). La motricidad fina y su importancia para la adquisición de la lectoescritura. Zamora: Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/29657.pdf>

Sosa, M (2014). Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara –2014. Recuperado en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/430/programa_enfoque_colaborativo_sosa_balbin_mercedes.pdf?sequence=1

Torres, M (2015). La motricidad fina es un factor decisivo para que el niño logre habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno. Recuperado de: <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pd>

Vera, L (2010). El propósito de las listas de cotejo es el de recoger información sobre él Puede ser conocida *por* el alumno antes de iniciar un proceso, así sabrá que...
Educar completa
Referencias consultadas:
<https://es.slideshare.net/elizabethherediatapia/lista-de-cotejo-completa>

Vidal, A (2014). El juego simbólico es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los niños. Recuperado de: <http://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/>.

Villarreal, K (2014). Rol del juego en la educación parvularia. Recuperado de: www.ciae.uchile.cl/download.php?file=noticias/presentacion_Valeska_Grau_PUC.

Vygotsky, L. (1924). A firma que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto de los demás recuperados de:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

www.minedu.gob.pe/minedu/.../a/.../15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf

ANEXOS

ANEXO 01
TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

PRE TEST

COORDINACIÓN FACIAL																		
Indicadores	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.		Guiña el ojo al sonido de las palmas.		Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.		Se expresa a través de gestos sentimientos de enfado tristeza felicidad.		Hincha las mejillas cuando infla un globo.		Arruga la nariz durante cinco segundos.		Realiza actividades diarias en forma de mímicas planchar comer.		Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos sacar y guardar la lengua.		Logro de aprendizaje.	
	Niños(as)	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO
Antonella																		
Valeria																		
Génesis A																		
Eddy																		
Génesis Y																		
Gladys.																		
Zharit																		
Ashley																		
Cristian																		
Dayana																		
Anderson																		
Andrea																		
Leandro.																		
Jimena																		
Hesnayder																		
Jhon																		
Ruth																		
Tiago																		
Jefferson																		

COORDINACIÓN VISO MANUAL

Indicadores Niños(as)	Modela con plastilina figuras variadas.		Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimiento, recto, espirales, y Circular.		Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		Enhebra hilo en círculo, con la forma de cuadrado y rectángulo en cartón.		Encaja perlas medianas y pequeñas en una botella.		Troza papel con la mano Para la técnica del collage.		Recorta papel con la mano para la técnica de collage.		Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		CALIFICACIÓN
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Antonella																	
Valeria																	
Génesis A																	
Eddy																	
Génesis Y																	
Gladys																	
Zharit																	
Ashley																	
Cristian																	
Dayana																	
Anderson																	
Andrea																	
Leandro																	
Jimena																	
Hesnayder																	
Jhon																	
Ruth																	
Tiago																	
Jefferson																	

COORDINACIÓN GESTUAL															
Indicadores	Embolilla plastilina con la yema de los dedos.		Separa los dedos al ritmo de una canción.		Mueve los dedos al ritmo de una canción		Forma figuras geométricas con tiras de papel.		Estampa huellas con el dedo índice.		Juega con títeres con los dedos de la mano.		Traza líneas de izquierda a derecha al sonido de la palma		Logro de aprendizaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Niños(as)															
Antonella															
Valeria															
Génesis A															
Eddy															
Génesis Y															
Gladys															
Zharit															
Ashley															
Cristian															
Dayana															
Anderson															
Andrea															
Leandro															
Jimena															
Hesnayder															
Jhon															
Ruth															
Tiago															
Jefferson															

COORDINACIÓN FONÉTICA							
Indicadores	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.		Imita sonidos de objetos de su entorno		Imita sonidos de animales domésticos.		Logro de aprendizaje
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Niños(as)							
Antonella							
Valeria							
Génesis A							
Eddy							
Génesis Y							
Gladys							
Zharit							
Ashley							
Cristian							
Dayana							
Anderson							
Andrea							
Leandro							
Jimena							
Hesnayder							
Jhon							
Ruth							
Tiago							
Jefferson							

ANEXO 02

LISTA DE COTEJOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“JUEGO LÚDICO, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. “ANGELITOS DE JESÚS” REGIÓN TUMBES, 2018.

MOTRICIDAD FINA	INDICADORES
COORDINACIÓN VISO - MANUAL	-Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo
	-Punza sobre los puntos de una figura según indica
	-Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimiento rectos, diagonales, espirales y circulares
	-Modela con plastilina figuras variadas.
	-Enhebra hilo en círculo, con la forma de cuadros y rectángulos en cartón y cartulina
	-Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas
	-Recorta papel con la mano para la técnica de collage
	-Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo
COORDINACIÓN FACIAL	-Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros
	-Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas
	-Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta
	-Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad
	-Hincha las mejillas cuando infla globo
	-Arruga la nariz durante cinco segundos
	-Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.
-Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua para comer.	
COORDINACIÓN GESTUAL	-Embolilla plastilina con la yema de los dedos
	-Separa los dedos al ritmo de una canción
	-Mueve los dedos al ritmo de una canción
	-Forma figuras geométricas con tiras de papel
	-Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice
	-Juega con títeres con los dedos de la mano
-Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	
COORDINACIÓN FONÉTICA	-Imita sonidos de objetos de su entorno
	-Imita sonidos de los animales domésticos
	-Entona la canción que escucha siguiendo el sonido

ANEXO 03

FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

TITULO: “JUEGO LÚDICO, BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. “ANGELITOS DE JESÚS”.

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

ANEXO 4

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

1. Fundamentación de la teoría del programa:

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

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

Para la motricidad resulta valioso que, para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos y de sus características, es imprescindible que la análisis y manipulación que allá realizado previamente por parte del niño mediante sus

actividades corporal, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestros conocimientos y comprensión del mundo.

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

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

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

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

2.- Enunciado del problema

¿Cómo la aplicación del juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018?

3.- Secuencia didáctica

La secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas que se utilizaran 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 realiza las actividades del desarrollo.

Desarrollo: Son aquellas mediante las cuales se introducen conocimientos científicos – 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 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 valores en la formación cristiana ya que estos constituyen en 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 4 organismos fundamentales en el área de personal social. A demás, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán sus efectos de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. A demás, la evaluación se realizará por sesiones de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (lista de cotejos).

ANEXO 05

SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N° 01

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : "ANGELITOS DE JESÚS"
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 13/04/2018

ACTIVIDAD: HACEMOS BOLITAS DE PAPEL

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none">Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artístico.	<ul style="list-style-type: none">Utiliza técnicas y procesos diversos para el desarrollo motriz incluyendo prácticas tradicionales.	<ul style="list-style-type: none">Explora y utiliza papel, etc. para desarrollar su expresión plástica con cuidado.Elaborar un bolitas de papel	Observación Y Lista de cotejo
Matemática	<ul style="list-style-type: none">Números y operaciones	<ul style="list-style-type: none">Identifica y representa formas geométricas relacionando con objetos de su entorno. Cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	<ul style="list-style-type: none">Identifica semejanzas y diferencias entre objetos: observando y tocando	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Hacemos bolitas de papel

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>. Sentamos sobre un tapete o cojines y en semicírculo proponemos a los niños a jugar a ritmo a GOGO, explicamos cómo se realizará el juego. Empieza uno diciendo: ritmo a gogo, diga usted nombres de objetos que tengan forma de círculos; por ejemplo mesa, plato,, anillo, llantas, etc. Podemos dar las indicaciones una, dos o hasta tres veces para que los niños comprendan el juego; luego invitamos a un niño para que realice el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none">• plumones• colores• temperas• Papel periódico• Goma
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">• Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombramos y que tienen la forma circular y en un papelote lo vamos dibujando, procurando que todos los niños participen.• Creamos expectativas preguntándole si podríamos armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo cree que lo podremos hacer? , ¿Qué figuras podremos hacer con el papel periódico? , ¿Cuántas hojas de periódico necesitamos para armar una pelota de papel? , ¿Todas las pelotas con del mismo tamaño? , ¿Para qué nos servirán? Los invitamos a pintar con tempera, con el color que desee.	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Comentamos la actividad y jugamos con las pelotas de papel que hemos elaborado. Luego la colocamos en el sector de construcción.	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : "Angelitos de Jesús"
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	<ul style="list-style-type: none"> Rasga papel con la mano para la técnica del collage. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos con los dedos de la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> Separa los dedos al ritmo de una canción. 	LOGROS DE APRENDISAJE
1. Antonella	1	2	1	B
2. Valeria	2	2	2	A
3. Genesis	2	2	2	A
4. Eddy	2	2	2	A
5. Génesis.	2	2	2	A
6. Gladis	1	1	1	B
7. Zharit	2	2	2	A
8. Ashley	2	2	2	A
9. Cristhian	1	2	1	B
10. Dayhana	1	1	1	C
11. Anderson	1	2	1	B
12. Andrea	2	2	2	A
13. Leandro	2	1	1	B
14. Jimena	2	2	2	A
15. Hesnyder	1	1	2	B
16. Jhon	1	1	2	B
17. Ruth	1	2	1	B
18. Tiago	2	2	2	A
19. Yefresón	2	1	1	B

Rellena la figura con plastilina



Sesión de aprendizaje N° 02

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : "ANGELITOS DE JESÚS"
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: REPRODUCE DIBUJOS SENCILLOS

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none">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.	<ul style="list-style-type: none">Explora y experimenta con materiales de expresión gráfico plástico con objetos sonoros del entorno con voz, gestos, posturas, movimientos corporales.	<ul style="list-style-type: none">Practica técnicas gráficas plásticas, trazando dibujos sencillos de manera creativa.	Observación y Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Traza dibujos sencillos

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Jugamos fuera del aula a mirar a través de tubos; les pedimos que se ubique en un lugar, se acomodan y miran con atención lo que ven a través del objeto que tienen. Les recomendamos que no se queden mirando una sola cosa sino el panorama, es decir, todo aquello que ven sin moverse de una a otro lado. Los acompañamos, los alentamos para estar atentos y les planteamos retos para tener mayor información de lo que ven. Les indicamos lo que ven puede ser un paisaje, la naturaleza o algunas escenas cotidianas. 	<ul style="list-style-type: none"> Tubos Papel bond A4 Crayones Plumones Colores Pinceles Temperas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> En el aula y en asamblea, pedimos que los niños cuenten su experiencia recomendándoles que nos digan paso a paso lo que hicieron y vieron sin quedarse en unas dos palabras. Les damos tiempo para organizar sus ideas. Los escuchamos y cualquier niño puede preguntar, o ampliar lo que dicen su compañero o contar su experiencia. Los invitamos a pensar cómo reproducir lo que han visto. Para ellos podemos sobre su mesa, la hoja, crayola, plumones, colores, temperas, pinceles y otros. Les dejamos el tiempo necesario para su trabajo, sin apresurarlo. 	
CIERRE	<p>Colocamos en el lugar determinado y con los niños hacemos un recorrido reconociendo que están los trabajos. Nos sentamos frente de este lugar y cada uno comenta su trabajo. También podemos participar cuidando de no ensalzar un trabajo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST	-Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.	-Reproduce figuras.	-Traza líneas de izquierda a derecha.	LOGROS DE APRENDIZAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 03

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: INSERTA EN UNA CERDA CUENTAS MEDIANAS Y PEQUEÑAS

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y apreciación gráfico plástica. • Se expresa oralmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y utiliza cerdas y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado. 	Observación Y
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> • Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica y representa ideas matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de forma oral o escrita el uso de los números en contexto de la vida diaria (conteo) • Elabora representaciones de cantidad hasta cinco objetos, de forma concreta (chapitas, piedras semillas y otros más). 	Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: los niños y niñas son capaces de insertar cuenta en una cerda

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante la canción ¿Qué será? Se presentara en una caja de sorpresa ¿Qué hay en esta caja? , ¿Quién sabe se solicita la participación para que muestren el contenido de esta casa ¿ Qué cosas son las que conocen? , ¿Todas son del mismo color? , ¿Son del mismo tamaño? Las docentes comunican el propósito de la sesión: Hoy insertarán en una cerda cuentas pequeñas y medianas y se acuerdan con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante esta sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semillas • Cerda • Cuentas • Lana • Hilo • Papelote • Plumones • Colores.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • 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, pulseras a base de secuencias de dos elementos. Qué tipo de collar o pulsera podrían crear. • Se lee nuevamente en voz alta y se realiza algunas preguntas: ¿ Qué necesitamos para elaborar el collar o pulseras ¿ Qué se debe repetir e en las pulseras o collares?. • La docente muestra un modelo de collar y pulsera para poder identifique y señale cuales forman un patrón y cuáles no. • Luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo son los patrones presentes en las pulseras , ¿ Qué deben hacer para elaborar los collares y pulseras? , ¿Con qué material podremos hacerlo? • Seguía a los niños y niñas en todo momento y ayudándolos a insertar la cerda en las semillas o cuentas cuando hayan definido los patrones. • Se solicita que coloquen sus collares o pulseras en orden sobre la mesa y preguntan: ¿Cómo han organizado las semillas o cuentas?, ¿Qué se repite? , ¿Porqué? , ¿Qué observan? , ¿Hay algunas pulseras o colar que tenga el mismo patrón? • Pedimos a los niños y niñas que expliquen cómo se formó la secuencia. Formaliza los aprendizajes. En la pizarra muestra el proceso seguido para elaborar una secuencia de repetición y señala lo que se repite en la secuencia. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos con los niños y niñas sobre sus aprendizajes a partir de estas preguntas: ¿Qué les apareció la secuencia de hoy?, ¿Qué aprendieron? , ¿Para qué le servirá lo aprendido? , ¿Somos rápido para crear secuencia?- 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

COORDINACIÓN VISOMANUAL				
ITEMST	<ul style="list-style-type: none"> • Ensarta en un hilo nylon semillas o cuentas medianas y pequeñas de diferentes tamaños y formas, sosteniendo el hilo con la mano contraria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos con los dedos de la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula a plastilina y modela algún dibujo. 	LOGROS DE APRENDISAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3. Genesis	1	1	1	A
4. Eddy	1	1	1	A
5. Genesis.	1	1	1	A
6. Gladis	1	0	1	B
7. Zharit	1	1	1	A
8. Ashley	1	1	1	A
9. Cristhian	1	0	1	B
10. Dayhana	0	0	0	C
11. Anderson	1	0	1	B
12. Andrea	1	1	1	A
13. Leandro	0	1	1	B
14. Jimena	1	1	1	A
15. Hesnayder	1	1	0	B
16. Jhon	1	1	0	B
17. Ruth	1	0	1	B

Sesión de aprendizaje N° 04

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: LOS ANIMALES QUE VIVEN CERCA DE MI

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	Observación Y Lista de cotejo
Ciencia y Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Explica el mundo físico basado en conocimientos científicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta sus emociones y sus sentimientos través de gestos y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Imita sonidos onomatopéyicos y movimientos de los animales domésticos 	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: jugamos a imitar sonidos de animales

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se invita a los niños y niñas que se sienten en el suelo formando un semicírculo. La docente se sienta delante de ellos y le muestra una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, podemos realizar preguntas como: ¿Alguna vez han visto a este animalito?, ¿Sabes qué le gusta comer?, ¿Qué sonido creen que hacen?, ¿Ustedes tienen algún animalito en su casa? , ¿Cual? Escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños nos brindan espontáneamente. • Comentamos a los niños que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros de la biblioteca • Videos • Láminas • CD
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en el semicírculo, recomendamos a los niños no aproximarse a las mascotas. Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo sean, lo alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por ella, así se procede con el siguiente padre. Es posible brindar un tiempo para que con mucho cuidado los niños acarician a las mascotas. Los niños interpretan los gestos, sonidos onomatopéyicos y movimientos corporales y hacen preguntas que expresan su curiosidad. Agradecemos a los padres su visita y los despedimos con aplausos. • Motivamos a los niños y niñas a buscar información, en los libros y periódicos que están sobre sus mesas, relacionadas a los animales que viven cerca • Luego cada grupo comunica y comparte de manera verbal las acciones que realizó para obtener información y lo que obtuvo. Generamos expectativas para que los niños escuchen la información que nos brinden los niños. • Luego escuchamos el CD de los sonidos onomatopéyicos escuchamos y describen de que animal se trata. Luego se les invita a que jueguen imitando los sonidos de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libros de la biblioteca • Videos • Láminas • CD
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conversamos sobre la importancia de cuidar a los animales. • Respondemos a las interrogantes: ¿Les gusta imitar a los animales? , ¿Si pudieron hacerlo? • Dibuja y pinta a los animales que han escuchado en el CD. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	• Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	Imita gestos de los emociones que realiza su compañero.	• Imita los sonidos de los animales domésticos	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 05

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: YO AYUDO EN MI CASA

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Comprende textos orales 	Infiere el significado de los textos orales.	Menciona las características de personas, personajes, animales y objetos y lugares del texto Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Observación Y
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> Actúa responsable respecto a los recursos económicos 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las relaciones entre elementos del sistema económico y financiero. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica en actividades vivenciales las ocupaciones de los miembros de la familia y los servicios que brindan a la comunidad. 	Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Yo ayudo en mi casa

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos para comunicarles a los niños que visitaremos la casa de uno de sus compañeros. Causamos expectativas y les preguntamos.: ¿Qué creen que haremos? , ¿Para qué iremos? Los escuchamos y con base en sus respuestas, dialogamos y llegamos a la conclusión de que todos en nuestra casa tenemos algunos deberes. Avisamos que iremos a visitar a la familia de Pedro y conoceremos los deberes que tiene nuestro compañero en su familia. Recordamos los acuerdos que tenemos establecidos cuando salimos del aula y del jardín y nos ponemos de acuerdo en algunas preguntas que harán los niños a la familia visitada. 	<ul style="list-style-type: none"> Crayolas Plumones Papelote Hojas bond
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ya en la casa saludamos a los padres y hermanos de Pedro nos sentamos en el lugar que nos indiquen y los escuchamos. Luego ayudamos en la organización de grupos de niños:: Un grupo barrera y acomodaran todo lo desordenado. El otro grupo tratara de limpiar la cocina y pelar alverjas. Otro grupo tratara de limpiar con nuestra ayuda el patio que tienen etc. U otras actividades que veas convenientes según la familia visitada. Dejamos el tiempo necesario para que se realicen las tareas, nosotras juntos a los padres acompañando a los niños escuchándolos atentamente y dándole retos para concluir dejando los implementos que nos dieron en su lugar. Terminada esta parte nos reunimos todos formando un círculo y pedimos a los niños que nos digan qué hicieron, si tuvieron dificultad, si les gusto lo que hacían, entre otras preguntas; establecemos un espacio de dialogo. Luego en una forma especial, le damos la palabra al niño que vive en esa casa para que nos cuente como ayuda a sus padres , lo escuchamos y lo alentamos en conclusión resaltando que todos tenemos derecho y deberes y que cada uno de nosotros en la casa o en el jardín. Al regresar al aula descansamos un momento, recordamos lo que hemos hecho y visto. Los niños dibujaron lo que hicieron. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Colocamos nuestros trabajos en un lugar ya terminado e invitamos a los niños a explicar lo que dibujaron en sus hojas de trabajo. Compartimos el momento de escuchar y preguntando y felicitamos a nuestro compañero. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades diarias forma mímicas pelar alverja, barrer,regar.. 	Imitar gestos de las emociones que realizan sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> Entono una canción que escucha siguiendo el sonido 	LOGROS DE APRENDIZAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 06

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: JUGAMOS FORMANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS

II. APRENDIZAJE ESPERADNO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Construye su corporeidad.	<ul style="list-style-type: none">• Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado, interactúan con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortalecimiento su autonomía.	<ul style="list-style-type: none">• Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual.	Observación Y Lista de cotejo
Matemática		<ul style="list-style-type: none">• Razona y argumenta generando ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none">• Explica características que tienen las formas de los objetos que agrupa.	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Jugamos rasgando papel y formando las figuras geométricas

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a que hagan rondas grandes y pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> Bloque lógicos de madera, conos de cartón, botellas, objetos pequeños y diversos: carritos, animalitos entre otros.
<p>DESARROLLO</p>	<p>En asamblea, mostramos a los niños el material recolectado, lo observan, manipulan y describen sus características (forma, color y tamaño etc.). Les preguntamos: ¿Qué podremos hacer con estos materiales? , ¿Qué podremos construir? , ¿Han visto alguna vez una de estas formas? , ¿En dónde? , ¿Conocen sus nombres? , ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen? .Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto.</p> <p>Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron? , ¿Qué más están haciendo? , ¿Están construyendo? , ¿Necesitan algún otro material?</p> <p>Invitamos a los niños y niñas para que observen sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en un papelote. Los escuchamos haciendo énfasis en las semejanzas y diferencias que se encuentran en sus creaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Equipo y CD con música de niños. Goma Plumones Crayolas periódico
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Promovemos una exposición de trabajos. Cada representante de grupo lo presenta, los compañeros intervienen con algunas preguntas. Colocamos los trabajos en el mural de los trabajos. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST	-Rasga tiras de papel con las manos para realizar figura geométricas	-Se desplaza por líneas rectas y curvas.	-Demuestra coordinación de sus movimientos óculo manual.	LOGROS DE APRENDIZAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 07

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: JUGAMOS CON TITERES

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> Práctica actividades físicas y hábitos saludables. 	<ul style="list-style-type: none"> Práctica habitualmente una 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 su monitoreo de su condición física. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza de manera espontánea sus actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico. 	Observación Y Lista de cotejo
COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunica ideas y sentimientos a través de producción artísticas en los diversos lenguajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en juegos dramáticos agrupando aportando ideas y representando escenarios, personajes en historias diversas, transmitiendo en ellos sus emociones, percepciones y pensamientos. 	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Jugamos con títeres ejercitan los dedos de sus manos

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Teatrín. Títeres de dedo. Títeres de mano.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. 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? 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. Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación. Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan. 	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas. Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST 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 dedos.	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 08

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: PUNZA AL CONTORNO DE UNA FIGURA

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su corporeidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices variadas con autonomía y 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 fortalecimiento o su autonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina sus movimientos a nivel visomotor en acciones óculo manual. 	Observación Y Lista de cotejo
	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa oralmente 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con claridad sus ideas. 	Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas y aspectos para pintar dibujar, modelar, pegar, punzar.	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Punza al contorno de la figura

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio con los niños y niñas a desplazarse libremente por todo el espacio. Luego, les damos indicaciones que motivan el momento lúdico: correr hacia delante, caminan hacia atrás, correr de un lado, correr al otro. Luego la docente les pregunta: ¿Les gustaría hacer huequitos al contorno de una figura? , ¿Qué necesitaremos? , ¿cómo lo haremos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond A4 • aguja capotera • aguja capotera • punzón • Lapiceros • clavos, etc. • Hoja de aplicación
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora después de haber escuchado y anotado la respuesta de todos los niños y niñas. • Les dio el cuidado que deben de tener al utilizar estos instrumentos como aguja capotera, punzón, lapiceros, clavos, etc. • Luego la docente explicará a los niños de manera cómo utilizar cada uno de los materiales con los que van a trabajar • La docente narra un accidente ocurrido en el aula con el punzón y escucha las diferencias opiniones de niños. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños y niñas recibirán su hoja de aplicación para que punzen al contorno del dibujo. • Exponen y valoran sus trabajos. • ¿Qué fue lo que más te agradó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gustó? 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	• Punzan sobre los puntos de una figura según se le indica.	• Coordina movimientos de sus manos.	• Recorta figuras con precisión y rapidez.	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 09

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: MODELAMOS FIGURAS DE PLATILINA

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimentan con materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Juega y disfruta explorando libremente distintas maneras de transformar la materia haciendo uso de sus manos y de otros objetos.	Observación Y Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICAS

Propósito: Jugamos haciendo figuras de plastilina

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a explorar afuera del jardín (parque), les preguntamos: ¿Qué les gusta de lo que ven? , ¿Qué no les gusta? • Del 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 porque? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • Plastilina • Palitos de chupetes • Hojas • Colores • crayolas
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez que los niños han comentado que les gusta y que no, que estaba cerca o lejos y a quién les gustaría tener cerca o lejos de ellos, les damos lo siguiente: • Cada uno de ustedes han pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver lo que hay debajo de las telas, y con lo que encuentren allí, van a trabajar aquello lo que han pensado • Revisamos los acuerdos de convivencia para que los niños, usen el material de manera adecuada y no se lastimen. • Reunidos todos los niños y creando expectativas, preguntamos: ¿Qué creen que hay sobre vuestras mesas? Les damos algún inicio y comenzamos a adivinar, algún niño o niña 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 mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen. • Se les orienta a que cada uno tome una porción de plastilina, lo a masen y modelen a la persona en quién pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña, escuchando sus comentarios sobre las características del material a lo que estén representando y se les da el tiempo necesario para su trabajo. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Finalizamos la sesión organizando una exposición de los trabajos • Entregamos una hoja en la que cada niño y niña dibujará su modelado y agregará lo que quiera. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	• Manipula plastilina y realiza figuras.	• Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	• Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 10

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: DIFERENCIA DE SONIDOS Y UTILIZANDO EL SENTIDO DEL OÍDO

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Ciencia y ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el mundo físico, basado en conocimiento científico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materia y Energía 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionan el uso de algunos objetos. 	Observación
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe y aprecia la producción artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe sensibilidad el entorno natura, sus producciones y las manifestaciones artístico - culturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano (timbre) y el timbre de algunos instrumentos musicales. 	Y Lista de cotejos

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Diferencian sonidos utilizando el sentido del oído

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunimos en asamblea, presentamos a los niños y niñas la caja sonora. Despertando su interés en conocer lo que lleva adentro preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro de la caja? , ¿Les gustaría averiguarlo? Invitamos a los niños y niñas que se acerquen a la caja y cada uno elija aquello que les resulte agradable por su sonido. 	<p>Una caja que lleve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panderetas • Sonajas • Silbatos • Latitas • Botellas de vidrio • Palitos
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonoras de los objetos que eligió cada niño, luego dialogamos a través de preguntas: ¿Por qué eligieron esos objetos? , ¿Nos puede mostrar cómo suenan? , ¿Todos hacemos lo mismo para que suenen? , ¿Cómo hacen para que suene? , ¿Podemos acompañar las canciones que conocemos haciéndolos sonar? , ¿Qué les parece si cantamos y tocamos todos a la vez? Los niños y las niñas eligen las canciones de su agrado y piensan de una forma de hacer sonar el objeto que han seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero, los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionados, finalmente combinamos los sonidos para acompañar las canciones. • Los invitamos a explorar en el aula y buscar otros objetos para que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones. Le preguntamos: ¿Cómo se han sentido?, ¿Qué objetos eligieron?, ¿Cuál de todos los sonidos les agrado más?, ¿Porque?, ¿Qué otros producen sonidos?, ¿Lo escuchamos? • Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora. • Luego la docente realiza una dinámica “descubriendo sonidos”. • La docente toca varios instrumentos musicales, sin que los niños y niñas vean cuales son: luego se les preguntará ¿Qué objeto produjo el sonido?. Enseguida les enseñan el objeto para que puedan verificar si acertaron o no. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se consolida el aprendizaje explicando a los niños y niñas que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodean, los escuchamos pero no lo podemos ver porque los sonidos son vibraciones que vibran en el aire. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST	• Imita sonidos de los objetos de su entorno.	• Coordina movimientos de manos.	• Realiza bolitas de papel y los pega sobre una figura.	LOGROS DE APRENDIZAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 11

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: INFLANDO GLOBOS DE DIFERENTES COLORES

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> Práctica actividades físicas y hábitos saludables. 	<ul style="list-style-type: none"> Práctica habitualmente una 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 su monitoreo de su condición física. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza de manera espontánea sus actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico. 	Observación y lista de cotejas
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Se comunica y representa ideas matemáticas, expresa el significado de los números y las operaciones de manera oral y escrita, haciendo uso de diferentes representaciones y lenguaje matemático 	<ul style="list-style-type: none"> Recordando los colores básicos. 	

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Inflando globos de diferentes colores

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reunidos en Asamblea, dialogamos con los niños/as acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través de preguntas los orientamos y dialogamos para que descubran que podemos hacer con los materiales. Los niños y niñas reconocen los materiales y conversamos que podemos hacer con ellos. Preguntamos si alguna vez han jugado con globos, como podemos inflarlos, los podemos pintar con qué y cómo creen que se pintarían 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos de diversos tamaños y colores. • Hoja de aplicación • Hoja bond A4 • Papel crepe. • Crayolas.
<p>DESARROLLO</p>	<p>En su mesa los niños y niñas seleccionan los materiales suficientes para preparar los globos, eligen el color de plumones y globos que van a utilizar. A continuación los invitamos a inflar los globos, introduciendo a soplos el aire para que se inflen. Una vez que están inflados con el plumón pueden colocar su nombre y hacerle el dibujo que ellos deseen al levantarlos notaron que quedaron bonitos, pueden también vivenciar otras formas de modelar e inflar y desinflar globos. Les sugerimos a los niños y niñas que salgan al patio que jueguen con sus compañeros con los globos, después de haber jugado cada niño y niña se quedará con el globo (intercambien) que le tocó, ya sea de su compañero o como ellos quieran. Les entregamos una hoja, plumones y colores donde dibujaran lo que les tocó en su globo o lo que ellos plasmaron en su globo</p>	
<p>CIERRE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. • Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Les gustó el juego? ¿Les gustaría jugar otra vez? • Cada niño y niña infla un globo y juega. • Los niños y niñas aplauden a sus compañeros que logran inflar el globo. ¿Por qué debemos saber inflar globos? <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación. Pegan bolitas de papel crepe dentro del globo.</p>	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	• Hincha las mejillas cuando infla un globo.	• Arruga la nariz durante cinco segundo.	• Sopla, cordialmente los movimientos de su cara.	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 12

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: LOS GIMNASTAS

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> Psicomotor y cuidado del cuerpo. <p style="text-align: center;">Construye su corporeidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> Nombra sus características corporales algunos roles de género y se identifica como niño y niña. 	<p style="text-align: center;">Observación</p> <p style="text-align: center;">Y</p> <p style="text-align: center;">Lista de cotejos</p>
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunica y representa ideas matemáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Clasifica y agrupa figuras de acuerdo al número. 	

III. SESIÓN DIDÁTICA

Propósito: Los gimnastas

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio con los niños y niñas, luego la docente crea las expectativas con ritmo musical, y le ponemos a los niños que bailen libremente se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • crayones • grabadora • Plumones • Colores • Papelote • Ula ula • Cinta de tela
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen como lo bailarían ellos. Una vez que lo imaginado, a bailar haciendo uso de la materia al previsto de mantos, cintas de telas, ula ula etc. Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar el ritmo de la música de manera espontánea mientras los niños y niñas están bailando podemos acercarnos cada uno para reconocer en voz alta a sus descubrimientos y de las creaciones en su danza. • Mientras que los niños y niñas bailan estamos atentas a sus comentarios ya sea acerca de la música, baile o de lo que están presentando con su cuerpo. • Nos presentamos formando un círculo y descansamos un momento, luego invitamos a los niños y niñas a comentar sus movimientos. Preguntamos: ¿Alguien quiere contarnos? , ¿Qué movimientos hizo y que materiales uso y que sintió al moverse al ritmo de la música? 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega una hoja a cada uno de los niños y niñas para que dibujen los movimientos que realizan. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST 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.	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 13

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: ENHEBRANDO CON UN PASADOR

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">Utiliza técnica y procesos de los diversos lenguajes artísticos. Incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologíasRazona y argumenta generando ideas matemáticas	<ul style="list-style-type: none">Utiliza algunos materiales y herramientas previniendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage	Observaciones Y Lista de cotejos

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Jugamos enhebrando utilizando material propuesto

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos formando un círculo e invitamos a los niños a jugar. Explicamos de que se trata el juego y preguntamos: ¿Qué será lo que hay? , ¿Quiero saber? 	<ul style="list-style-type: none"> • pasador • Hoja de aplicación • Cartulina • perforador
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente hace participar del juego lúdico Titulado “Enhebrando con un pasador “respondemos a las siguientes preguntas: ¿Quién sabe enhebrar? • Mostramos figuras geométricas elaboradas en cartulina, luego preguntamos a los niños y niñas ¿Conocen las figuras geométricas? , ¿Conocen el pasador? , ¿Saben manejar el perforador? , ¿Qué haremos con estos materiales. • Escuchamos con atención muy atentamente a la docente sobre cómo realizar con el pasador y la cartulina el enhebrado en las figuras geométricas elaboradas en cartulina. • Todos los niños empiezan a descubrir el material que la docente ha traído para la realización del juego, escuchamos las instrucciones: participan del juego lúdico: Enhebra un pasador. Luego los niños dialogan sobre el juego en el que ha participado. Cada uno da su opinión al respecto del tema, respondiendo a las siguientes interrogantes: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Les gusto?, ¿Les gustaría jugar otra vez? 	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño y niña realizan sus trabajos y los presentan a sus compañeros. Los niños trabajan con estímulos con aplausos por sus demás compañeros y reciben felicitaciones por la docente. • Los niños y niñas, pegan en su hoja de aplicación, el resultado de la actividad realizada. 	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST	• Enhebra con un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas	• Recorta las figuras geométricas	Tiene coordinación en las manos al momento de realizar la actividad	LOGROS DE APRENDIZAJE
NIÑOS(AS)				
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 14

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
LUGAR : EL PROGRESO
EDAD : 05 AÑOS
SECCIÓN : AMARILLA
TURNO : MAÑANA
RESPONSABLE : FANY BENITES P
FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: JUGUEMOS FRENTE AL ESPEJO

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none">Desarrollo de la psicomotricidad.	<ul style="list-style-type: none">Realiza diferentes movimientos faciales.	<ul style="list-style-type: none">Realiza movimientos formando figuras en el piso y en el aire.Actúa frente al espejo con ejercicios: Abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua.	Observación Y Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Juguemos frente al espejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">• Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas una poesía titulada "Espejito". Espejito, espejito, ¿quién es la más bella?, yo espejito	<ul style="list-style-type: none">• Espejo• Pandereta• Diálogo
DESARROLLO	<p>La docente les presenta un espejo muy grande y les comienza a preguntar: ¿Alguna vez han jugado con el espejo? , ¿Han realizado gestos frente al espejo?.</p> <p>Realizamos hacer ejemplos todos los niños y niñas empiezan a descubrir el material que les presento la docente para la realización del juego.</p> <p>Escuchan las instrucciones y participan del juego lúdico</p> <p>"Juguemos frente al espejo" hacen ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua al sonido de una pandereta.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué les gusto? , ¿Les gusto el juego? , ¿Les gustaría jugar otra vez?	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	<ul style="list-style-type: none"> • Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sacar y meter la lengua al compás del sonido de una pandereta. 	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

Sesión de aprendizaje N° 15

I. DATOS GENERALES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “ANGELITOS DE JESÚS”
 LUGAR : EL PROGRESO
 EDAD : 05 AÑOS
 SECCIÓN : AMARILLA
 TURNO : MAÑANA
 RESPONSABLE : FANY BENITES P
 FECHA : 07/04/2018

ACTIVIDAD: EMOCIONES

II. APRENDIZAJE ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDIADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal social	<ul style="list-style-type: none"> Afirma su identidad 	<ul style="list-style-type: none"> Autorregula sus emociones y comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones, si esta alegre, triste, con miedo o enojo frente a las diferentes situaciones que vive. 	Observación Y
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunica y representa ideas matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza diversas representaciones de agrupación objetivos según un criterio de material y gráfico. 	Lista de cotejo

III. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Las emociones

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le invita a los niños y niñas a jugar al patio con las paletas de las emociones: (alegre, triste, enojado, asustado) y ha preparado en círculo de cartulina y baja lenguas, luego explico el juego. Todos los niños se moverán al ritmo que ella toque con una pandereta, cuando deje de tocarla, ella mostrará con su rostro la emoción que observa en la paleta, es decir si la paleta muestra una carita alegre los niños mostraran rostros alegres. • Dialogo a través de una pregunta: ¿les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué les hace sentirse alegre? Alguna vez han estado tristes? ¿Qué cosa le da miedo? ¿Por qué nos sentimos molestos o enojados? 	<ul style="list-style-type: none"> • paletas • Baja lenguas • Lápiz • Goma • Papelote • Tarjetas ilustradas • Hoja de aplicación • Goma
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entonces entonamos esta canción: “TENGO GANAS”. Luego nos sentamos en semicírculo, mientras la docente se acerca al sector de la biblioteca para buscar el libro “EL CUARPO HUMANO Y LA CONSERVACIÓN DE LA SALUD”, muestra el libro y pregunta ¿Qué es? ¿Para que servirá? ¿solo habrá letras? ¿Qué más habrá? • La docente lee el título: expresión y manejo de emociones. ¿Cómo nos sentimos? Lee y muestra los dibujos, haciendo un interrogante: ¿Cuándo nos sentimos tristes? ¿a veces nos molestamos? ¿Cuándo sentimos miedo? ¿También sentimos alegría? ¿Cuándo? • En una hoja de trabajo realizan la siguiente consigna: • Entonamos la canción: “CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS” • Recordarnos las expresiones tristes, alegres, asustado, molesto, asustadas, enojadas según las paletas que muestren la docente, luego pregunta: ¿Quiénes confeccionan estas paletas? ¿Qué necesitaremos para hacerlas? • La docente reparte el material para cada niño para que confeccione sus paletas. 	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué expresiones hemos conocido? ¿Por qué te molestas? ¿Qué debes hacer cuando molestas o te molestas?</p>	

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : “Angelitos de Jesús”
 Aula : 5 Años
 Número de niños y niñas : 19

ITEMST NIÑOS(AS)	<ul style="list-style-type: none"> Frente al espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos 	<ul style="list-style-type: none"> Imita gestos de las emociones que realiza sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> Saca y guarda su lengua al compás del sonido de la pandereta 	LOGROS DE APRENDIZAJE
1. Antonella	0	1	1	B
2. Valeria	1	1	1	A
3.Genesis	1	1	1	A
4.Eddy	1	1	1	A
5.Genesis.	1	1	1	A
6.Gladis	0	0	1	B
7.Zharit	1	0	1	B
8.Ashley	1	1	1	A
9.Cristhian	0	0	0	C
10.Dayhana	0	0	0	C
11.Anderson	1	0	1	B
12.Andrea	1	1	1	A
13.Leandro	0	0	1	B
14.Jimena	1	1	1	A
15.Hesnayder	0	0	0	C
16.Jhon	1	1	0	B
17.Ruth	0	0	0	C
18.Tiago	1	1	1	A
19.Jeferson	0	1	0	B

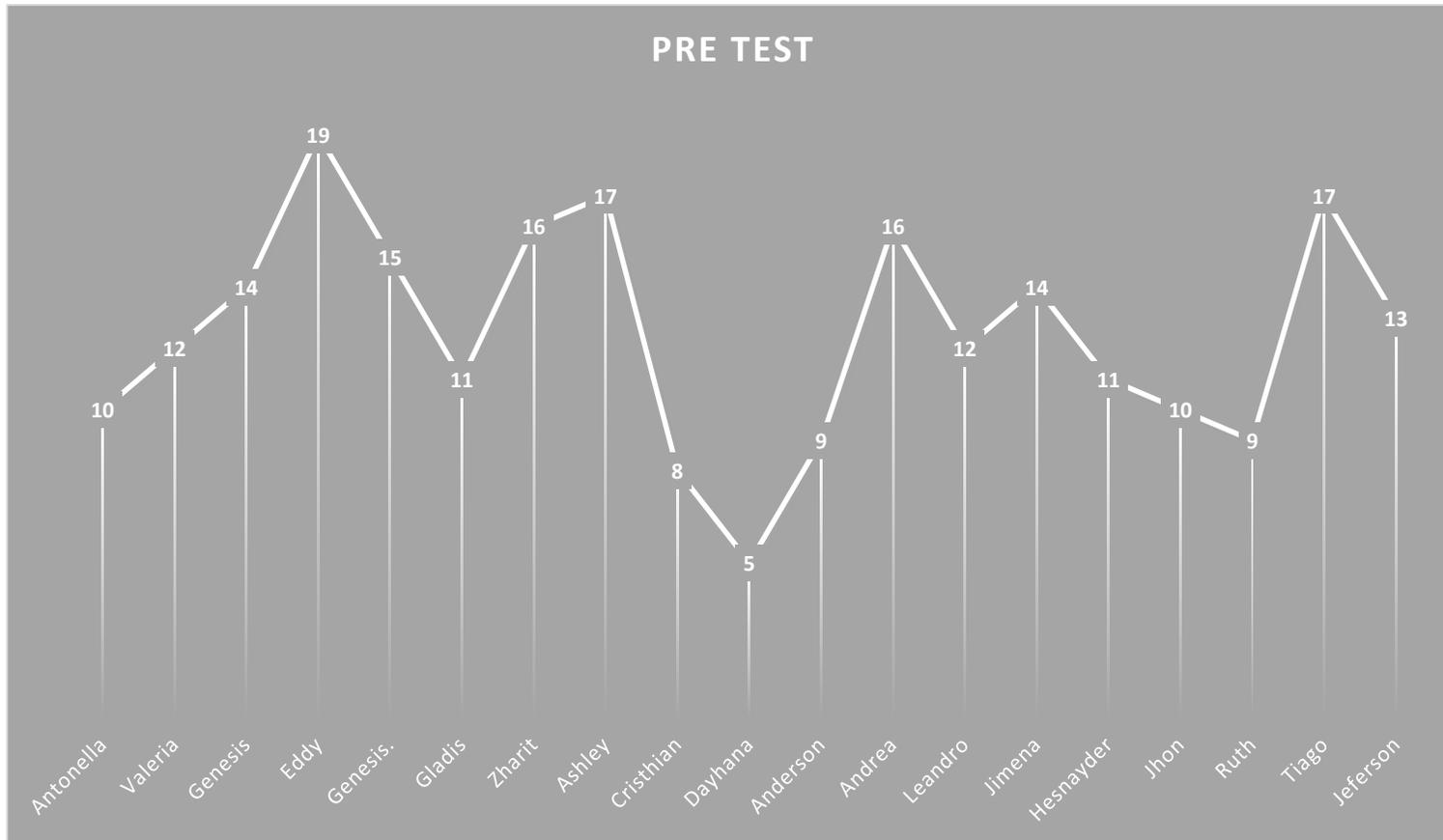
ANEXO 06

Bases de Datos

Tabla 28

DATOS DEL PRE TEST

N°	Niños	Coordinación Viso Manual								Coordinación Facial			Coordinación Gestual						Coordinación Fonética						TOTAL			
		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	
1	Antonella	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	10	
2	Valeria	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	12	
3	Génesis	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	14	
4	Eddy	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	19	
5	Génesis.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	15	
6	Gladis	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	11		
7	Zharit	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	16	
8	Ashley	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17	
9	Cristhian	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	8	
10	Dayhana	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	5	
11	Anderson	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	9	
12	Andrea	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16	
13	Leandro	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	12	
14	Jimena	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	14	
15	Hesnayder	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	11	
16	Jhon	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	10	
17	Ruth	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	9	
18	Tiago	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	17	
19	Jefferson	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13
FUENTE: OBSERVACION DE ALUMNOS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL 10 DE ABRIL DEL 2018																												238



FUENTE: OBSERVACION DE ALUMNOS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL 10 DE ABRIL DEL 2018

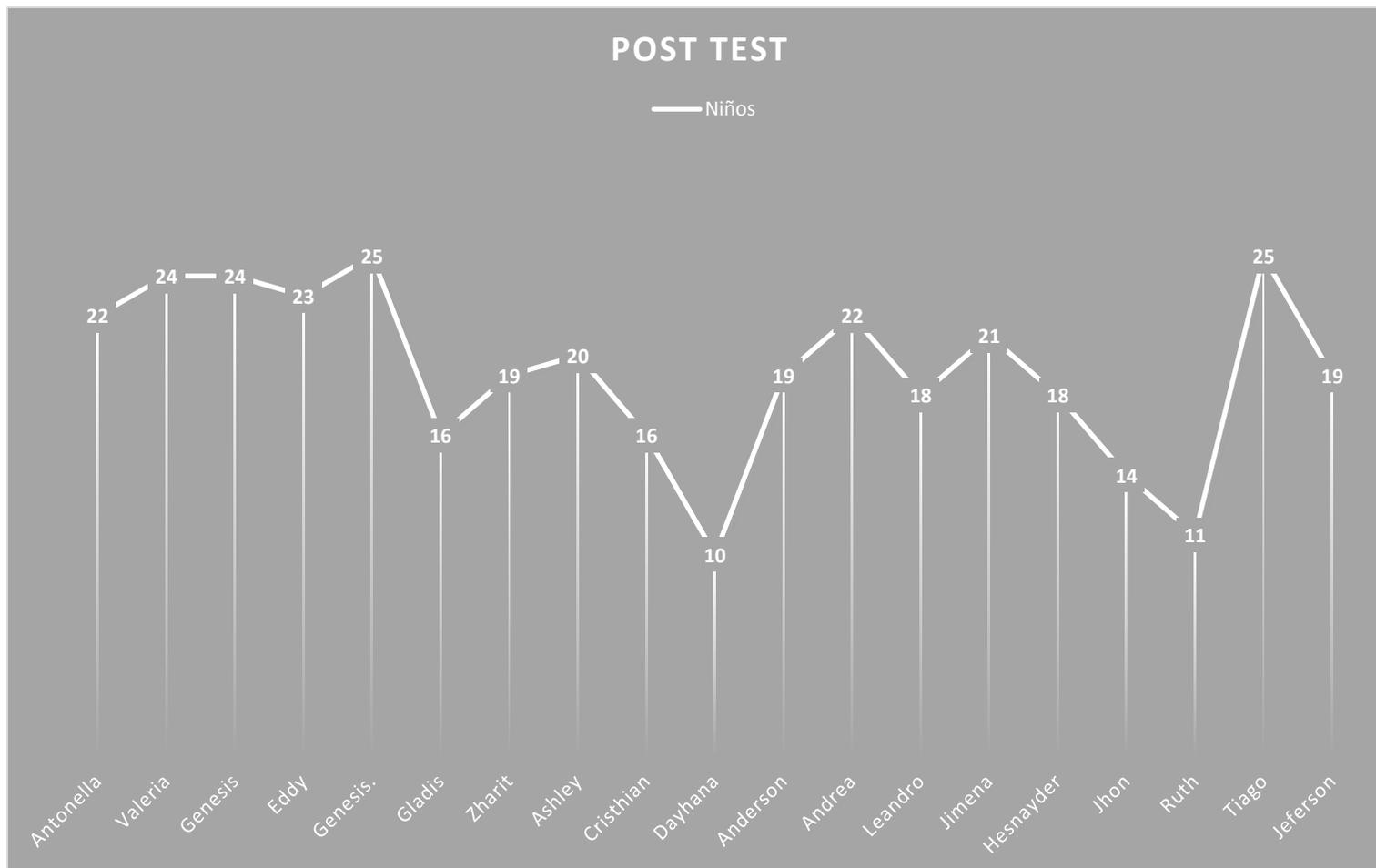
ANEXO 07

Bases de Datos

Tabla 29

DATOS DEL POST TEST

N°	Niños	Coordinación Viso Manual								Coordinación Facial			Coordinación Gestual						Coordinación Fonética						TOTAL			
		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	
1	Antonella	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22		
2	Valeria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24		
3	Génesis	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24		
4	Eddy	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	23	
5	Génesis.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
6	Gladis	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	16	
7	Zharit	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
8	Ashley	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	20		
9	Cristhian	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	16		
10	Dayhana	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	10		
11	Anderson	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
12	Andrea	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
13	Leandro	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
14	Jimena	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21		
15	Hesnayder	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	18		
16	Jhon	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14	
17	Ruth	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	11	
18	Tiago	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
19	Jefferson	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	19	
		FUENTE: OBSERVACION DE ALUMNOS DURANTE EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL 20 DE ABRIL DEL 2018																										366



FUENTE: SESIONES DE APRENDIZAJE DESARROLLADOS CON LOS ESTUDIANTES DE LA I.E ANGELITOS DE JESUS EL 20 DE ABRIL DEL 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 17 de Mayo del 2018

Oficio N°0661-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Elizabeth Gonzales García

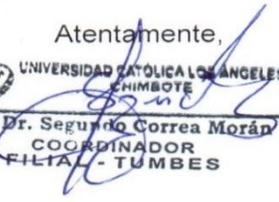
Directora de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” - El Progreso
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la Bachiller **FANY DEL PILAR BENITES PALADINES** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: **“JUEGOS LUDICOS BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO Y MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS 5 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ANGELITOS DE JESUS, REGION – TUMBES, 2018”**

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

Atentamente,


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


I.E.I. “ANGELITOS DE JESÚS”
EL PROGRESO - TUMBES

MÓNICA ELIZABETH GONZALEZ GARCIA
DIRECTORA

RECIBIDO : 17-05-2018

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





INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%	7%	0%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	7%
----------	---	-----------

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%