



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA I.E.I. N° 004 “MI DULCE HOGAR”, DEL
DISTRITO DE PAMPAS DE HOSPITAL, REGIÓN
TUMBES, AÑO 2018**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

ESTELITA CECIVEL PRECIADO PERALTA

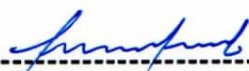
ASESORA

MGTR. LUCIA ESPINOZA CEDILLO

TUMBES – PERÚ

2018


JURADO EVALUADOR Y ASESORA



Dr. Saúl Sunción Ynfante.
Presidente



Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate.
Secretaria



Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar.
Miembro



Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo
Asesora

DEDICATORIA

Dedico la presente investigación a Dios y a mis hijos por ser el motor de superación y se sientan orgullosos de mi persona, también a mi madre que gracias a su apoyo y esmero pude seguir adelante en la carrera de mis sueños y a mi esposo que confió en mí apoyándome espiritualmente, brindándome consejos alentadores.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a la asesora del taller, por su orientación, pautas adecuadas ya que sin su ayuda no hubiera sido posible el desarrollo de la investigación, así también a la directora, docente por la facilidad que me brindaron y a la universidad que me abrió las puertas para realizar la meta prevista de superación en la formación académica.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene el objetivo aplicar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 23 estudiantes de 4 años, así mismo, se les aplicó un pre test el cual presentó como resultado un bajo nivel de desarrollo de motricidad fina en los estudiantes, el 65% de niños (as) han obtenido C. En cuanto a estos resultados se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje, de tal manera se aplicó un post test, teniendo como resultados el 68% obtuvo A, se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años, en la prueba estadística de Wilcoxon se observa que el valor de Z 4,20 perteneciente al pretest, y el valor de P es 0,000 perteneciente al pos test, se rechaza el pre tes por tener valores negativos, llegando a la conclusión de que los juegos lúdicos son relevantes en el desarrollo integral del niño, en todos los ámbitos: psicomotor, personal, social.

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

ABSTRACT

The present research work has the objective to apply playful games based on the significant approach improves the development of fine motor skills in children of 4 years of the I.E.I. N ° 004 "Mi Dulce Hogar", from the district of Pampas de Hospital, Tumbes region, 2018. The study was of a quantitative type with a non-experimental research design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 23 students of 4 years, likewise, they were given a pretest which showed as a result a low level of fine motor development in the students, 65% of children have obtained C With regard to these results, 15 learning sessions were developed, in such a way a post test was applied, having as a result 68% obtained A, it is concluded accepting the research hypothesis that supports the application of playful games based on a Significant approach improves the development of fine motor skills in children aged 4 years, in the Wilcoxon statistical test it is observed that the value of Z 4.20 belonging to the pretest, and the P value is 0.000 belonging to the post test, the pre tends to have negative values, reaching the conclusion that play games are relevant in the development of the whole child, in all areas: psychomotor, personal, social.

Keywords: Playful games, fine motor skills, meaningful approach.

INDICE DE CONTENIDOS

Jurado evaluador de tesis.....	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Indice de contenidos.....	vii
Indice de tablas.....	x
Indice de figuras.....	xii
I. Introducción.....	14
II. Revisión de literatura	19
2.1. Antecedentes.....	19
2.1. Bases teóricas.....	23
2.2.1. Didáctica	23
2.2.2. Estrategia didáctica	24
2.2.3. Modalidad de organización de la enseñanza	25
2.2.4. El juego	26
2.2.6 El juego simbólico	29
2.2.7 Juegos lúdicos.....	29
2.2.8. Juego sensorio motor	30
2.2.9. Juego de reglas	30
2.2.10. Clasificación basada en la experiencia docente.....	31
2.2.11 Secuencia didáctica del juego.....	32
2.2.12. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	32
2.2.13. Importancia del juego en el aprendizaje.....	33
2.2.14. Enfoque metodológico de aprendizaje	33
2.2.15. Aprendizaje significativo.....	33
2.2.16. Tipos de aprendizajes significativo	34
2.2.17. Condiciones para el aprendizaje significativo.....	35
2.2.18. Recursos didácticos como soporte de aprendizaje.....	35

2.2.19. Material concreto.....	36
2.2.20. El juego como contenido y recurso didáctico	36
2.2.21. Motricidad	37
2.2.22. Motricidad gruesa.....	37
2.2.23. Motricidad fina	37
2.2.24. Control de la motricidad fina	40
2.2.25. Importancia de la psicomotricidad	41
III. Hipótesis de la investigación.....	42
3.1. Hipótesis.....	42
IV. Metodología.....	43
4.1. El tipo de investigación.....	43
4.2. Nivel de investigación de las tesis	43
4.3. Diseño de la investigación.....	43
4.4. Población y muestra.....	44
4.5. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	47
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
4.7. Plan de análisis de la investigación.....	49
4.8. Matriz de consistencia	50
4.9. Principios éticos.....	52
V. Resultados.....	53
5.1. Resultados de las sesiones de aprendizaje	53
5.2. Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test	68
5.3. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test.....	69
5.4. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test	70
5.5. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test	71
5.6. Prueba de wilcoxon.....	72
5.7. Análisis de resultados	73
5.7.1. Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina a través del pre test.....	73
5.7.2. Juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto.....	74

5.7.3. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través del post test.....	75
5.7.4. Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test.....	75
VI. Conclusiones y recomendaciones	77
6.1. Conclusiones	77
6.2. Recomendaciones	78
Referencias bibliográficas	80
anexos	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	45
Población muestral de los estudiantes de 4 años	
Tabla 2	47
Definición y operacionalización de variables e indicadores	
Table 3	49
Escala de Calificación	
Tabla 4	50
Matriz de consistencia	
Tabla 5	53
Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 01 Realizamos un collar de cuentas	
Tabla 6	54
Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 02: Realizamos sonidos onomatopéyicos	
Tabla 7	55
Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 03: Rasgando papel	
Tabla 8	56
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°4 Punzamos sobre los puntos	
Tabla 9	57
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°5 Diferencia sonidos	
Tabla 10	58
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°6 Decora con plastilina embolillada	
Tabla 11	59
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°7 Formamos figuras geométricas con papel	

Tabla 12	60
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°8 Jugamos con títeres	
Tabla 13	61
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°9 Inflando	
Table 14	62
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°10 Imitamos pregones	
Table 15	63
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°11 Imitamos las labores de mamá	
Tabla 16	63
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°12 Jugamos a los gimnastas	
Tabla 17	65
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°13 Realizamos bolitas de papel	
Tabla 18	66
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°14 Realizamos trazos sencillos	
Tabla 19	67
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°15 Enhebrando un pasador	
Tabla 20	68
Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test	
Tabla 21	69
Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test	
Tabla 22	70
Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test	
Tabla 23	71
Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test	
Table 24	72
Rangos	
Tabla 25	72
Estadísticos de prueba	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	53
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 1	
Figura 2	54
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 2	
Figura 3	55
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 3	
Figura 4	56
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 4	
Figura 5	57
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 5	
Figura 6	58
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 6	
Figura 7	59
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 7	
Figura 8	60
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 8	
Figura 9	61
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 9	
Figura 10	62
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10	
Figura 11	63
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11	
Figura 12	64
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12	
Figura 13	65
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13	
Figura 14	66
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14	

Figura 15	67
Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°15	
Figura 16	68
Dimensión viso manual en el pre y pos test	
Figura 17	69
Dimensión facial en el pre y pos test	
Figura 18	70
Dimensión gestual en el pre y pos test	
Figura19	71
Dimensión fonética en el pre y pos test	

I. INTRODUCCIÓN

Nelson Ortiz consultor de la UNICEF para Colombia nos dice que el juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Asimismo, el mismo autor sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida, por lo cual el ejercicio físico es la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, que lo conlleve adquirir actitudes y fortalezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. En la región de Tumbes de acuerdo a la evaluación censal del 2016 han tenido un nivel bajo en comprensión lectora y lógico matemático, en la UGEL Tumbes los resultados coinciden con los datos que nos muestran a nivel nacional, internacional, debemos analizar la realidad educativa del Perú para la Educación Inicial, en cuanto a la coordinación motora fina, es que los estudiantes muestran dificultad para manejar el desarrollo de la habilidad motriz de las manos y los dedos. Teniendo en cuenta el desarrollo infantil se formuló el problema de investigación: ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018?, para la efectividad de esta investigación he formulado el objetivo general: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, también tenemos objetivos específicos: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo

de la motricidad fina en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, de tal manera la investigación se justifica en la medida que el niño por naturaleza desde su nacimiento está en movimiento y acción, es fundamental el desarrollo correcto de sus habilidades y destrezas motrices, es importante estimular dicho desarrollo debido a que este se encuentre presente durante toda su información académica y en su vida diaria, porque esto ayudará al desenvolvimiento en su entorno social, así mismo tenemos en el campo teórico, se organizaran mediante los sustentos teóricos de los talleres de psicomotricidad fina de los niños y niñas en el nivel inicial. En lo metodológico la ejecución del proyecto de investigación permitirá conocer desde el aula el aprendizaje de los estudiantes. En lo práctico la investigación tendrá un contacto directo en el contexto social, tanto en el desempeño del docente como en la actividad de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial, la investigación es un estudio cuantitativo con un diseño no experimental con pre test y pos test a un solo grupo, Se realizó con una población muestral de 23 estudiantes de 4 años de edad. Así mismo, se

les aplicó un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad fina, es así que el 65% de niños (as) obtuvieron C. En cuanto a estos resultados se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje, en donde se apreció que ellos tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad fina, desarrollan la coordinación viso manual en logro previsto 61%, en proceso 39% y en inicio 0% coordinación facial en logro previsto 65%, en proceso 35% y en inicio 0%, coordinación gestual en logro previsto 65%, en proceso 35% y en inicio 0% coordinación fonética en logro previsto 91%, en proceso 9% y en inicio 0% ; se plantea como hipótesis lo siguiente: La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, siguiendo a Calderón, Marín y Vargas (2014) que los docentes como fortalecedores del aprendizaje las docentes deben facilitar espacios adecuados para mejorar la enseñanza en sus educandos, estableciendo una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa y que esté disponible a los diferentes estilos de aprendizaje, también encontramos el aporte de Dorantes y Salas (2016), donde nos manifiestan que la problemática que existe hoy en día en el aula existe poca motivación y planificación por parte de las docentes, al igual que la falta del desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del C.E.I Bárbula I., así mismo tenemos a Campos (2017) apunta que la aplicación del programa de coordinación motriz fina, repercute problemas en el aprendizaje de la escritura en los niños de 5 años de la I.E.P. Santa María Reina, Comas, esto se agudiza por el mismo hecho de que los docentes no cuentan con un programa específico de actividades lúdicas y no manejan estrategias metodológicas para desarrollar

la coordinación motora fina de los niños en mención, y los padres de familia desconocen de ella, según Piaget (1896-1980) nos manifiesta que los juegos de los niños va en concordancia con el desarrollo de su inteligencia, para él no distinguía, ni dividía la inteligencia en varias como posteriormente han hecho otros, sus teorías han tenido una alta repercusión de investigaciones sobre la infancia. Piaget, según Meneses y Maureen (2001) nos dicen que dentro de los juegos lúdicos infantil, el cambio y juego del niño están relacionados con el medio en que se desenvuelvan en la cual, va apoyar el desarrollo de sus habilidades y destrezas por medio de la actividad creativa natural; el aprendizaje anticipado proviene de la vida misma, el juego lúdico es una función necesaria y vital para el niño; el juego es un mecanismo que aporta a la educación y a la crianza de los educandos, en el jugar aprenden a encontrarse con los demás, a manejar y a resolver conflictos; a identificar pautas de conducta social como la participación, la tolerancia, el diálogo, la inclusión, aprenden a convivir, jugando podemos enseñar los valores, habilidades, incluso asuntos como la capacidad de ganar o perder, pero también a través del juego por imitación de roles, detectamos circunstancias del maltrato, abuso e incluso en cómo nos ven y nos imitan como padres. En el Diseño Curricular Nacional encontramos el principio de juego libre que nos dice que todo niño al jugar aprende, por su naturaleza eminentemente activa los niños necesitan del juego para construir su propia subjetividad e identidad, a temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseo y temores, los primeros años, este debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él, es

por tal motivo que toma un papel muy importante en el aula y en el entorno que los rodea, se ha evidenciado que no solo es imprescindible para el niño, sino que muchos adultos que logran incluir en forma creativa y lúdica en su mundo laboral y social, encuentran gran disfrute y satisfacción en sus actividades.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes en el contexto internacional

Calderón, Marín y Vargas (2014) desarrollaron su trabajo de investigación "La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué" para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil, arribando como objetivo general afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de Fátima de Ibagué es de tipo cualitativa, tomando una de sus conclusiones que los docentes como orientadores del aprendizaje desde la reflexión de su quehacer pedagógico, deben generar espacios adecuados que permitan mejorar los procesos de enseñanza en sus educandos, estableciendo una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa y que esté disponible a los diferentes estilos de aprendizaje.

Dorantes y Salas (2016) desarrollaron una investigación "Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del C.E.I Bãrbula I municipio Naguanagua estado de Carabobo" su objetivo general analizar estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del C.E.I Bãrbula I, su estudio aplica la metodología cualitativo, tomando una de sus conclusiones fue de lograr diagnosticar a través de la observación, registros descriptivos y diario de campo, la problemática existente en el aula de primer nivel, la cual consiste en

la poca motivación y planificación por parte de la docente, al igual que la falta del desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del C.E.I Bárbula I.

Medina y Páez (2017) ejecutaron un estudio titulado “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad” el objetivo general que tuvo énfasis en su investigación fue implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar, la metodología que utilizó para la realización del proyecto es de carácter cualitativo y descriptivo, se obtuvieron excelentes resultados con relación al desarrollo de la psicomotricidad en los infantes del grado de preescolar de la institución, se identificó por medio de la observación y de actividades basadas en la práctica motriz que el 70% de los estudiantes presentan dificultades a la hora de la práctica motriz y actividades físicas, la conclusión que por medio de la técnica dactilopintura y arma todo, se les despertó en ellos, la imaginación, atención y el trabajo en equipo, ya que gracias a estas técnicas, el niño despierta interés y desarrolla la personalidad.

Torres, Clavijo y Chinchilla (2014) realizaron el trabajo “Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años del curso párvulos 1 del hogar infantil Rafael García Herreros a través de actividades gráfico plástica” llegaron a destacar el objetivo general de estimular la psicomotricidad fina en los niños y las niñas de 2 a 3 años, fue un estudio de tipo cualitativo porque permita analizar y puntualizar los aspectos del proceso que se lleva con los discentes de párvulos 1, una de las conclusiones da conocer qué la psicomotricidad fina repercute en el aprendizaje de los niños en edades temprana, implementando actividades gráfico plásticas les permitieran a los educandos de 2 a 3 años

de edad estimular la psicomotricidad fina; cumpliendo a cabalidad cada uno de los objetivos planteados.

Antecedentes en el contexto nacional.

Arias (2013) realizó la investigación “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y divino Niño Jesús N.º 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote”, se planteó como objetivo general determinar si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de las instituciones educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, el método que aplicó fue cuantitativo, su resultado demuestran el 55,1% de los infantes de las instituciones educativas del ámbito urbano tienen un nivel normal de psicomotricidad; y el 46,6% los alumnos de las instituciones educativas del ámbito urbano marginal tienen un nivel normal de psicomotricidad, lo cual demuestra que los escolares del ámbito urbano están mejor estimulados, llegando a su conclusión que se acepta la hipótesis de la investigación donde no existe diferencia significativa entre el nivel de psicomotricidad de los educandos de 3 y 4 años entre las instituciones educativas del ámbito urbano y urbano marginal.

Campos (2017) efectuó un trabajo titulado “Programa de coordinación motriz fina en el aprendizaje de la escritura en niños de cinco años de la I.E.P. Santa María Reina del distrito de Comas” tuvo como objetivo general demostrar que efecto produce al aplicar el programa de coordinación motriz fina en el aprendizaje de la escritura en niños de cinco años de la I.E.P. Santa María Reina- Comas su estudio fue hipotético – deductivo al

comparar los resultados del pre test y post test se evidencia que en el pre test el 56% alcanzó el nivel de inicio, 32% se sitúa en el nivel proceso y un 12 % en el nivel logro. Asimismo, en el post test el 0% obtuvo el puntaje inicio, 6% llegó al nivel proceso y el 94 % se encuentra en el nivel logro, llegando a la conclusión que la aplicación del programa de coordinación motriz fina en el aprendizaje de la escritura en los educandos de 5 años de la I.E.P. Santa María Reina, Comas, obtuvo una significatividad de 0.0 lo cual indica que es menor a $p \leq 0.05$ y el valor $z = 6.258$, es por eso que se confirma la hipótesis del investigador: La aplicación del programa de coordinación motriz fina, influye en el aprendizaje de la escritura en los niños de 5 años de la I.E.P. Santa María Reina, Comas.

Papa (2015) realizó la investigación sobre “Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa inicial No 268 de Huayanay baja” su objetivo general identificar los niveles de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial No 268 de Huayanay Baja, tipo de investigación al que corresponde el presente trabajo es descriptivo, se llegó como resultado que los infantes se encuentran en un nivel de proceso de aprendizaje (B) un porcentaje de 41% y un 9% en inicio de aprendizaje, debiéndose reforzar en el coloreado, punzado, moldeado, recortado, ensartado y la iniciación a la escritura, pues tan solo el 51% se encuentra en logro de aprendizaje, observando una mínima diferencia, en una de sus conclusiones se afirma que el 52% de los escolares están en un nivel de logro de aprendizaje del desarrollo de motricidad fina y muy cerca tenemos al 48% de ellos se encuentran en el nivel de proceso de aprendizaje.

Rodríguez (2016) en su trabajo de investigación “Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 324 Tambopata del distrito

de Juliaca, provincia de San Román, región Puno”, el objetivo general que guio la investigación fue determinar el nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad, la metodología que se utilizó fue cuantitativo, los resultados demuestran que el 77,14% de los niños tienen un nivel de psicomotricidad normal, se llegó a la conclusión que el nivel de motricidad de los alumnos de cuatro años de edad se encuentra en un nivel normal, porque el desarrollo del control del cuerpo guarda una relación con el desarrollo de las áreas motoras cerebrales permitiendo la movilidad y la coordinación de los miembros, desarrollando así la motricidad gruesa y fina.

Antecedentes en el contexto Regional

No se ha podido recopilar antecedentes regionales debido a que no encontramos en nuestra región con trabajos relacionados a nuestro tema de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años.

2.1. Bases Teóricas

2.2.1. Didáctica

Antonio (2009) nos dice que la didáctica es una disciplina con una gran proyección-práctica, ligada a los problemas concretos de docentes y estudiantes. La Didáctica ha de responder a los siguientes interrogantes: para qué formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el profesorado, quiénes son nuestros estudiantes y cómo aprenden, qué hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber y especialmente

cómo realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y su interrelación con las restantes preguntas como un punto central del saber didáctico, así como la selección y el diseño de los medios formativos, que mejor se adecuen a la cultura a enseñar y al contexto de interculturalidad e interdisciplinaridad, valorando la calidad del proceso y de los resultados formativos.

Rosa (2017) manifiesta que la didáctica brinda al docente la posibilidad de adquirir los conocimientos esenciales para impartir una enseñanza científica y vinculada con la vida y pueda ser capaz de planificar, preparar y realizar la enseñanza, sobre la base del programa y los documentos educacionales, y su objeto de estudio lo constituye el proceso de enseñanza aprendizaje en su asignatura. Es la ciencia le permite al docente, adquirir sólidos conocimientos sobre la concepción del programa, las leyes del proceso del conocimiento en la enseñanza y familiarizarse con métodos para la dirección efectiva del proceso, determinar los objetivos de las clases, establecer los métodos apropiados acorde con el contenido, la constitución del grupo de alumnos y las características individuales de los mismos y las formas de organización para su cumplimiento, permitiendo desarrollar las habilidades y capacidades necesarias para dirigir el proceso enseñanza - aprendizaje en sentido general.

2.2.2. Estrategia didáctica

Según Avanzine (2000) considera que las estrategias didácticas requieren de la correlación y conjunción de tres componentes: misión, estructura curricular y posibilidades cognitivas del alumno. Por su parte, Saturnino de la Torre en su obra *Estrategias Didácticas Innovadoras* define el concepto de la siguiente manera: “Elegid una

estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad. Si se trata de resolver un problema, tal vez convenga distanciarse de él en algún momento; si se pretende informar, conviene organizar convenientemente los contenidos; si hay que desarrollar habilidades o competencias necesitamos recurrir a la práctica; si se busca cambiar actitudes, la vía más pertinente es la de crear situaciones de comunicación informal.

Reyna Lidia Rodríguez (2007) Compendio de estrategias bajo el enfoque por competencias. Obregón: Instituto Tecnológico de Sonora. En el campo de la pedagogía, las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que ponen en marcha el docente de formas sistemático para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes.

3.2.3. Modalidad de organización de la enseñanza

La modalidad de la organización son las maneras distintas de organizar y llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la estructura de los diferentes elementos que condicionan el proceso de aprendizaje, tales como: la clase, el proyecto y el plan integral., es la variante del proceso de enseñanza aprendizaje, implica la gestión de un proceso de comunicación que se realiza con una finalidad específica del trabajo del docente en una clase.

López (2014) Modalidades de intervención en educación pre escolar, Prezi. Considera que es la variante del proceso de enseñanza aprendizaje y se define como

formas de organización del trabajo docente. La flexibilidad en la planificación posibilita que el docente cuente con la libertad de elegir entre distintas propuestas de organización didáctica. Al realizar las planificaciones se deben de tomar en cuenta las características del grupo, las necesidades y habilidades de cada niño, solo con los contenidos de aprendizaje y las habilidades de cada educando, no es posible aplicar un modelo único de enseñanza y esperar que todos los propósitos de la educación pre escolar puedan ser favorecidos, esto se debe a la diversidad de los grupos.

2.2.4. El juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como una representación del mundo real con el mundo imaginario. Se evoluciona en tres pasos: divertir, estimular la actividad en el desarrollo, en el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego que el individuo lo asocia con las actividades que realiza cotidianamente manifestando sus diferentes emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, el juego permite al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego, así mismo, el derecho del juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU, en el principio "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho", según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo

deliberadamente que vencer. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma", según Huizinga en su libro "Homo Ludens", citado por Hill (1976) dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional. El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo, en conclusión, para los niños no es un pasatiempo el juego estos están relacionados con el aprendizaje central que realizan.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924) manifiesta que el juego surge con una interrelación con los individuos de su entorno, como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, a través del juego se presentan hechos de la vida cotidiana que las escenifican, para este teórico, este autor nos demuestra que es una actividad social, que gracias a esto se ve cooperación y en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, estas capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, él asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), también se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

2.2.5. El juego como herramienta educativa.

El juego estimula cualidades como la creatividad, la comprensión, la cooperación o la imaginación, esenciales para desarrollar habilidades que le permitan enfrentarse a los problemas de la vida adulta. Su éxito se debe a que el juego divierte a la vez que enseña y es esta dualidad lo que permite al niño introducirse en un sistema de reglas, a las que no está acostumbrado, controlando su frustración. Gracias al juego, el niño aprende también a gestionar sus emociones y a expresar sus sentimientos de un modo más eficaz.

El niño descubre infinidad de cosas durante el juego y la figura del educador debe estar ahí para resolver dudas y reforzar los aspectos positivos de cada descubrimiento. El educador debe además elegir, explicar y organizar el juego, de modo que el proceso siga siempre un fin educativo y no acabe siendo sólo una actividad lúdica. Davinkidz (2015).

2.2.6 El juego simbólico

De acuerdo con Piaget (1959), el juego simbólico se expresa con mayor intensidad durante el segundo año de vida del niño, sin embargo, es posible programarse como actividad didáctica que posibilite la adquisición y fortalecimiento de nuevas y viejas conductas presentadas como representaciones lingüísticas, por lo que es frecuente que se postula como función semiótica o simbólica, como también Bruner (1984), señalaba como característica específica del juego simbólico el desarrollo en un “escenario lúdico”, que le presta su coherencia y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria, o bien una mera transposición de esta.

2.2.7 Juegos lúdicos

La teoría constructivista de Vygotsky manifiesta que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, los niños realizan sus propios aprendizajes y su propia realidad de su entorno social y cultura la asocian al juego que realizan. Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

2.2.8. Juego sensorio motor.

El juego típico del estadio sensorio motor según Piaget, es el juego funcional, que el autor define como "un juego de ejercicios que no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, pero que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación". Así, durante el periodo de 0-2 años los juegos se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación, en la experimentación y en la observación de objetos y personas. Se trata de "un juego de ejercicio" que consiste en repetir, por simple placer, actividades adquiridas. En este momento tanto las personas adultas como los juguetes deben estimular dichas acciones y movimientos y favorecer la curiosidad y la sorpresa. Piaget nombró a la primera etapa del desarrollo cognoscitivo, periodo sensorio motor porque implica que el niño debe aprender a responder por medio de la actividad motora a los diversos estímulos que se presentan a sus sentidos. El niño no solo escucha y ve un sonajero, aprende a sostenerlo, sacudirlo o chuparlo. La tarea es aprender a coordinar secuencias sensorias motoras para resolver problemas simples.

2.2.9. Juego de reglas.

Las reglas son las directrices por las que el juego debe ser jugado. La labor del diseñador es crear ideas; y añadir, eliminar o modificar reglas que definan el juego. El buen diseñador buscará que los objetivos estén claros y el jugador se sienta motivado para alcanzarlo mediante reglas que le permitan tomar decisiones trascendentes.

El psicopedagogo Jean Piaget (2013) ya marcó la importancia de los juegos de reglas en la infancia. Las reglas están presentes en muchos juegos infantiles. El juego de reglas consiste en establecer unas normas básicas previas al inicio del juego para conseguir disfrutar al máximo del mismo. Las reglas pueden ser más o menos sencillas, dependiendo de la edad del pequeño. A pesar de ello, todos los juegos de reglas tienen una serie de beneficios para el desarrollo del niño.

2.2.10. Clasificación basada en la experiencia docente.

Charlie, Ott, Remmele y Whitton (2012) manifiestan: Es el fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, relacionados concretamente con los medios digitales o de naturaleza computacional, con el fin de apoyar y mejorar la enseñanza, el aprendizaje y/o la evaluación. Se considera "una manera eficaz para motivar al alumno y para que el estudiante participe en experiencias de aprendizaje activo. Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

2.11 Secuencia didáctica del juego.

Pérez y Roa (2010) la secuencia didáctica se configura como una modalidad organizativa, que evita la división de contenidos, lleva un hilo conductor en las actividades realizadas en el aula de clase, que giran en torno a la producción de un producto final guiadas por la profundización de una sola temática. p. 57, para Pérez y Roa (2010) son un conjunto de actividades ordenadas, estructuradas, y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos que tienen un principio y un final conocidos tanto por el profesorado como por el alumnado. Campos y Zayas (2006). El desarrollo de la secuencia didáctica permite generar situaciones interactivas diversas que facilitan que el profesor intervenga en el proceso de facilitación de la construcción del conocimiento y que pueda ofrecer las ayudas necesarias, es decir, se hace posible un proceso de evaluación formativa incorporado en el propio proceso de aprendizaje.

2.12. El juego como actividad de desarrollo cognitivo.

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos.

Vargas (1995) la experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado

con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea.

2.13. Importancia del juego en el aprendizaje.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un conjunto de actividades en donde va a manifestar sus emociones y deseos que no le permiten decirlo por temor a ser rechazados por sus compañeros, padres o personas allegados a ellos, por medio del lenguaje (oral y simbólico), se sentirán seguros y placenteros al realizar y compartir lo que les pasa.

2.2.14. Enfoque metodológico de aprendizaje.

López (2009) manifiesta: El enfoque metodológico pretende establecer la cohesión de criterios facilitando al alumnado el acceso a cualquiera de los otros idiomas impartidos, esto implica un genuino giro copernicano del paradigma en la educación, de un cambio del rol docente de transmisor a uno de tutor, que guía, facilita y supervisa la adquisición de competencias en los estudiantes.

2.2.15. Aprendizaje significativo.

Para George Kelly (1963) el progreso del ser humano se debe en función de sus

logros, mas no a las necesidades básicas, Él debe construir sus propios aprendizajes que abordar la realidad en que vive, según Ausubel, el estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee y sola la reajusta con lo que adquiere.

2.2.16. Tipos de aprendizajes significativos.

David Ausubel distingue entre tres clases de aprendizaje significativo:

Aprendizaje de representaciones.

Se trata de la forma más básica de aprendizaje. En ella, la persona otorga significado a símbolos asociándolos a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles.

El aprendizaje de proposiciones

Implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición. Jackeline (2009).

Aprendizaje de conceptos.

La teoría del aprendizaje de Ausubel afirma que los nuevos conceptos que deben ser aprendidos, se pueden incorporar a otros conceptos o ideas más inclusivas. Estos conceptos o ideas más inclusivos son los organizadores previos. Los organizadores previos pueden ser frases o gráficos. En cualquier caso, el organizador avanzado está diseñado para proporcionar lo que llaman los psicólogos cognitivos, el “andamiaje mental”: para aprender nueva información.

2.2.17. Condiciones para el aprendizaje significativo.

Mesa (2004) para que un material que se presenta a un alumno tenga significado lógico, debe ser inteligible, sencillo y no confuso en cuanto a su naturaleza y estructura interna. En lo concerniente al significado psicológico, además de la motivación para aprender, se trata de establecer la forma como dicho alumno relaciona los nuevos materiales con lo que él ya sabe y el significado que le otorga a estos.

2.2.18. Recursos didácticos como soporte de aprendizaje.

San Martín (1991) el término recurso o material, según se refiere a aquellos artefactos que, incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen y aportan significaciones a la construcción del conocimiento. Se consideran didácticos porque el docente presenta una situación de aprendizaje distinta, transmitiendo la información de

forma interactiva, por lo que capta la atención del alumno de manera tal que potencia la adecuación y estímulo de su respuesta con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas, presentándose como apoyos e instrumentos para elevar la motivación por aprender.

2.2.19. Material concreto.

Autores como Doménech y Viñas (1997), consideran que el material que utilizamos en nuestro quehacer educativo con nuestros estudiantes son de mucha importancia ya que son elementos que van a permitir lograr aprendizajes óptimos para el desarrollo de sus habilidades y destrezas, Ameijeiras define los materiales en educación como “Todo el amplio campo de los objetos que se ponen a disposición del niño” (2008: 93), todos los elementos que se les proporciona a ellos deben de cumplir una función específica de ser el elemento mediador entre su conocimiento y la realidad que lo rodea, con esto el empezará a descubrir, explorar lo que tiene a su alrededor.

2.2.20. El juego como contenido y recurso didáctico.

Ortiz (2013) el juego es natural de todo niño con el descubren sus posibilidades de aprender a conocer su entorno y relacionarse con los demás, imitan lo que les pasa o sucede a su alrededor y resuelven los conflictos que atraviesan y como debe ser la solución

ante estos problemas. El juego es herramienta de importancia porque permitirá conocer lo que les está pasando.

2.2.21. Motricidad.

El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos), refleja todos los movimientos del ser humano. Consideramos que la motricidad es la asociación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. González (1998).

2.2.22. Motricidad gruesa.

Romero (2013) son movimientos que realizan las partes gruesas del cuerpo como por ejemplo saltar, correr, andar, etc. Todo que tenga que ver con los músculos, permitirá desarrollar la motora gruesa y afianzara su equilibrio para sentirse seguro de lo que realiza.

2.2.23. Motricidad fina.

Dafonseca (1988) la motricidad fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital así como

de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina.

Coordinación viso manual.

La coordinación óculo-motora o viso manual es una habilidad cognitiva compleja, son movimientos de la mano conjuntamente con los estímulos visuales. La preparación de la coordinación óculo-manual es de suma importancia para el desarrollo normal del niño y sus aprendizajes, tenemos por ejemplo al escribir en el papel, al practicar deportes (Baloncesto, tenis, béisbol), encajar la llave dentro de la cerradura.

Coordinación facial.

Flores y Rodríguez (2013) consideran que esta coordinación “se refieren al dominio de los músculos que conforman nuestra cara como complementación de nuestra comunicación, esto nos permitirá expresar nuestros sentimientos y emociones, siendo un instrumento para relacionarnos con la gente que nos rodea”. Que “el dominio muscular; capacidad de ejercitar movimientos en forma espontánea o en imitación. La posibilidad de comunicación y relación que tiene el niño con la gente de su entorno, que lo elabora a través del cuerpo y especialmente con sus gestos voluntarios e involuntarios de la cara”. Que “debemos facilitar que el niño domine esta parte del cuerpo, y que pueda disponer de ella para su comunicación. Enseñarle al niño a que poder dominar los músculos de la cara le permitirá exteriorizar emociones, sentimientos y facilita la articulación fonética en el lenguaje”

Es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para el niño puede expresar sus emociones pueda expresar sus emociones y sentimientos. Su

aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas. La primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda, su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean. Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo: Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea.

Algunas de las actividades que se recomiendan para trabajar la coordinación facial son:
Realizar mascarillas naturales, para que el niño perciba diferentes sensaciones en su carita.
Pintar diferentes partes de la cara para que el niño las mueva, de acuerdo a la indicación de la docente.

Motivar al niño para que realice diferentes gestos, por ejemplo: enojado, triste, feliz, sorprendido, pucheros, etc.

Cantar algunas canciones que motiven al niño a mover las diferentes partes de la cara.

Coordinación gestual.

Flores y Rodríguez (2013) sugieren que “Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio. Dentro de la etapa preescolar una mano ayudara a otra para poder trabajar cuando se necesite algo de precisión. Hacia los tres años podrán empezar a intentarlo y serán conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco más de precisión”.

Coordinación fonética.

Calderón (2012) trabajará la zona de fonación, el trabajo de la coordinación permitirá aprender a imitar frases simples tenemos en la narración de cuentos, adivinanzas, canciones, trabalenguas, etc. Este es un aspecto muy importante que contribuye en el desarrollo psicomotor del niño y en los primeros meses de vida el niño descubre que puede emitir sonidos, pero no tiene la madurez comienza su aprendizaje y le permite llegar a la elaboración de palabras. Por ejemplo: emiten sonidos de animales, etc.

2.2.24. Control de la motricidad fina.

El control de la motricidad fina es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos. Un ejemplo de control de la motricidad fina es recoger un pequeño elemento con el dedo índice y el pulgar. Lo opuesto a control de la motricidad fina es control de la motricidad gruesa (grande y general). Un ejemplo de control de la motricidad gruesa es agitar los brazos al saludar. Los problemas del cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos (los nervios que están fuera del cerebro y de la médula espinal), los músculos o las articulaciones pueden todos deteriorar el control de la motricidad fina. Las personas con la enfermedad de Párkinson pueden tener dificultad para hablar, comer y escribir debido a la pérdida del control de la motricidad fina.

2.2.25. Importancia de la psicomotricidad.

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Sólo considerado globalmente, en donde se integran tanto los movimientos expresivos como las actitudes significativas se puede percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Fonseca, 1996).

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis

Hi. La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018

IV. METODOLOGÍA

4.1. El tipo de investigación.

El tipo de investigación es cuantitativa se basa en la recopilación y análisis de datos numéricos que se obtienen de la construcción de instrumentos de medición para la prueba de hipótesis. Sampieri (2012) la investigación cuantitativa se refiere a usar la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

4.2. Nivel de investigación de las tesis.

Descriptivo-Explicativo.

Según Sabino (1986) se trabaja en hechos reales, presenta un análisis correcto de los datos adquiridos por medio de la observación y describir algunas características fundamentales, pero estos resultados no deben tener una respuesta definitiva, sin embargo, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento.

4.3. Diseño de la investigación

En la investigación se realizó el diseño no experimental con pre test y pos test a un solo grupo, la población a estudiar está formada por un grupo de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Mi Dulce Hogar, se utilizó el siguiente esquema:

Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O1 _____ X _____ O2

Donde:

O1= Evaluación de estudiantes de 4 años (Pre-test)

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

O2 = Evaluación de estudiantes de 4 años (Pos-test)

4.4. Población y muestra.

4.4.1. Área geográfica del estudio.

El distrito de Pampas de Hospital se encuentra ubicado en el departamento de Tumbes con el Norte de Perú. Limita por el Norte con el distrito de San Juan de la Virgen; por el Este con la provincia de Zarumilla; por el Sur con el Ecuador; y por el Oeste con el distrito de San Jacinto, su clima es semitropical con sol permanente casi todo el año, con una temperatura máxima de 30° C, temperatura mínima de 19° C y con un promedio anual de 24° C. Cuenta también con una superficie territorial de 727,8 km², tiene una población de 6 313 hab., se encuentra ubicada en la Av. Alipio Rosales, tiene años de creación. Actualmente cuenta con una plana docente conformada por la Mgtr. Blanca Nelida Infante Rueda, quien tiene el cargo de directora, seis docentes, una auxiliar, dos personales administrativos.

4.4.2. Población Muestral

La población muestral conformada por 23 niños de Educación Inicial “Mi Dulce Hogar” del distrito de Pampas de Hospital, sobre el tamaño de la muestra se trabajó con todos los estudiantes de la edad de 4 años.

Tabla 1 Población muestral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I.N° 004. “Mi Dulce Hogar”

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Pampas de Hospital.	I.E. N.° 004 “Mi Dulce Hogar”	4 Años	12	11
Total			23	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del de 4 años de la I.E N° 004 “Mi Dulce Hogar”.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

Variable Independiente: juegos lúdicos.

Tamayo (2003) factores que constituyen la causa, siendo que previamente han demostrado ser factores de riesgo del problema que se estudia en el nivel investigativo relacional. En los estudios observacionales se plantea solo una variable independiente como estrategia para demostrar la relación de causalidad.

Variable Dependiente: motricidad fina

Tamayo (2003) mide o describe el problema que se está estudiando, para su existencia o desenvolvimiento depende de otra u otras variables independientes, pero su

variabilidad está condicionada no solamente por la variable independiente, sino por el resto de las variables intervinientes (variables confusión, intermedias y control). Es la más importante del sistema porque determina la línea de investigación.

4.5. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

Tabla 2 Definición y operacionalización de variables e indicadores

PROBLEMA	VARIABLE	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADORES		
¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018	Variable independiente: Juegos lúdicos	A (Logro previsto) B (En proceso) C (En inicio)	Coordinación viso manual	Ensarta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas		
				Recorta papel con la mano para la técnica del collage		
				Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		
				Embolilla plastilina con la yema de los dedos		
				Modela con plastilina figuras variadas		
				Enhebra hilos en círculos con la forma de cuadrados		
				Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo		
	Variable Dependiente: Motricidad fina				Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo	
					Coordinación fonética	Entona la canción que escucha siguiendo los sonidos
						Imita los sonidos de los animales
						Imita sonidos de objetos de su entorno.
					Coordinación gestual	Juega con títeres con los dedos de la mano
						Realiza actividades diarias en forma de mímicas
					Coordinación facial	Hincha las mejillas cuando infla un globo.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Rodríguez (2008) manifiesta que las técnicas son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas. Los datos obtenidos fueron recolectados por instrumentos de evaluación, que nos facilitaron conocer el efecto que existe en la variable independiente sobre la variable dependiente, así mismo aplicamos la observación con la lista de cotejo.

Observación.

Aebli (1995) la observación es un proceso cognitivo que se aprende desde que nacemos, aprendizaje que continúa durante toda la vida a través de la percepción. En el ámbito científico la observación es un instrumento de análisis de situaciones que nos permite indagar, develar y descubrir para poder comprender la complejidad de la situación estudiada.

Lista de cotejo.

Tobón (2013) La lista de cotejo como tabla con indicadores y dos posibilidades de evaluación: presenta, o no presenta el indicador. Así mismo considera que es útil cuando se tienen muestras grandes y una de sus desventajas es que no tiene puntos intermedios en el logro de un determinado aspecto.

4.7. Plan de análisis de la investigación.

En este trabajo de investigación se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, para detallar los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, se aplicó la prueba de Wilcoxon para deducir los resultados generales, los cuales han sido ingresados en una hoja de cálculo y el programa Office Excel 2010 y el análisis de los datos se ha procesados utilizando el software PASW Statistic.

Tabla 3: Escala de Calificación.

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

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la educación Básica Regular, propuesta por el DCN 2009.

4.8. Matriz de consistencia.

Tabla 4Matriz de consistencia. TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018	¿Cómo la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018	La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N°004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N°004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión</p>	<p>Variable independiente: juegos lúdicos,</p> <p>Variable dependiente: La 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: no experimental con pre test y pos test a un solo grupo 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>Técnicas e instrumentos: Observación: Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p>Lista de cotejo: Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p>Población muestral:</p>

			<p>facial, de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N°004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N°004 “Mi Dulce Hogar” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N°004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018.</p>			<p>23 niños de 4 años de edad de la I.E.I N°004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, 2018.</p>
--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.9. Principios éticos.

Los principios éticos son declaraciones propias del ser humano, que apoyan su necesidad de desarrollo y felicidad, los principios son universales y se los puede apreciar en la mayoría de las doctrinas y religiones a lo largo de la historia de la humanidad. En esta investigación se ha respetado los principios éticos, no se acometido plagio se ha respetado la información de otras investigaciones y los puntos de vista de cada autor, la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales. Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.

V. RESULTADOS.

5.1. Resultados de las sesiones de aprendizaje.

Tabla 5

Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 01 Realizamos un collar de cuentas

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	18	78.3%
B	4	17.4%
C	1	4.3%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los alumnos de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

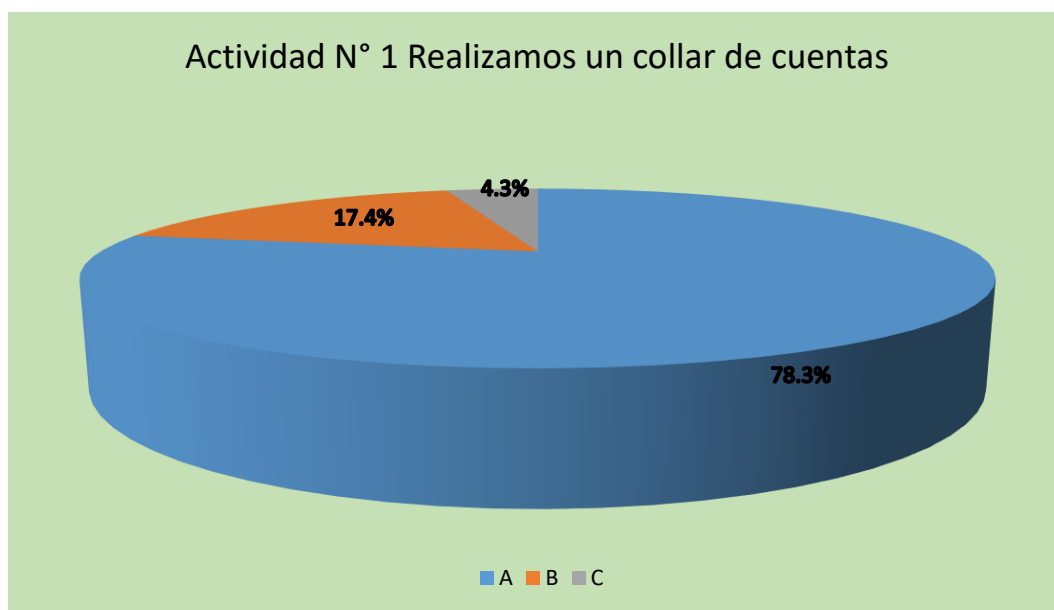


Figura 1 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 1.

Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 figura 1, se observa que de los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 78.3% de los niños han obtenido A, el 17.4% B y el 4.3% C.

Tabla 6

Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 02: Realizamos sonidos onomatopéyicos.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	16	69.6%
B	6	26.1%
C	1	4.3%
Total	23	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los alumnos de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

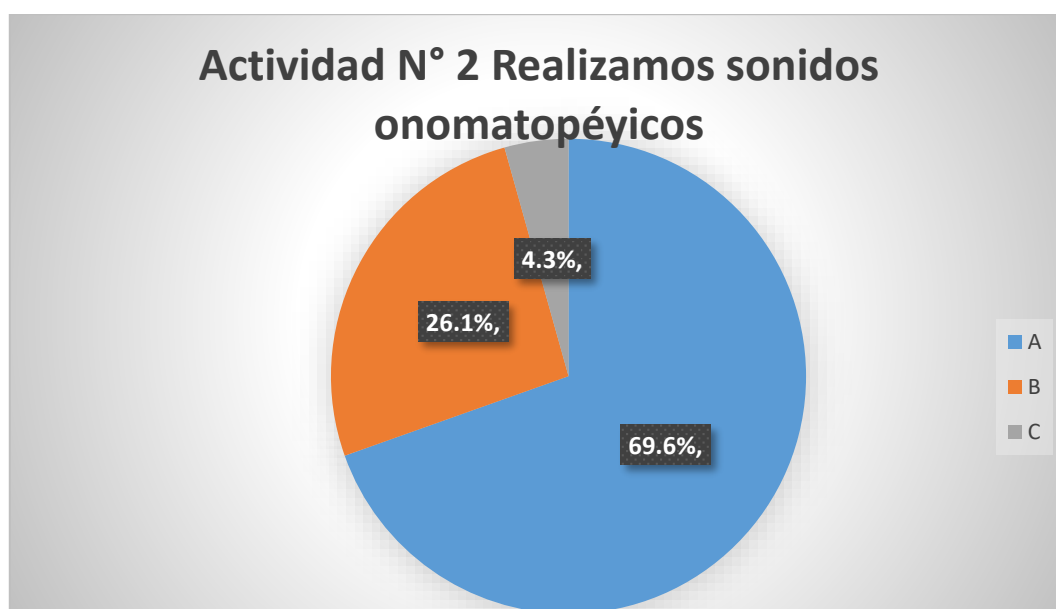


Figura 2 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°2.

Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 figura 2, se observa que de los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 69,6% de los niños han obtenido A, el 26,1% B y el 4.3% C.

Tabla 7

Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 03: Rasgando papel.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	17	73.9%
B	4	17.4%
C	2	8.7%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los alumnos de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

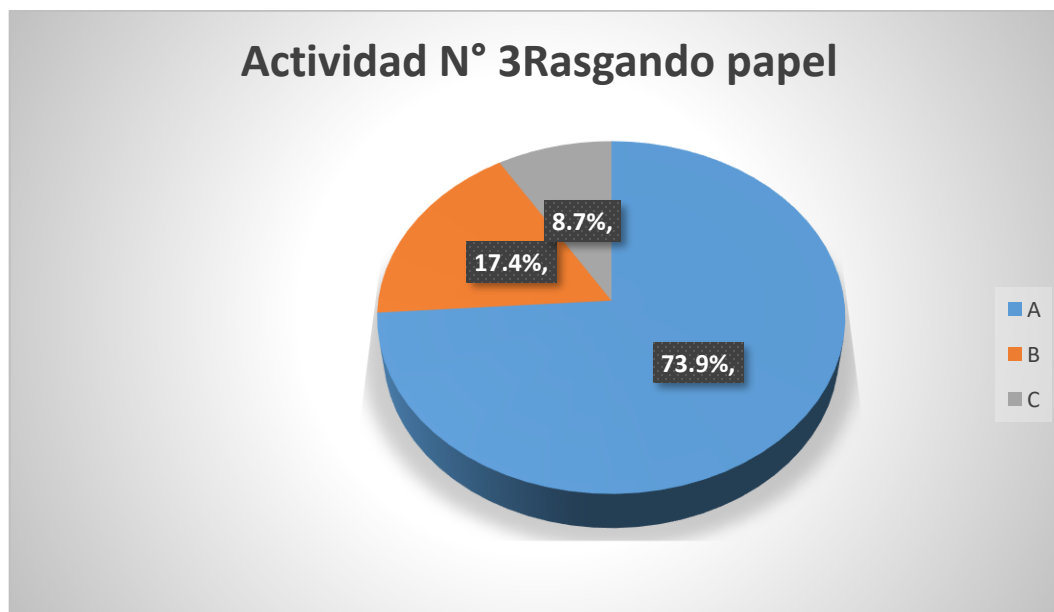


Figura 3 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 3.

Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 73.9% han obtenido A, el 17.4% B y el 8.7% C.

Tabla 8

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°4 Punzamos sobre los puntos.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	14	60.9%
B	6	26.1%
C	3	13.0%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los alumnos de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

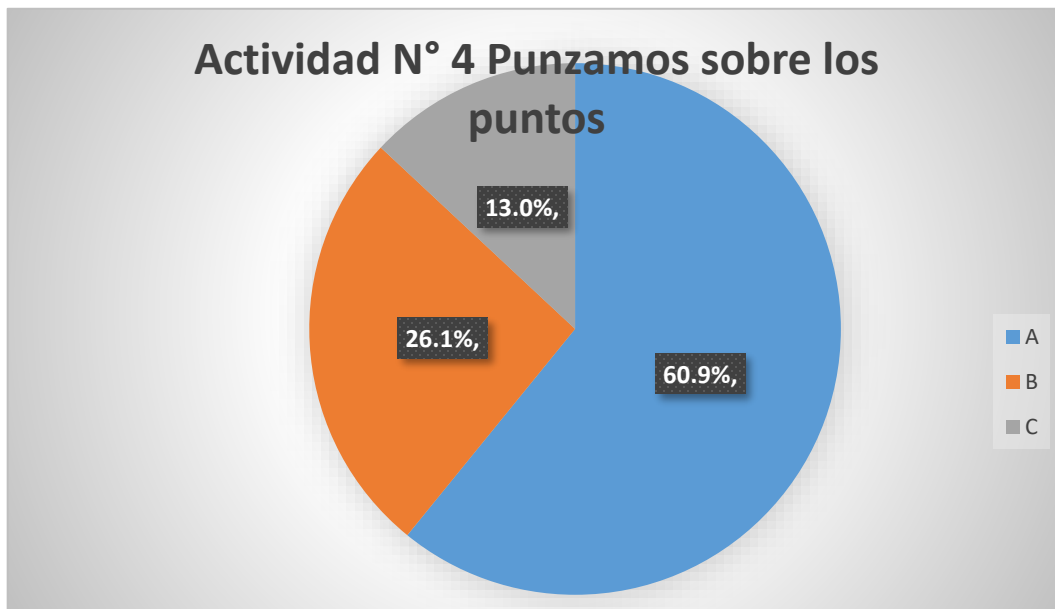


Figura 4 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 4.

Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 60.9% lograron A, el 26.1% B y el 13.0% C.

Tabla 9

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°5 Diferencia sonidos.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	14	60.9%
B	5	21.7%
C	4	17.4%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

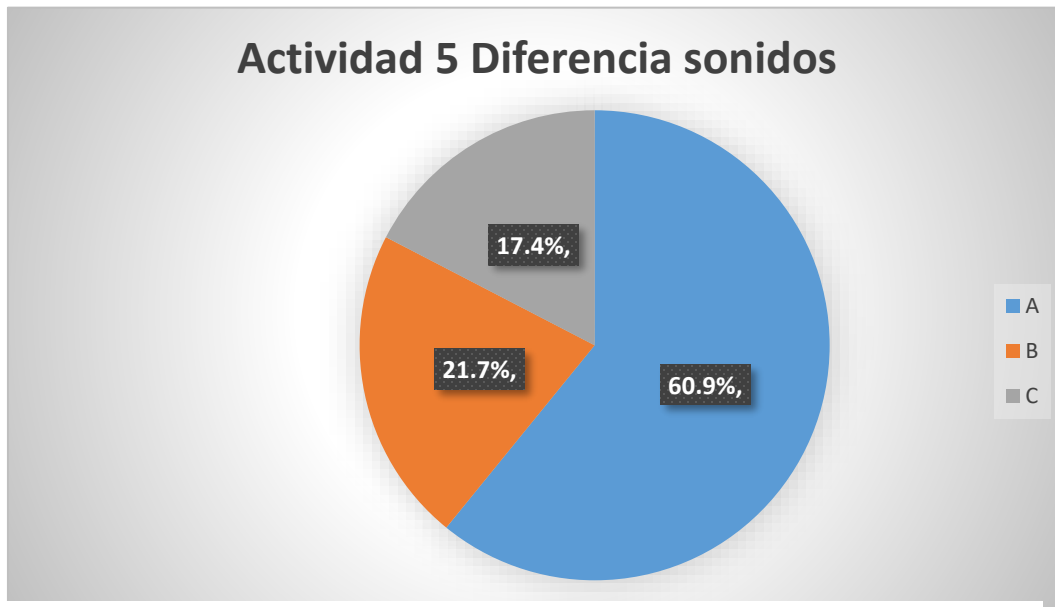


Figura 5 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje 5

Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 5, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 60.9% A, el 21.7% B y el 17.4% C.

Tabla 10

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°6 Decora con plastilina embolillada.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	17	73.9%
B	5	21.7%
C	1	4.3%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

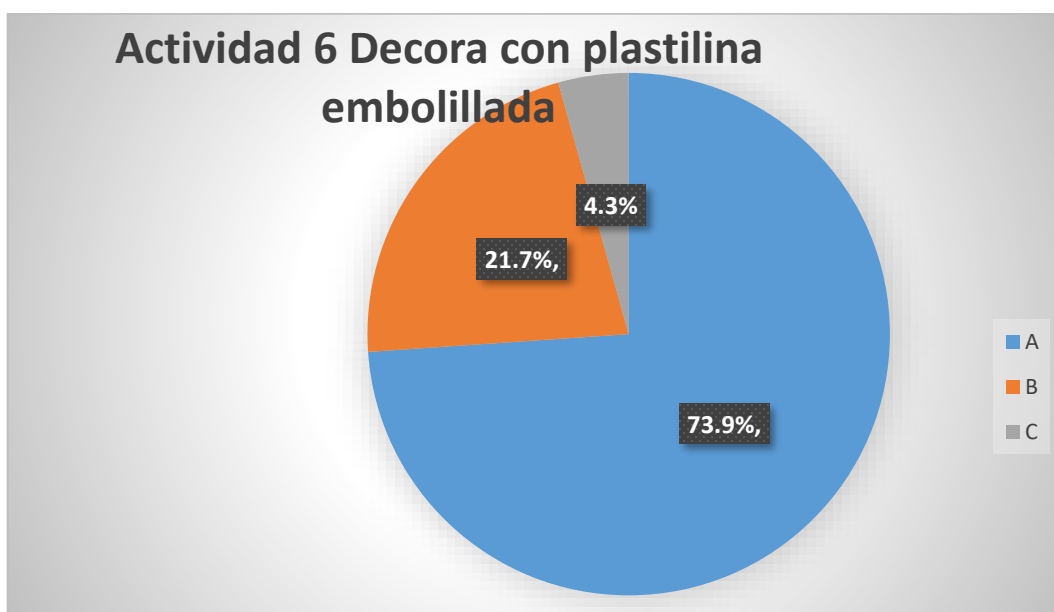


Figura 6 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 6

Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 6, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 73.9% A, el 21.7% B y el 4.3% C.

Tabla 11

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°7 Formamos figuras geométricas con papel.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	15	65.2%
B	6	26.1%
C	2	8.7%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

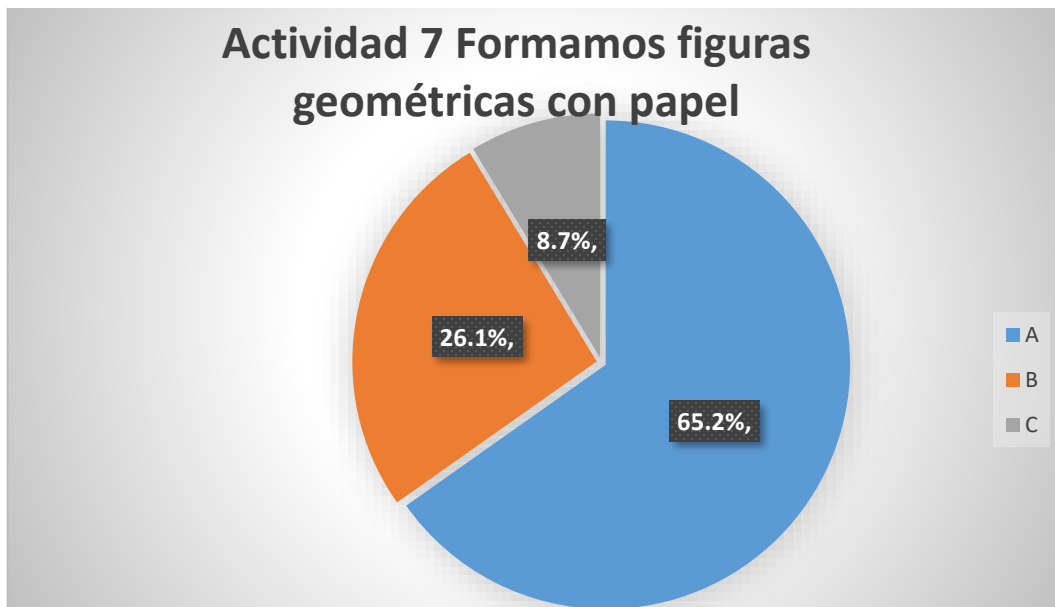


Figura 7 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°7

Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 7, se observa que los 23 los estudiantes del aula de 4 años de edad el 65.2% A, el 26.1% B y el 8.7% C.

Tabla12

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°8 Jugamos con títeres.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	14	60.9%
B	7	30.4%
C	2	8.7%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

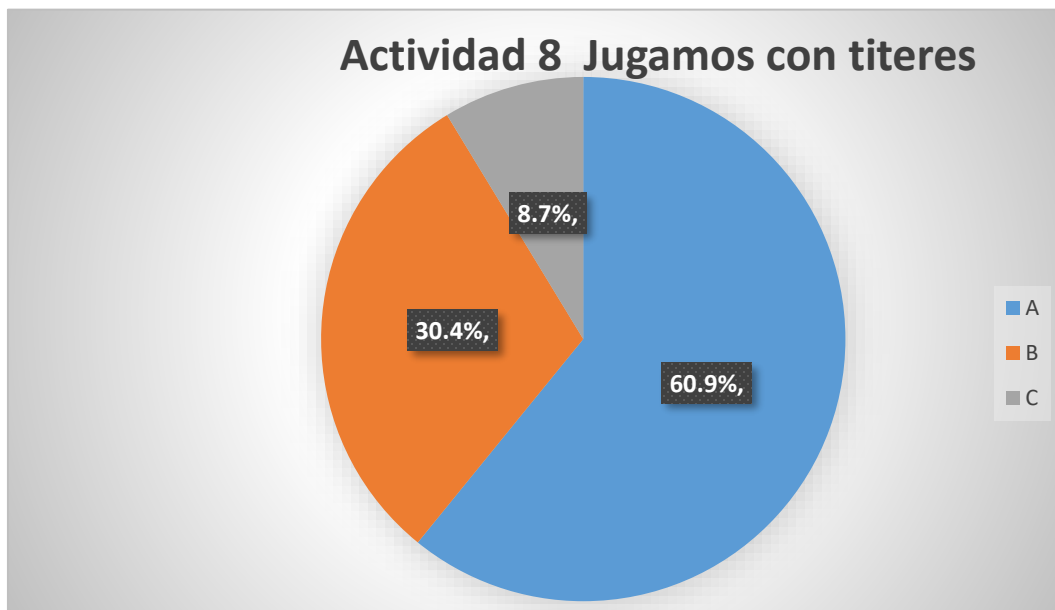


Figura 8 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 8

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 figura 8, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 60.9 A, el 30.4% B y el 8.7% C.

Tabla 13

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°9 Inflando globos.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	13	56.5%
B	7	30.4%
C	3	13.0%
	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

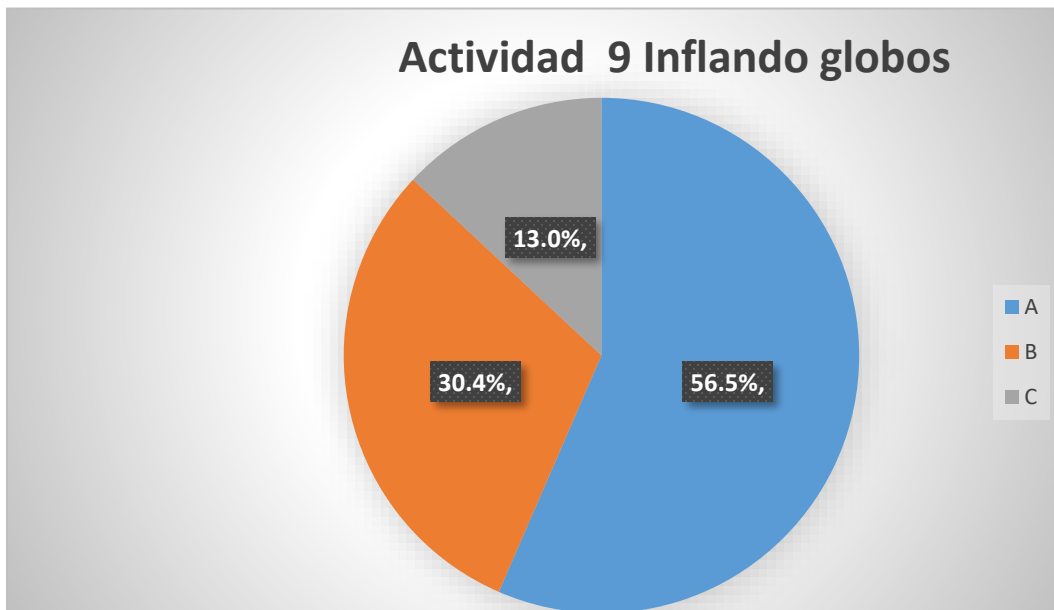


Figura 9 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°9

Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 9, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 56.5% A, el 30.4% B y el 13.0% C.

Tabla 14

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°10 Imitamos pregones.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	16	69.6%
B	7	30.4%
C	0	0.0%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”



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

Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 10, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 69.6% A, el 30.4% B y el 0.0% C.

Tabla 15

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°11 Imitamos las labores de mamá.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	18	78.3%
B	5	21.7%
C	0	0.0%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

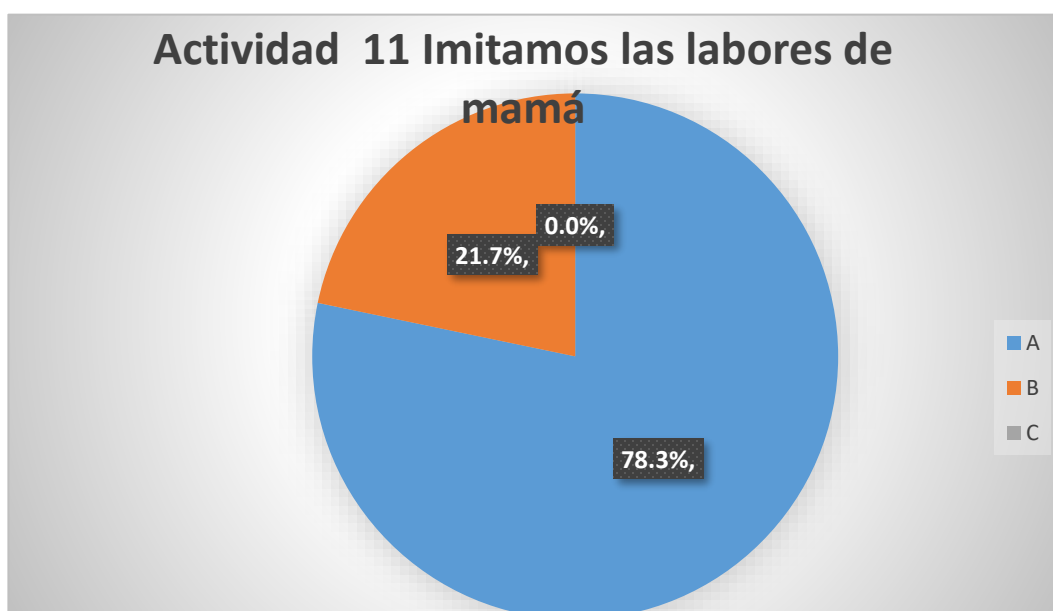


Figura 11 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 11, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 78.3% A, el 21.7% B y el 0.0% C.

Tabla 16

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°12 Jugamos a los gimnastas.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	17	73.9%
B	6	26.1%
C	0	0.0%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

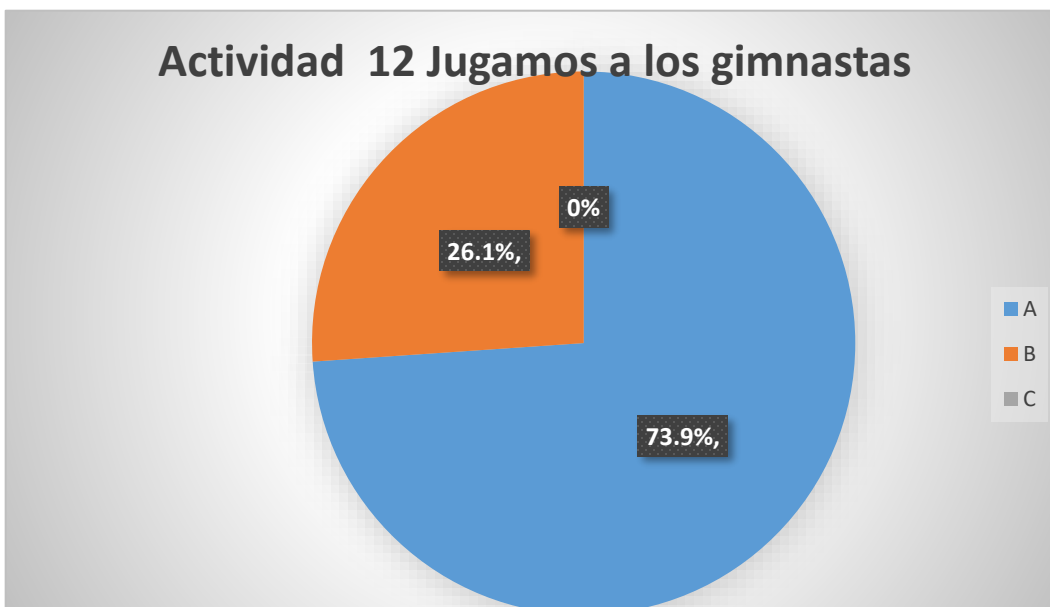


Figura 12 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 12, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 73.9% A, el 26.1 B y el 0.0% C.

Tabla 17

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°13 Realizamos bolitas de papel.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	15	65.2%
B	7	30.4%
C	1	4.3%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

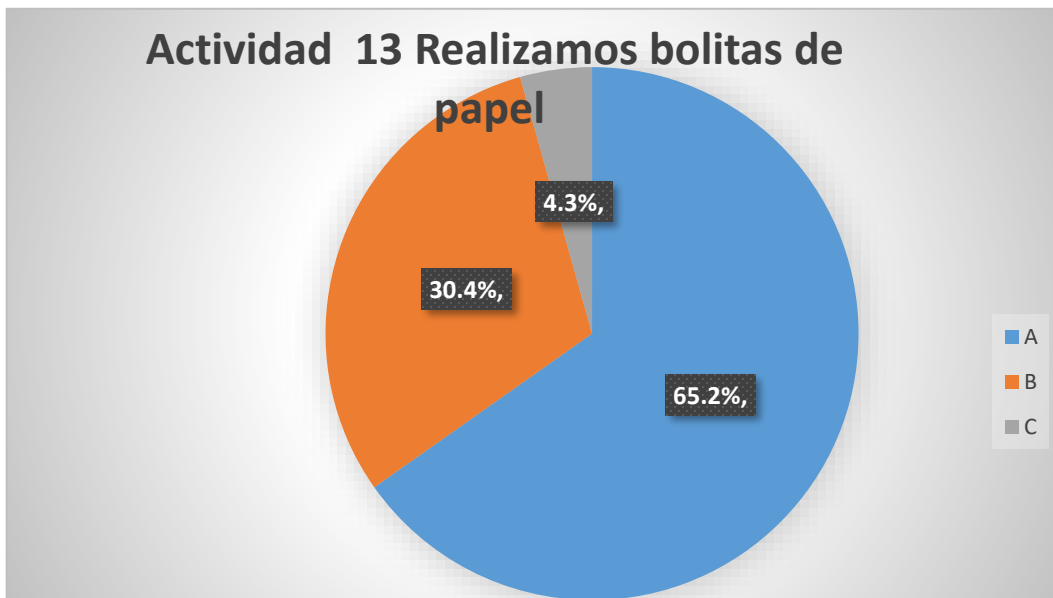


Figura 13 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y figura 13, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 65.2% A, el 30.4% B y el 4.3% C.

Tabla 18

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°14 Realizamos trazos sencillos.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	13	56.5%
B	9	39.1%
C	1	4.3%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

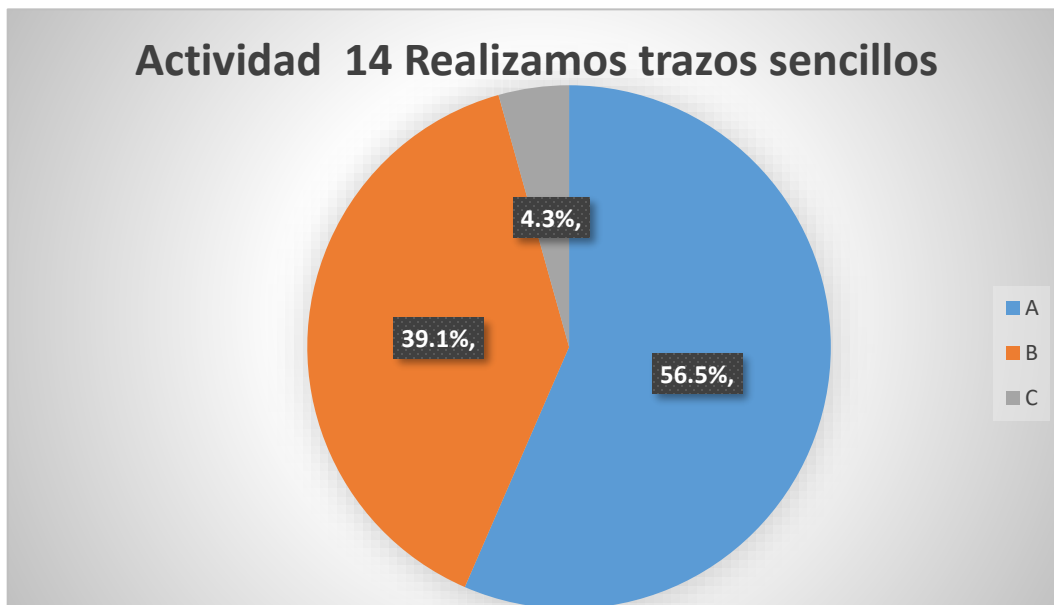


Figura 14 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y figura 14, se observa que los 23 estudiantes del aula de 4 años de edad el 56.5% A, el 39.1% B y el 4.3% C.

Tabla19

Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N°15 Enhebrando un pasador.

Nivel de logro	Frecuencia	%
A	16	69.6%
B	7	30.4%
C	0	0.0%
Total	23	100.0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la IEI Mi Dulce Hogar”

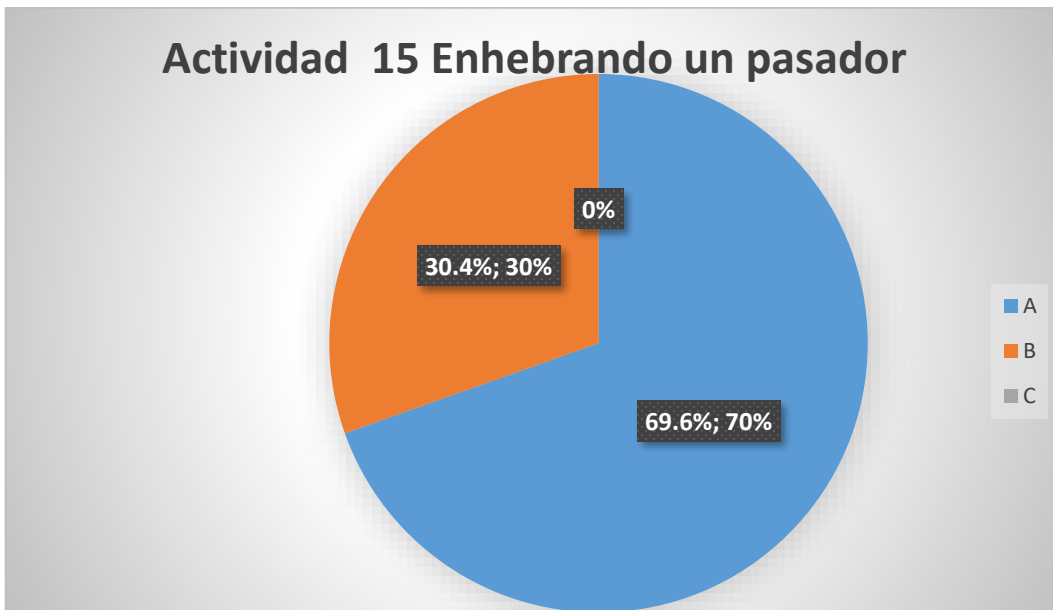


Figura 15 Resultado de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15.

Fuente: Tabla 19

En la tabla 19 y figura 15, se observa que los 23 niños de 4 años de edad el 69.6% A, el 30.4% B y 0.0% C.

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

Tabla 20

Comparación de la 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	0	0%	14	61%
EN PROCESO	11 A 13	8	35%	9	39%
INICIO	08 A 11	15	65%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

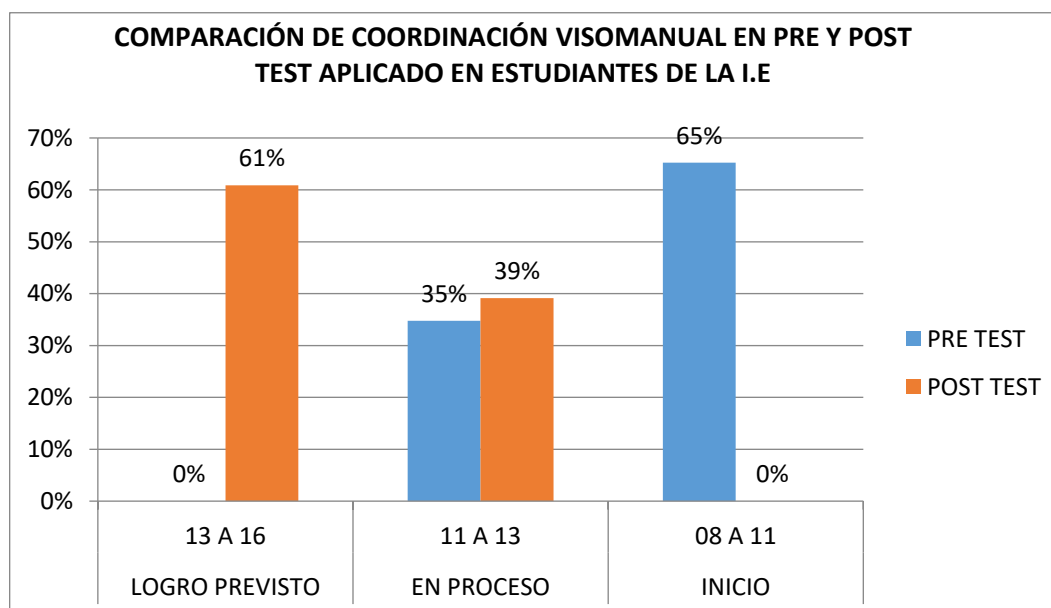


Figura 16 Dimensión viso manual en el pre y pos test

Fuente: Tabla 20

De la Tabla N° 20 y Figura N° 16, el gráfico de barras en la dimensión viso manual se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 61 % en logro previsto y 39 % en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 35 % en inicio y 65 % en proceso.

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

Tabla 21

Comparación de la 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	2	9%	15	65%
EN PROCESO	04 A 05	15	65%	8	35%
INICIO	03 A 04	6	26%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

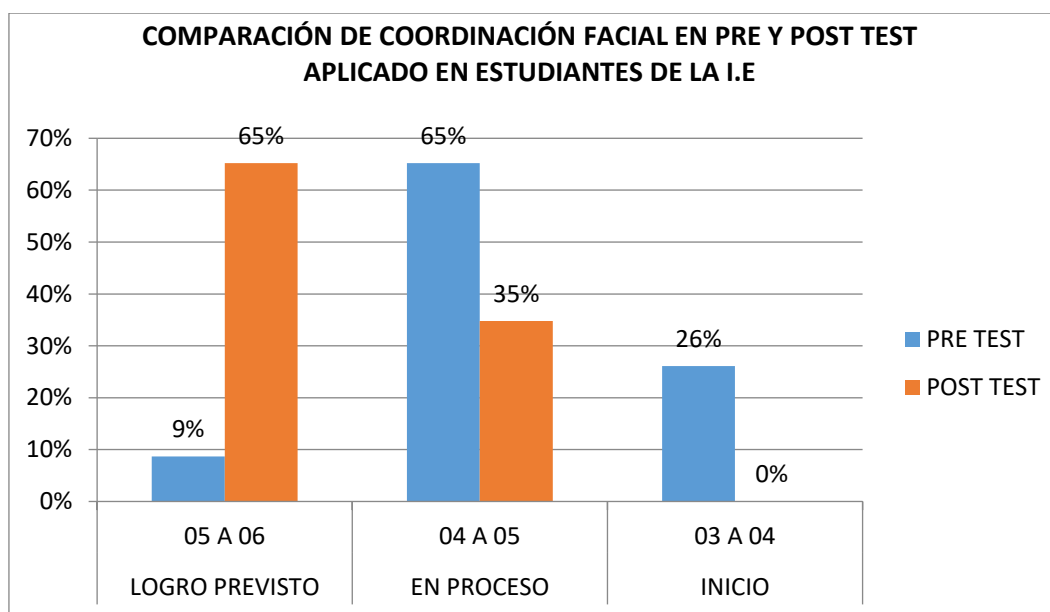


Figura 17 Dimensión facial en el pre y pos test

Fuente: Tabla 21

De la Tabla N° 21 y Figura N° 17, el gráfico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 65 % en logro previsto y 35 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 26 % en inicio, 65 % en proceso y 9 % en logro previsto.

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

Table 22

Comparación de la 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	4%	15	65%
EN PROCESO	09 A 12	16	70%	8	35%
INICIO	07 A 09	6	26%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

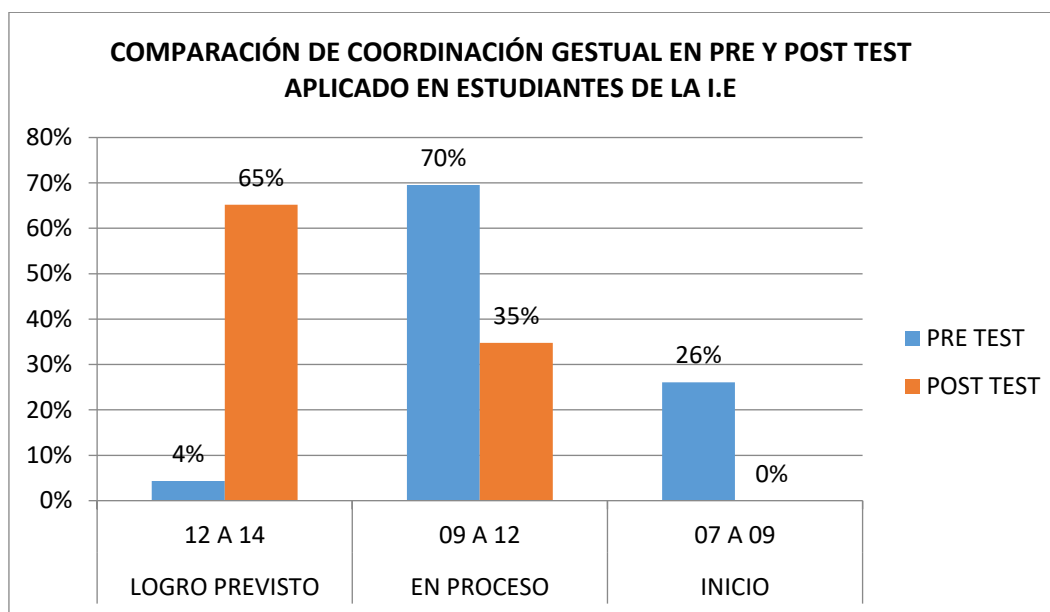


Figura 18. Dimensión gestual en el pre y pos test

Fuente: Tabla 22

De la Tabla N° 22 y Figura N° 18, el gráfico de barras se observa en la dimensión gestual en el pos test los estudiantes obtienen el 65 % en logro previsto y 35 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 26 % en inicio, 70 % en proceso y 4 % en logro previsto.

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

Tabla 23

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

FONETICA		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	1	4%	21	91%
EN PROCESO	11 A 13	5	22%	2	9%
INICIO	08 A 11	17	74%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos

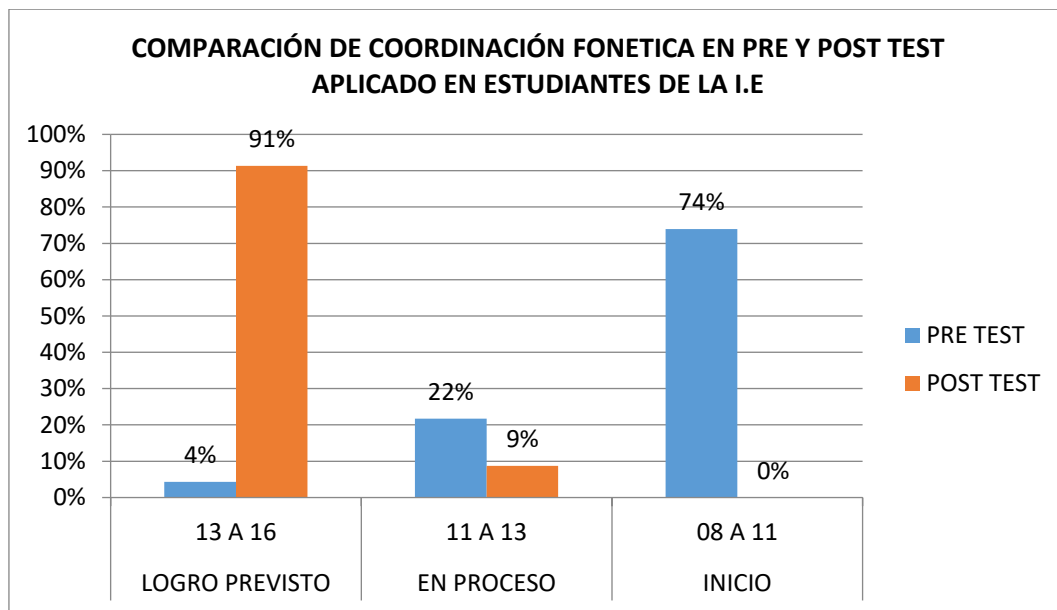


Figura 19 Dimensión fonética en el pre y pos test.

Fuente: Tabla 23

De la Tabla N° 23 y Figura N° 19, el gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el pos test los estudiantes obtienen el 91 % en logro previsto y 9 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 74 % en inicio, 22 % en proceso y el 4 % en logro previsto.

5.6. PRUEBA DE WILCOXON.

Tabla 24

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
PRETEST - Rangos negativos	23 ^a	12,00	276,00
POSTEST Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
Empates	0 ^c		
Total	23		

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

Tabla 25

Estadísticos de prueba

	PRETEST - POSTEST
Z	-4,201 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

En la tabla 7. Se aprecia que el valor de Z es -4,20 perteneciente al pretest, y el valor de P es 0,000 perteneciente al pos test, por lo que se rechaza el pre tes por tener valores negativos.

5.7. Análisis de resultados.

En la investigación se utilizó la estadística descriptiva para detallar los datos de la entrega de variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; se empleó la estadística inferencial con la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general.

5.7.1. Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina a través del pre test.

Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 004 Mi Dulce Hogar tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad fina: Coordinación viso manual en logro previsto A 0%, en proceso B 35% y en inicio 65%, coordinación facial en logro previsto A 9%, en proceso B 65% y en inicio 26%, coordinación gestual en logro previsto A 4%, en proceso B 70% y en inicio 26%, coordinación fonética en logro previsto A 4%, en proceso B 22% y en inicio 74%, , demostrando que no desarrollaron oportunamente las capacidades de la motriz fina como pintar, dibujar, punzar, recortar Los resultados se relacionan con la investigación realizada por el investigador Campos (2017) nos afirma que la aplicación del programa de coordinación motriz, influye en el aprendizaje de la escritura, esto va hacer que se le haga más fácil al niño para la escritura y tenga un mejor aprestamiento. Con los resultados obtenidos se puede afirmar la aplicación de nueva estructura didáctica para la solución de problemas motrices en el aula. Dorantes y Salas (2016) desarrollaron una investigación “Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina

en los niños y niñas de primer nivel la problemática existente en el aula de primer nivel, en la que se pone de manifiesto la poca motivación y planificación que existe por parte de la docente, al igual que la falta del desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del C.E.I Bárbula I.

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

Se desarrollaron en juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, mejora el desarrollo de la motricidad fina. Se planificó actividades y estrategias metodológicas, planificando 15 sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en los niños, utilizando diferente material concreto. Los resultados de las sesiones se evidencian en el post test el logro de aprendizaje de los estudiantes en educación inicial. Calderón, Marín y Vargas (2014) desarrollaron su trabajo de investigación. La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar expresaron que los docentes como orientadores del aprendizaje, deben generar espacios adecuados que permitan mejorar los procesos de enseñanza en sus educandos, estableciendo una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa y que esté disponible a los diferentes estilos de aprendizaje. Peña (2003), manifiesta que se debe trabajar constantemente en el desarrollo de las dimensiones físico, afectivo, cognitivo y social.

5.7.3. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través del Post test.

Después de realizar la investigación juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, mejora el desarrollo de la motricidad fina se evaluó a los estudiantes de 4 años de la I.EI. N° 004 Mi Dulce Hogar con un Post Test, para medir el nivel de motricidad fina después de las estrategias de aprendizaje, evidenciando “así el logro de aprendizaje promedio de los 23 estudiantes. Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad fina” desarrollan la coordinación viso manual en logro previsto 61%, en proceso 39% y en inicio 0% coordinación facial en logro previsto 65%, en proceso 35% y en inicio 0%, coordinación gestual en logro previsto 65%, en proceso 35% y en inicio 0% coordinación fonética en logro previsto 91%, en proceso 9% y en inicio 0% Con estos resultados podemos comprobar “que los juegos lúdicos mejoraron significativamente la motricidad fina de los estudiantes”, Rodríguez (2016) en su trabajo de investigación “Nivel de psicomotricidad en niños de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 324 Tambopata del distrito de Juliaca, los niños se encuentran en un nivel satisfactorio, mantiene un control de su cuerpo.

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

Los resultados de la investigación indica que sí existe una diferencia entre el logro de aprendizaje alcanzado en el pre test con el del pos test, pues los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de motricidad fina, demostrando de tal manera

que desarrollaron adecuadamente la capacidad de habilidad a través de los diferentes juegos con variedades materiales indispensables. Para constatar la hipótesis de la investigación se empleó la prueba estadística de Wilcoxon y se percibió que el valor de Z es $-4,201^b$ en el pre-test y P es ,000 en el pos-test, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, con este resultado muestra que existe un contraste crítico entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test y la realización del pos test, ya que los estudiantes han mostrado un logro de aprendizaje superior seguidamente de haber aplicado la estrategia didáctica, con este resultado se comprueba la veracidad y se afirma que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad final en niños y niñas de la I.E.I N° 004 “Mi dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital región Tumbes.

Pugmire-Stoy (1996) justifica el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo en el mismo orden de ideas, Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

6.1. Conclusiones.

La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, ha sido significativa, pues 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 los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, pues, según la Tabla N° 20, 21, estudiantes que representan el 61% “A” (logro previsto) y 09 docentes, esto es, el 39% “B” (en proceso) se encuentran en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, pues, según la Tabla N° 22, 23 estudiantes que representan el 61% “A” (logro previsto) y 09 docentes, esto es, el 39% “B” (en proceso) se encuentran en la escala de calificación del logro

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

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, pues, según la Tabla N° 23, estudiantes que representan el 61% “A” (logro previsto) y 09 docentes, esto es, el 39% “B” (en proceso) se encuentran en la escala de calificación del logro previsto de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I N° 004 “Mi Dulce Hogar,” del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018, pues, según la Tabla N° 23, estudiantes que representan el 91% “A” (logro previsto) y 02 docentes, esto es, 09% “B” (en proceso) de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

6.2. Recomendaciones.

El Ministerio de Educación debe capacitar permanentemente a las docentes con las estrategias didácticas adecuadas para trabajar las diferentes dimensiones de la motricidad fina: viso manual, facial., gestual y fonética en los niños y niñas de 4 años de edad.

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.

Brindar al niño un espacio seguro, que sienta confianza en sí mismo, lo cual facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje en mejores condiciones.

Se debe incluir la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Mi Dulce Hogar”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- About (2012) Teorías del juego <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/.../teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky>. www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf.
- Arias, M. (2013). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa particular virgen de Guadalupe del ámbito urbano y divino niño Jesús N. ° 1688 Chimbote-Perú* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote.
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19) <https://www.um.es/cursos/.../psicomotricidad/.../contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Blanco, I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía Valladolid <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFME%201.pf>.
- Calderón, L., Marín, M. & Vargas, N. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué Tolima* (Trabajo de grado para optar el título de licenciada en pedagogía infantil) Universidad de Tolima, Tolima.
- Calderón, K. (2012). Análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil "Divino Niño 1 del Cuerpo de Ingenieros del Ejército" de la ciudad de Quito; Propuesta Alternativa. (Tesis Doctoral) Escuela Politécnica del Ejército, Ecuador.
- Campos, E. (2017). *Programa de coordinación motriz fina en el aprendizaje de la escritura en niños de cinco años de la I.E.P. Santa María Reina del distrito de Comas* (Tesis para optar el grado académico de Magister en problemas de aprendizajes) Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Cognifit.Coordinación ojo mano <https://www.cognifit.com/es/habilidadcognitiva/coordinacion-ojo-mano>
- Create.(2011).Aprendizajeydesarrolloinfrantilcreatemedellin.blogspot.com/2011/12/coordinacion-facial.html.

- Chimbolema, M. (2012). Motricidad infantil Ecuador. marthachimbolema.blogspot.com/2012/04/concepto.html.
- Dorantes, K. & Salas, W. (2016). “Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del C.E.I Bárbula municipio Naguanagua estado Carabobo (Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de licenciada en educación mención educación inicial y primera etapa de educación básica.) Universidad Carabobo, Bárbula.
- Davinkidz (2015) El juego como herramienta educativa davinkidz.com/blog/el-juego-como-herramienta-educativa/
- Garate, G. (2008) maestrasinfronteras.blogspot.com/2008/04/la-lista-de-cotejo.html
- Geraldine, L. & Torres, M. (2015). La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste Arocha de Gallegos. Universidad de Bárbula.
- Jiménez, L. (2004). Motricidad gruesa. Documento en línea, Recuperado de: <http://files.uladech.edu.pe/docente/32932788/EDUCACION%20PSICOMOTRIZ/Material%20sesi%C3%B3n%20No%2004.pdf>.
- Juego simbólico, marco teórico tesis.uson.mx/digital/tesis/dos/6987/capitulo2.pdf.
- Lasluisa, J. (2009) Aprendizaje significativo Ecuador jackelinelasluisa87.blogspot.com/2009/07/aprendizaje-de-proposiciones.html.
- Medina, A. & Salvador, F. (2009) *Didáctica General* Madrid, editorial: Pearson.
- Ministerio de Educación (2009) Diseño Curricular Nacional Lima Perú.
- Ministerio de Educación Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) <http://umc.minedu.gob.pe/tumbes/>
- Montero, M. y Alvarado, M. (2001) El juego de los niños enfoque teórico Costa Rica www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf.
- Moreno, F. (2013) La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil Murcia <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>

Obando, M. (2015) Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa. revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1041.

Ortiz, Y. (2013). El juego infantil y su metodología. Disponible en: <http://es.slideshare.net/yolandaortizruiz/eljuegoinfantilysumetodologia282838aed=3>

Pacheco, G (2015) *Psicomotricidad en educación Inicial* (Formación Académica) Quito, Ecuador.

Papa, T (2015). *Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 268 de Huayanay baja*. (Para optar el título de segunda especialidad en educación inicial) Universidad Nacional del Altiplano) Puno”

Rodríguez, R. (2017) *La Didáctica*, (Bleger)

Rodríguez, R. (2007). *Compendio de estrategias bajo el enfoque por competencias* www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo.../compendio_de_estrategias_didacticas.pdf. Educación ISSN: 0379-7082 revedu@gmail.com Universidad de Costa Rica.

Romero, D. (2013). *Psicomotricidad fina y gruesa*. <http://www.slideshare.net/dianitaelizabet/hr/motricidad-fina-y-gruesa>

Sequera, I. (2012) *El juego como aprendizaje y enseñanza*. Carabobo [El juego en la educación inicialuc.blogspot.com/2012/.../autores-que-definen-el-juego.ht](http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/.../autores-que-definen-el-juego.ht).

Torres, A. *Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. Barcelona <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Torres, R. Clavijo, Y. & Chinchilla, S (2014). *Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años del curso párvulos 1 del hogar infantil Rafael García Herreros a través de actividades gráfico plástica* (trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de licenciada en pedagogía infantil). Universidad de Párvulo. Colombia.

Tortolero, E. *Uso del juego como estrategia didáctica* <http://www.monografias.com/trabajos65/usojuegoestrategiaeducativa/usojuegoestrategiaeducativa2.shtml#ixzz5FZ7mwsdp>

Unicef.(2001)MemoriasprimerencuentrouniversitarioBogotá<https://www.unicef.org/colombia/pdf/memorias.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

PRUEBA PILOTO (LISTA DE COTEJO)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 004 MI DULCE HOGAR

Apellidos y nombres del niño/a:

Edad:

No	Indicadores	Escala	
01	Realiza movimiento con los dedos de la mano.	SI	NO
02	Manipula plastilina y modela algún dibujo		
03	Rasga papel con la mano para realizar un collage		
04	Se desplaza por líneas rectas y curvas		
05	Demuestra coordinación de sus movimientos.		
06	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.		
07	Imita sonidos de objeto de su entorno.		
08	Embolilla plastilina con la yema de los dedos.		
09	Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.		
10	Arruga la nariz durante cinco segundos.		
11	Realiza actividades diarias en forma de mímicas: planchar, barrer, cocinar.		
12	Realiza ejercicios con la punta de los pies.		
13	Embolilla papel y los pega en la silueta		
14	Reproduce figuras en el aire.		
15	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.		

COORDINACIÓN VISO MANUAL

INDICADORES NIÑOS	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo	Embolilla plastilina con la yema de los dedos	Modela con plastilina figuras variadas	Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina	Inserta con una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas	Recorta papel con la mano para la técnica del collage	Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo	Punza sobre los puntos de una figura según se lo indica	CALIFICACIÓN
ATOCHÉ RAMÍREZ, Stefano.									
DE LAMA SERNA, Tomasita									
ESCOBAR ZAPATA, Álvaro									
ESPINOZA INFANTE, Sebastián									
GONZALES HEREDIA, Esteban									
LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.									
LAVALLE RUEDA, Karelly									
LUNA ALVARADO, Mirely.									
MAQUERA PRECIADO, Camila.									

MARCHAN MOGOLLON, Melanie									
MASIAS ROJAS, Percy Saidt.									
MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.									
MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.									
PRECIADO COELLO, Valery Mayte.									
RAMIREZ ROMERO, Antonnella									
RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi									
ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold									
. RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.									
. RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.									
RUJEL FARFA, Luis Alberto.									
YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.									
ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.									
ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.									

COORDINACIÓN GESTUAL

INDICADORES NIÑOS	Separa los dedos al ritmo de una canción	Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales y circulares	Mueve los dedos al ritmo de una canción	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice	Inserta con una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas	Juega con títeres con los dedos de la mano	Realiza actividades en forma de mímica: planchar, comer, etc.	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	CALIFICACION
ATOCHÉ RAMÍREZ, Stefano Neymar.									
DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.									
ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.									
ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.									
GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.									
LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.									
LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.									
LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.									

MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.									
MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.									
MASIAS ROJAS, Percy Saidt.									
MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.									
MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.									
PRECIADO COELLO, Valery Mayte.									
RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.									
RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.									
ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold									
RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.									
RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.									
RUJEL FARFA, Luis Alberto.									
YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.									
ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.									
ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.									

COORDINACIÓN FACIAL								
INDICADORES	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta...	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	Arruga la nariz durante cinco segundos	Guiñe el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas	Hincha las mejillas cuando infla un globo	Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, saca y guarda la lengua para comer	CALIFICACION
NIÑOS								
ATOCHÉ RAMÍREZ, Stefano Neymar.								
DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.								
ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.								
ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.								
GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.								
LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.								
LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.								
LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.								
MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.								
MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.								
MASIAS ROJAS, Percy Saidt.								
MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.								

MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond								
PRECIADO COELLO, Valery Mayte.								
RAMIREZ ROMERO, Antonella Brigitte.								
RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.								
ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.								
RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.								
RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.								
RUJEL FARFA, Luis Alberto.								
YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.								
ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.								
ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.								

COORDINACIÓN FONÉTICA					
INDICADORES	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido	Imita sonidos de objetos de su entorno	Imita los sonidos de los animales domésticos	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	CALIFICACIÓN
NIÑOS					
ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.					
DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.					
ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.					
ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.					
GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.					
LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.					
LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.					
LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.					
MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.					
MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.					
MASIAS ROJAS, Percy Saidt.					
MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.					
MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.					
PRECIADO COELLO, Valery Mayte.					
RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.					
RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.					
ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.					
RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.					
RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.					
RUJEL FARFA, Luis Alberto.					
YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.					
ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.					
ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.					

ANEXO 2

PROPUESTA PEDAGÓGICA

PROGRAMA DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

FUNDAMENTACIÓN DE LA TEORÍA DEL PROGRAMA

Durante los primeros años en la vida de un niño, se crean en su cerebro conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse y estas se dan hasta los seis años y una de las formas en la que se producen estas conexiones es el juego y mientras más juega, se crean más conexiones neuronales y desarrolla y aprende más.

El juego es un instrumento metodológico que aparece en el niño desde muy temprana edad y es una conducta natural donde nadie le tiene que enseñar a jugar, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca.

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

La motricidad no solo es importante porque permite el desarrollo motor del niño, sino también porque a través de ella el niño expresa y comunica sus emociones, siendo el movimiento un factor determinante en el aprendizaje al ser considerado un agente

motivador capaz de impulsar al niño a la acción, que junto al juego ocupa un lugar relevante durante la vida del niño.

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

Los juegos lúdicos son importantes porque forman parte de la formación educativa de los niños favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo manual. A través de los juegos lúdicos el niño logra autodominio y la precisión de sus movimientos para sentirse integrado en un medio autónomo y libre.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018

SECUENCIA DIDACTICA

Se utilizará la siguiente secuencia didáctica:

Secuencia didáctica de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto

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

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

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

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

PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

EVALUACIÓN

De acuerdo al Diseño Curricular Nacional, aprobado por el Ministerio de Educación, en el área de Personal Social, se organiza de la siguiente manera: Desarrollo de la psicomotricidad, construcción de la identidad personal y autonomía, desarrollo de las relaciones de convivencia democrática y testimonio de vida en la formación cristiana. En esta área se busca que los niños y niñas se conozcan así mismos y a los demás, para que construyan su seguridad y confianza básica para participar cada vez más y de manera autónoma en el conjunto de actividades y experiencias que configuran sus contextos de desarrollo. El cumplimiento de estas dimensiones es importante para que se logre una evaluación adecuada. En tal sentido la aplicación del presente programa se evaluará en base a los cuatro organizadores fundamentales en el área de personal social. Además, los

datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

La evaluación se ejecutará por sesión de aprendizaje utilizando las técnicas de observación (lista de cotejo) y con las tres escalas de calificación: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio).

ANEXO 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 REALIZANDO UN COLLAR DE CUENTAS MEDIANAS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área: Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: 4 años/ única

2. NOMBRE DE LA SESIÓN: Realizando un collar de cuentas medianas.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Expresión y apreciación gráfico plástica.	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza cerda y cuentas, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	Lista ce cotejo observación
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas	Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos. Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 objetos de grande a pequeño, de largo a corto.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Mediante la canción ¡qué será? Se presentará una caja de sorpresa ¿qué hay en esta caja?, ¿quieren saber?, se solicita la participación de un niño para que muestre el contenido de la caja ¿qué cosas son?, ¿las conocen?, ¿todas son del mismo color?, ¿son del mismo tamaño?</p> <p>La docente comunica el propósito de la sesión: hoy insertaran en una cerda cuentas medianas y pequeñas.</p> <p>Se acuerda con los niños y las niñas las normas de convivencia que podrán en práctica durante esta sesión.</p>	Caja Semillas (zapallo , eucalipto, cuentas)
DESARROLLO	<p>Se entrega a los niños y niñas las semillas o cuentas de diferentes tipos y se plantea el siguiente problema: elaboren con estos materiales collares a base de secuencia de dos elementos. ¿qué tipos de collares podrían crear?</p> <p>Se lee nuevamente en voz alta y se realiza algunas preguntas: ‘¿qué necesitamos para elaborar el collar?’</p> <p>La docente muestra un modelo de collar para poder que identifiquen y señale cuales formas de secuencia y cuáles no, luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo es la secuencia presente en los collares, ¿qué si los tienen?, ¿qué deben hacer para elaborar los collares?, ¿con qué materiales podemos hacerlos?,.</p> <p>Se guían a los niños y las niñas en todo momento y ayudándoles a insertar la cerda que en las semillas o cuentas cuando hayan definido la secuencia.</p> <p>Se solicita que coloquen sus collares en orden sobre la mesa y se pregunta: ¿cómo han organizado las semillas o las cuentas?, ¿qué se repite, por qué?, ¿qué observan?, ¿hay algún collar que tenga la misma secuencia, por qué?, pedimos a los niños y las niñas que expliquen cómo se forma la secuencia.</p> <p>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.</p> <div data-bbox="483 1283 1122 1360" style="text-align: center;"> </div> <p>Reflexiona con los niños y las niñas sobre como resolvieron el reto mediante preguntas: ¿cómo lograron establecer la secuencia de repetición.</p>	Semillas Cuentas Cerde.
CIERRE	<p>Conversamos con los niños y las niñas sobre sus aprendizajes a partir de estas preguntas: ¿qué les pareció la sesión de hoy?, ¿qué aprendieron?, ¿para qué les servirá lo aprendido, ¿somos rápidos para crear secuencia?</p>	

Lista de cotejo N° 01

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Realizamos un collar de cuentas

SESIÓN N° 01					
N°	ITEMS	Ensarta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas	Realiza movimientos con los dedos de la mano	Manipula plastilina y modela algún dibujo	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	0	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	0	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	0	1	1	B
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	0	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	0	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	0	1	B
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	0	1	1	B
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	0	1	B
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	0	1	B
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	0	1	B
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	1	0	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	0	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	0	1	0	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02 REALIZAMOS SONIDOS

ONOMATOPÉYICOS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área: Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: 4 años/ única

2. NOMBRE DE LA SESIÓN: Realizamos sonidos onomatopéyicos.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños y las niñas a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos las siguientes preguntas como: ¿alguna vez han visto comer?, ¿qué sonido creen que hace?, ustedes tienen algún animalito en su casa?, ¿cuál? ¿Escuchamos con atención a este animalito?, ¿saben que le gusta comer?, ¿qué sonidos creen que hace? Ustedes, ¿tienen algún animalito en su casa?, ¿cuál? Escuchamos con atención cada una de las respuestas de los niños y niñas nos brindan espontáneamente. Comentamos a los niños y las niñas que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.	Lámina

DESARROLLO	<p>Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en el semicírculo, formado por la asamblea, recordamos a los niños y niñas no aproximarse a la mascota.</p> <p>Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo asean, lo alimentan y demostrándoles cariño. Luego se invita al niño y niñas cuyo padre presenta a su mascota, para decirnos lo que sienten por ella, así se procede con el siguiente padre, se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños y niñas acarician a las mascotas. Los niños y niñas interpretan los gestos, los sonidos onomatopéyicos y movimientos corporales y hacen preguntas que expresan su curiosidad. Agradecemos a los padres su visita y los despedimos con aplausos.</p> <p>Motivamos a los niños a buscar información en los libros y periódicos o están sobre sus mesas, relacionada a los animalitos que viven cerca. Les damos el tiempo necesario, luego cada grupo comunica y comparte de manera verbal las acciones que realizó para obtener información y la que obtuvo. Generamos expectativas para que todos los niños y las niñas escuchen la información que nos brindan los niños y niñas. Luego escuchamos el CD de los sonidos onomatopéyicos escuchan y describen de que animal se trata, luego se les invita a que jueguen imitando los sonidos de los animales.</p>	<p>Grabadora. CD Hoja de aplicación Colores lápiz</p>
CIERRE	<p>Conversamos sobre la importancia de cuidar a los animales. Respondemos a las interrogantes: ¿les gustó imitar a los animales?, ¿sí pudieron hacerlo? Dibuja y pinta a los animales que han escuchado en el CD.</p>	

Lista de cotejo N° 02

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Realizamos sonidos onomatopéyicos

SESIÓN N° 02					
N°	ITEMS	Rasga con la mano para realizar un collage y los pega por un caminito	Se desplaza por líneas rectas y curvas	Demuestra coordinación de sus movimientos	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHÉ RAMÍREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	0	B
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	0	1	B
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	0	1	B
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMÍREZ ROMERO, Antonella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMÍREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	0	B
17	ROSALES ATOCHÉ, Kevin Arnold.	1	0	1	B
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	1	1	A
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	1	A
21	YOVERA FEJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	0	1	0	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03 RASGANDO PAPEL

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área: Comunicación

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Edad/Sección: 4 años/ única

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Rasgando papel

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Comprende textos orales	Escucha activamente diversos textos orales	Usa normas al escuchar con atención	Lista de cotejo. Observación

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción: qué será, se presenta una caja de sorpresa: ¿qué hay en esta caja?, ¿quieren saber?, se solicita la participación de un niño para que muestre el contorno de la caja, ¿qué cosas son?, ¿son del mismo color?,	Caja Papel de seda
DESARROLLO	La docente entrega a los niños y niñas el material en cada una de sus mesas para que se familiaricen con ellos, pregunta ¿qué creen que podemos hacer con esto?, la docente muestra en un papelote el dibujo de dos caminos uno largo y otro corto con una tortuga y les pregunta que puedo hacer para que nuestra amiga tortuga llega más rápido a su casa, ¿qué camino debe coger?, ¿cómo la podemos ayudarla?, trabajan en grupo, se les propone en que pueden rasgar el papel y lo peguen en el camino adecuado, les dejamos el tiempo necesario para realizar sus trabajos sin apresurarlos.	Papel lustre papelote
CIERRE	Colocamos los trabajos en el lugar determinado, conversamos con los niños y niñas sobre sus aprendizajes: ¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?	.

Lista de cotejo N° 03

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Rasgando papel

SESIÓN N° 03					
N°	ITEMS	Recorta la mano realiza collage y los pega por un camino	Se desplaza por líneas rectas y curvas	Demuestra coordinación de sus movimientos	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	0	1	B
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	0	B
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	0	0	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	0	1	B
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	0	B
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	0	B
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	0	0	C
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	0	C
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	1	A
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04 PUNZAMOS SOBRE LOS PUNTOS

1.DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: 4 años/ única

2.NOMBRE DE LA SESIÓN: Punzamos sobre los puntos.

3.APRENDIZAJE ESPERADOS:

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

4.SESION DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	La docente muestra un punzón pregunta ¿para que servirá?, ¿en que se aparece con otro objeto?, ¿será peligroso?	

DESARROLLO	<p>Les entrega a cada uno para que lo manipulen con cuidando haciéndoles recordar las normas de convivencia, Se realizara las siguientes preguntas: ¿qué podemos hacer con esto?, ¿Les gustaría hacer huequitos en una hoja?, ¿Cómo lo haremos?</p> <p>La profesora después de haber escuchado y anotado la respuesta de todos los niños y niñas.</p> <p>Les da a conocer el cuidado que deben de tener al utilizar estos instrumentos como aguja capotera, punzón lapiceros, clavos, etc.</p> <p>Luego la docente explicará a los niños la manera cómo utilizar cada uno de los materiales con los que van a trabajar.</p> <p>La profesora narra un accidente ocurrido en el aula con el punzón y escucha las diferentes opiniones de los niños. Todos los niños y niñas recibirán su hoja de aplicación para que puncen al contorno del dibujo con la ayuda de base de un tecnopor.</p>	<p>Hoja de aplicación Punzón Tecnopor</p> <p>Papel boom</p>
CIERRE	<p>Los niños y niñas exhiben sus trabajos pegándolos en el sector de mis trabajos de su aula y comentamos ¿Qué hicieron hoy?,¿Qué aprendieron?,¿Cómo lo aprendieron?</p>	

Lista de cotejo N° 04

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Punzamos sobre los puntos

N°	SESIÓN N° 04				
	ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Punza el contorno del mapa del Perú	Realiza movimientos con los dedos de la mano	Se desplaza por las líneas curvas	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	0	0	C
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	0	B
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	0	1	B
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	0	1	1	B
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	0	1	1	B
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	0	B
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	0	1	B
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	0	0	C
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	1	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	0	1	0	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 DIFERENCIA SONIDOS

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Mi Dulce Hogar”

Área: Ciencia y ambiente

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: Única/ 4 años

2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Diferencia sonidos.

3 APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Ciencia y Ambiente	Explica el mundo físico, basado en conocimiento científico. Percibe y aprecia	Materia y Energía	Mencionan el uso de algunos objetos.	Lista de cotejo. Observación
Comunicación	Percibe y aprecia las producciones Artística.	sensibilidad el entorno natura, sus producciones y las manifestaciones artístico-culturales.	Identifica diversos sonidos de su entorno cotidiano (timbre) y el timbre de algunos instrumentos musicales.	

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en asamblea presentamos a los niños y niñas “La caja sonora”. Despertamos 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 a que se cerquen a la caja. y cada uno elija aquello que les resulte agradable por su sonido.	Caja Panderetas Pitos Sonajeros Matracas
DESARROLLO	Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades todos hacemos lo mismo sonoras de los objetos que eligió cada niño y niña, luego dialogamos a través de preguntas: ¿por qué eligieron esos objetos? ¿nos pueden mostrar	

	<p>cómo suenan?, ¿todos hacemos lo mismo para que suenen?, ¿Cómo hacen para que suenen, ¿podemos acompañar las canciones que conocemos haciéndolos sonar?, ¿qué les parece si cantamos y tocamos todos a la vez? Los niños y niñas eligen las canciones de su repertorio y piensan en una forma de hacer sonar el objeto que han seleccionado, pero sin llegar al ruido. Primero, los guiaremos a tocar todos juntos, luego por turno al objeto seleccionado finalmente combinamos los sonidos para acompañar las canciones.</p> <p>Los invitamos a explorar el aula y buscar otros objetos para que puedan hacer sonidos y acompañar sus canciones. Les preguntamos ¿cómo se han sentido?, ¿Qué objetos eligieron?, ¿Cuál de todos los sonidos les agrado más?, ¿por qué?, ¿Qué otros objetos producen sonidos?, ¿los escuchamos?</p> <p>Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora, luego la docente realiza una dinámica “descubriéndoles sonidos”.</p> <p>La docente tocará varios instrumentos musicales sin que los niños y niñas vean cuales son: luego se</p> <p>Les preguntará: ¿Qué objetos produjo el sonido?, enseguida se le enseña el objeto para que puedan verificar si acertaron o no.</p>	
CIERRE	<p>Se consolida el aprendizaje explicando a los niños y niñas que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos, pero no lo podemos ver, porque los sonidos son vibraciones que viajan por el aire los que los recibidos.</p>	

Lista de cotejo N° 05

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Diferencian sonidos

SESIÓN N° 05					
N°	ITEMS	Imita los sonidos de los objetos de su entorno	Coordina movimientos de manos	Realiza bolitas de papel y las pega sobre una figura	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	0	0	1	C
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	0	1	B
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	0	1	B
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	0	B
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	0	B
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	0	0	C
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	0	C
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	1	A
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	0	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06 DECORA CON PLASTILINA

EMBOLILLADA

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Mi Dulce Hogar”

Área: Ciencia y ambiente.

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Edad: Única/ 4 años.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN: Decora con plastilina embolillada.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Personal Social	Desarrollo personal Ejercicio de la ciudadanía. Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos	Participa en las normas y acuerdos de cada sector.	Lista de cotejo Observación.

4. SESIÓN DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción que será se presentará una caja de sorpresa: ¿qué hay en esta caja?, ¿quieren saber?, se solicita la participación de un niño para que muestre el contenido de la caja ¿qué cosa es?, ¿todos son del mismo color?	Caja Plastilina Tarjetas
DESARROLLO	La docente les muestra el material junto con unas tarjetas en las que están escrito sus nombres en cada una de ellas, Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y luego se les explica cómo es la técnica del embolillado; que con los dedos pulgares y el índice se coge la plastilina y se le da vueltas hasta que tenga la forma de una bolita pequeña. La docente les entrega a cada uno la tarjeta con su nombre y se plantea la consigna decora con plastilina embolillada al contorno del nombre. Terminando esta parte nos reunimos todos formando un circulo y pedimos a los niños y niñas que nos digan que hicieron, si	

	tuvieron dificultades, si les gusto lo que hacían, entre otras preguntas estableciendo un espacio de dialogo.	
CIERRE	Colocamos nuestros trabajos en el lugar ya determinado e invitamos a los niños a explicar lo que han realizado: ¿qué aprendieron hoy?, ¿cómo se sintieron?, compartimos del momento escuchando y felicitando a nuestros compañeros.	

Lista de cotejo N° 06

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Decora con plastilina embolillada

SESIÓN N° 06					
N°	ITEMS	Embolilla sobre el contorno de la palabra	Coordina movimientos de mano	Realiza pintado de crayola	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	0	1	B
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karely Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	1	0	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	0	C
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	0	1	B
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 FORMAMOS FIGURAS GEOMÉTRICAS

CON PAPEL

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Mi Dulce Hogar”

Área: Comunicación

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Edad: 4 años

2. NOMBRE DE LA SESIÓN: Formamos figuras geométricas de papel.

3. APRENDIZAJE ESPERADOS:

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

4. SESION DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se iniciará la clase con la presentación de una caja sorpresa la cual contendrá los dibujos de las figuras geométricas Luego se realiza preguntas: ¿conoces estas figuras?, ¿son iguales?, ¿de qué color son?	
DESARROLLO	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?	Papel periódico. Papelote goma

	<p>, ¿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?</p> <p>.Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto. Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron? , ¿Qué más están haciendo? , ¿Están construyendo? , ¿Necesitan algún otro material?</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>	<p>Papel boom Papel periódico</p>
<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 N° 07

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: formamos figuras geométricas con papel.

N°	SESIÓN N° 07				LOGRO DE APRENDIZAJE
	ITEMS APELLIDOS YOMBRES	crea dibujos sencillos	forman figuras con papel rasgado	traza líneas de izquierda derecha	
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Nathaniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	0	C
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	0	1	1	B
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	0	B
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	0	1	B
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	0	B
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	1	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	0	C
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	0	1	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08 JUGANDO CON TITERES

1.DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: 4 años/ única

2.NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugando con títeres.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4.SESION DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Organizamos a los niños y niñas en semicírculos, les mostramos la biblioteca con los cuentos: ¿Quién habrá creado estos cuentos? ¿Nosotros podríamos crear historias? ¿Cómo lo haríamos? ¿Qué necesitaremos para hacerlo? Les contamos que vamos a crear historias con los títeres escondidos en el aula.</p>	
DESARROLLO	<p>Pedimos a los niños y niñas que busquen tesoros escondidos en alguna parte de nuestra aula, dándoles indicios para que los encuentren. Cuando los encuentran se les anima a describir el títere.</p> <p>Organizamos a los niños/as en grupos de 04 participantes con su títere del personaje (de persona, animal, objeto).</p> <p>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.</p> <p>Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación.</p> <p>Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan.</p>	<p>Teatrín.</p> <p>Títeres de dedo.</p> <p>Títeres de mano.</p>
CIERRE	<p>Organizamos a los niños y niñas en semicírculo y realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta jugar con los títeres? ¿Por qué? ¿Podemos trabajar con otros personajes? Escuchamos sus respuestas. Llevan a casa los títeres de dedos para que puedan crear más historias en familia.</p>	

Lista de cotejo N° 08

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Jugando con títeres.

N°	ITEMS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de las manos	Realiza dramatizaciones con los títeres de dedo	LOGRO DE APRENDIZAJE
APELLIDOS Y NOMBRES					
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karely Jathnniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	0	B
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	0	1	B
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	0	B
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	0	B
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	0	B
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	0	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	0	1	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	0	1	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	0	0	C
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 INFLANDO GLOBOS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar
Área Personal social
Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta
Sección/Edad: única/4 años

2. NOMBRE DA LA SESION: Inflando globos.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESION DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>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.</p> <p>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.</p>	Globos de diversos tamaños y colores.
DESARROLLO	<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</p>	

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

Lista de cotejo N° 09 Inflando globos

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: inflando globos

N°	ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Hincha las mejillas cuando infla un globo	Arruga la nariz durante cinco segundos	Coordina los movimientos de su cara	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	0	B
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	0	1	B
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karely Jathnniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	0	1	B
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	0	1	B
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	0	1	B
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	0	1	0	C
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	1	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	0	0	C
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	0	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 IMITAR PREGONES

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: única / 4 años


2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imitar pregones.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué están haciendo	Papelote Cinta adhesiva

		
DESARROLLO	<p>Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿en nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores?, ¿qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿de qué tratan estos pregones?, ¿qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, mazamoras, dulces, etc., estimula su participación diciéndoles: vamos a vender cosas que nos gusten, pero, para vender, tenemos que pregonar con alegría, entusiasmo y mucha creatividad, se acerca a cada grupo y guía mediante algunas preguntas: ¿a quién estará dirigido su pregón?, ¿qué van a vender?, ¿cuál es la característica principal del producto que venderán? Con ayuda de la docente se organiza el espacio del aula para que los grupos puedan presentar sus pregones. Se les indica a los niños y niñas que mientras los grupos presentan sus pregones, los demás deberán oír atentamente, a fin de identificar qué se vende en el pregón y a quién está dirigido. Se le invita a cada grupo a presentar sus pregones.</p>	Hoja de aplicación. Crayones lápiz
CIERRE	<p>La docente pide a los estudiantes que recuerden qué hicieron para crear los pregones, qué necesitaron, qué fue sencillo, qué les fue más difícil y qué les gustó de la sesión. La profesora dialoga con los niños y les dice el ¿Por qué? las personas gritan en la calle para vender sus productos Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: Pintando la figura de los vendedores de las calles.</p>	

Lista de cotejo N° 10

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Imitar pregones.

N°	ITEMS	Bailan e improvisan pregones	Realizan gestos y movimientos	Pintan las figuras de los vendedores	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	B
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	0	1	B
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	0	B
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	0	B
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	0	1	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	1	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	1	0	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 IMITAMOS LAS LABORES DE MAMÁ

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Comunicación

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: única / 4 años

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imitamos las labores de mamá.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos reunimos en asamblea y les comunicamos a los niños y niñas que visitaremos la casa de uno de sus compañeros. Causamos expectativas y les preguntamos, ¿Qué creen que haremos?, ¿para qué iremos? Avisamos que iremos a visitar a la familia de.... (decimos el nombre de un niño del aula). 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 y niñas a la familia visitada.	
DESARROLLO	Ya en la casa, saludamos a los padres y hermanos	

	<p>de....., nos sentamos en el lugar que nos indiquen y los escuchamos. Luego ayudamos en la organización de grupos de niños y niñas: un grupo sacará con cuidado las hojas secas de las plantitas, las regaran, otro grupo ayudará en la cocina a pelar arvejas, otro grupo tratará de limpiar con nuestra ayuda el patio que tienen, etc. u otras actividades que veas conveniente según la familia visitada. Dejamos el tiempo necesario para que realicen las tareas, nosotras junto a los padres acompañamos a los niños escuchándolos, alentándolos y dándoles retos. Para concluir dejamos los implementos que nos dieron en su lugar.</p> <p>Terminada esta parte nos reunimos todos formando un círculo y pedimos a los niños y niñas que nos digan que hicieron, si tuvieron dificultades, si les gusto lo que hacían, entre otras preguntas; establecemos un espacio de dialogo.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a imitar el trabajo de mamá usaran vestimenta adaptadas para el caso. Para dramatizar los niños y niñas cogerán el material adecuado para desempeñar el trabajo de mamá. Cada uno elegirán lo que quieren hacer: lavar, planchar, cocinar, etc.</p> <p>La docente formula las siguientes interrogantes: ¿qué les pareció?, ¿Por qué escogieron esa actividad?, ¿les gustaría realizarlo de nuevo? Les recordamos lo que hemos hecho y les entregamos una hoja donde dibujaran lo que hicieron y lo pintan.</p>	<p>Vestimentas</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>
CIERRE	Colocamos nuestros trabajos en el lugar ya determinado e invitamos a los niños a explicar lo que dibujaron en sus hojas de trabajo, compartimos del momento escuchando, preguntando y felicitando nuestros compañeros.	Hoja de aplicación

Lista de cotejo N° 11

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Imitando las labores de mamá

N°	ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Imitan las labores que realiza mamá	Realizan movimientos	Dibujan su personaje que han imitado	LOGRO DE APRENDIZAJE
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	0	1	1	B
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	0	1	1	B
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	1	1	A
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	1	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	1	0	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 JUGAMOS A LOS GIMNASTAS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: única / 4 años

2. NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE: Jugamos a los gimnastas.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Salimos al patio con los niños y niñas, luego la docente crea las expectativas con un ritmo musical y pedimos que bailen libremente. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión.	Grabadora CD Mantas Cintas de tela Hula hula
DESARROLLO	Invitamos a los niños y niñas a escuchar la música elegida y les pedimos que se imaginen como lo bailarían ellos.	

	<p>Una vez que lo han imaginado, los invitamos a bailar haciendo uso del material previsto: mantas, cintas de tela, hula hula, etc. Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea. Mientras los niños y niñas están bailando pedimos acercarnos a cada uno para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en sus danzas. Mientras que los niños y niñas bailan, estamos atentos a sus comentarios ya sea acerca de la música, el baile o de lo que están representando con su cuerpo.</p> <p>Nos sentamos formando un círculo, descansamos un momento, luego invitamos a los niños y niñas a comentar sus movimientos y preguntamos: ¿alguien quiere que movimientos hizo?, ¿Qué materiales uso?, ¿Qué sintió al moverse al ritmo de la música?</p>	
CIERRE	La docente entrega una hoja a cada uno de los niños y niñas para que dibujen los movimientos que realizaron.	Hoja Lápiz Colores

Lista de cotejo N° 12

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Jugamos a los gimnastas

N°	ITEMS	Realizan movimientos con los brazos	Realizan ejercicios con las puntas de los pies	Embolilla papel y pegan en la silueta	LOGRO DE APRENDIZAJE
APELLIDOS Y NOMBRES					
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	0	1	1	B
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	0	1	1	B
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	1	1	1	A
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	1	1	B
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	1	0	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 REALIZAMOS BOLITAS DE PAPEL

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar
Área Matemática y Comunicación
Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta
Sección/Edad: única / 4 años.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN: Realizamos bolitas de papel.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Sentados sobre el tapete y en semicírculo proponemos a los niños jugar al rimo de la canción: a gogo, explicamos cómo se realiza el juego. Empieza uno diciendo: ritmo a gogo diga usted nombre de objetos que tengan formas de círculos; por ejemplo: mesa, platos. Anillo, llantas y otros. Danos las indicaciones unas, dos o hasta tres veces para	Tapete

	que los niños comprendan el juego; luego invitamos un niño para que realice el juego.	
DESARROLLO	<p>Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombramos que tienen la forma circular y en un papelote los vamos dibujando, procurando que todos los niños participen.</p> <p>Creamos expectativas preguntándoles si podrían armar algunas figuras con papel periódico, ¿cómo creen que lo podríamos hacer?, ¿qué figuras podríamos con el papel periódico?, ¿cuántas hojas de papel periódico necesitaremos para armar una pelota de papel?, ¿todas las pelotas son del mismo tamaño?, ¿para qué sirven? Los invitamos a pintar con tempera con el color que deseen.</p>	<p>Papelote Plumón Papel periódico. Tempera Pincel</p>
CIERRE	Comentamos la actividad y jugamos con las pelotas de papel que hemos elaborado; luego las colocamos en el sector de construcción.	

Lista de cotejo N° 13

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Realizamos bolitas de papel

N°	ITEMS	Rasga papel con la mano	Embolilla papel y los pegan en la silueta.	Se desplazan por líneas rectas y curvas.	LOGRO DE APRENDIZAJE
	APELLIDOS Y NOMBRES				
1	ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3	ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	1	A
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	A
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	0	1	B
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	0	1	B
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	0	1	B
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	A
15	RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	0	1	B
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	A
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	1	B
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	0	0	C
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 REALIZAMOS TRAZOS SENCILLOS

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Comunicación

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: única / 4 años

2. NOMBRE DE LA SESION: Realizamos trazos sencillos.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS

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

4.SESION DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Jugamos fuera del aula, les pedimos que se ubiquen en un lugar, se acomoden y miren con atención a través del objeto que tienen (cono de papel toalla, tubo plástico, etc.). Les recomendamos que no se queden mirando una sola cosa sino el panorama, es decir todo aquello que ven sin moverse de uno a otro lado. Los compañeros, los alentamos para estar atentos y les planteamos retos para tener mayor información de lo que ven. Les indicamos que lo que ven puede ser un paisaje, la naturaleza o alguna escena cotidiana.	Conos de papel toalla Tubo plástico

DESARROLLO	<p>En el aula y en asamblea pedimos a los niños que cuenten su experiencia, recomendándoles que nos digan paso a paso lo que hicieron y vieron en una o dos palabras. Les damos tiempo para organizar sus ideas. Los escuchamos y cualquier niño puede preguntar o ampliar lo que dice su compañero o contar su experiencia.</p> <p>Los invitamos a pensar como reproducir lo que han visto para ello ponemos sobre una mesa hojas, crayolas, plumones, colores, temperas, pinceles, etc.), les dejamos el tiempo necesario para sus trabajos sin apresurarlos.</p>	<p>Hojas boom Crayolas. Plumones Colores Temperas Pinceles</p>
CIERRE	<p>Colocamos los trabajos en el lugar determinado y con los niños hacemos un recorrido, reconociendo que están todos los trabajos. Nos sentamos frente a este lugar y cada uno comenta su trabajo o de su compañero, también podemos participar cuidando de no ensalzar un trabajo u otro.</p>	

Lista de cotejo N°14

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Realizamos trazos sencillos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS	Crea dibujos sencillos	Reproduce figuras	Traza líneas de izquierda a derecha	
APELLIDOS Y NOMBRES				
1.-ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2.-DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	A
3.-ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4.-ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	0	B
5.-GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6.-LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7.-LAVALLE RUEDA, Karely Jathnniel.	1	1	1	A
8.-LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	0	1	B
9.-MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10.-MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	0	1	B
11.-MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12.-MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	1	A
13.-MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14.-PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	0	B
15.-RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	0	1	B
16.-RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	0	1	B
17.-ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18.-RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	0	B
19.-RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	1	B
20.-RUJEL FARFA, Luis Alberto.	0	0	1	C
21.-YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22.-ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23.-ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15 ENHEBRANDO CON UN PASADOR

1. DATOS GENERALES:

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Área Personal social

Responsable: Estelita Cecivel Preciado Peralta

Sección/Edad: única / 4 años

2. NOMBRE DE LA SESION: Enhebrando con un pasador.

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

4. SESIÓN DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños a realizar una asamblea y mostramos materiales a los niños y niñas, como: figuras geométricas elaboradas en cartulina, pasadores y perforador, luego preguntamos: ¿Los conocen? ¿Qué haremos con este material?, entregamos a cada uno para que los niños los exploren y aprendan a utilizar el perforador.	
DESARROLLO	Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas:	Pasadores Perforador

	<p>“Vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado”</p> <p>Después de dar las instrucciones, los niños inician el juego y la docente observa quien de los niños aprendió a perforar y a colocar el pasador por los orificios. A los niños y niñas que terminan en menos tiempo se les incentiva con palabras como: ¿Lo lograste? ¿Qué bien que lo hiciste?</p> <p>¿Te diste cuenta que es fácil? ¿También lo puedes hacer con cartón? ¿Si lo aprendes bien vas a poder colocar el pasador a tus zapatos?</p>	<p>cartulinas Pasador Perforador</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Terminado el juego, la docente comunica que cada niño colocará su trabajo sobre la mesa y los presente a sus compañeros manifestando como lo han elaborado.</p> <p>La docente motiva con un aplauso a todos los niños por su esfuerzo realizado, durante la actividad.</p>	<p>Hoja de aplicación</p>

Lista de cotejo N° 15

Institución Educativa: N° 004 Mi Dulce Hogar

Aula: 4 Años

Número de niños y niñas: 23

Nombre de la actividad: Enhebrando un pasador

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15				
ITEMS	Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadrados y rectángulos en cartulina	Rasga papel lustre en forma de cuadrado	Tiene coordinación en las manos al momento de realizar la actividad.	LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS:AS				
1.-ATOCHE RAMIREZ, Stefano Neymar.	1	1	1	A
2.-DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	0	1	1	A
3.-ESCOBAR ZAPATA, Álvaro Joaquín.	1	1	1	A
4.-ESPINOZA INFANTE, Sebastián André.	1	1	0	B
5.-GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	1	A
6.-LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	1	1	A
7.-LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	A
8.-LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	1	A
9.-MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	1	1	A
10.-MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	1	1	A
11.-MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	1	1	1	A
12.-MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	0	1	B
13.-MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	1	1	A
14.-PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	0	B
15.-RAMIREZ ROMERO, Antonnella Brigitte.	1	1	1	A
16.-RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	1	1	A
17.-ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	1	1	1	A
18.-RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	B
19.-RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	0	1	1	B
20.-RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	0	B
21.-YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	1	1	1	A
22.-ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	1	1	1	A
23.-ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	0	1	1	B

ANEXO 4

Bases de datos del Pre Test

Nº	NIÑOS	PRE TEST																										TOTAL				
		COORDINACIÓN VISOMANUAL								TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN N FACIAL			TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA							TOTAL FONETICA			
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17		18	19	20	21	22	23			24	25	26
1	ATOCHÉ RAMÍREZ, Stefano Neymar.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	1	1	4	2	2	1	2	1	2	1	11	1	2	1	1	1	2	1	1	10	34
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	1	1	1	2	1	2	1	2	11	1	1	1	3	2	2	1	1	2	2	2	12	1	2	1	2	1	1	1	1	10	36
3	ESCOBAR ZAPATA, Alvaro Joaquín.	1	2	1	1	1	2	2	2	12	1	1	2	4	1	1	1	2	1	2	2	10	1	1	1	2	1	2	1	2	11	37
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastian Andre.	2	1	2	1	1	2	1	2	12	1	2	1	4	1	2	1	2	1	1	1	9	1	2	1	1	1	2	1	1	10	35
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	1	2	5	1	2	1	1	2	1	1	9	1	2	1	1	1	1	1	1	9	32
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	1	2	1	2	1	1	1	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	1	1	9	30
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	1	1	2	2	1	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	2	1	1	9	31
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	1	1	2	1	2	1	1	1	10	1	2	1	4	2	1	1	1	1	2	1	9	1	1	1	1	2	1	2	1	10	33
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belén.	1	2	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	1	9	1	1	1	2	1	1	1	1	9	30
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	2	1	2	1	2	1	2	12	1	1	2	4	1	1	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	2	1	2	1	2	2	1	2	13	1	2	1	4	1	2	1	1	2	1	2	10	1	2	1	1	1	1	1	2	10	37
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	1	1	2	4	1	1	1	2	1	1	2	9	1	2	2	1	1	1	1	1	10	32
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	1	2	1	1	1	1	1	1	9	1	2	1	4	1	1	1	2	1	1	1	8	2	1	2	2	1	1	2	2	13	34
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	2	1	1	1	2	10	1	1	2	4	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	2	1	9	31
15	RAMÍREZ ROMERO, Antonella Brigitte.	1	1	2	1	1	1	2	1	10	1	1	2	4	1	1	1	2	1	2	1	9	2	1	1	1	1	2	1	2	11	34
16	RAMÍREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	1	2	1	1	2	1	2	1	11	2	1	1	4	2	1	1	1	2	1	1	9	2	1	1	1	2	1	1	1	10	34
17	ROSALES ATOCHÉ, Kevin Arnold.	1	1	1	1	1	1	1	2	9	1	2	1	4	1	2	2	1	1	1	1	9	1	1	2	2	1	2	1	2	12	34
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	1	2	2	2	1	1	11	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	1	1	1	9	31
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	2	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	10	1	2	1	1	2	1	2	1	11	34
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	2	1	1	1	1	1	9	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	29
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	2	2	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	1	9	1	1	1	2	1	2	1	2	11	33
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	2	1	1	1	1	2	1	1	10	2	2	1	5	1	2	1	1	1	2	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	2	2	1	1	1	1	2	1	11	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	2	10	1	1	2	1	1	2	1	1	10	34

Bases de datos del Pos Test

POST TEST																														
Nº	NIÑOS	COORDINACIÓN VISOMANUAL							TOTAL C.VISO MANUAL	COORDINACIÓN FACIAL			TOTAL FACIAL	COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL GESTUAL	COORDINACIÓN FONÉTICA						TOTAL FONÉTICA	TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7		8	9	10		11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	21	22			23	24
1	ATOCHÉ RAMIREZ, Stefano Neymar.	2	2	2	2	2	1	2	2	15	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	2	2	2	2	15	49
2	DE LAMA SERNA, Tomasita Alejandra.	2	1	1	2	2	2	2	2	14	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	2	2	1	2	1	2	2	14	48
3	ESCOBAR ZAPATA, Alvaro Joaquin.	1	1	1	1	1	2	2	2	11	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	1	1	2	1	2	2	12	38
4	ESPINOZA INFANTE, Sebastian Andre.	2	2	2	2	1	2	2	2	15	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	16	50
5	GONZALES HEREDIA, Esteban Marcelo.	2	1	2	1	1	2	2	1	12	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	1	2	2	1	2	2	2	14	46
6	LA ROSA PEÑA Oscar Neymar.	2	1	2	2	1	1	2	2	13	2	2	2	6	2	2	2	2	1	2	13	2	1	2	2	1	2	2	14	46
7	LAVALLE RUEDA, Karelly Jathnniel.	1	1	1	1	1	2	2	2	11	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	1	1	1	1	2	2	11	37
8	LUNA ALVARADO, Mirely Esthefany.	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	1	15	50
9	MAQUERA PRECIADO, Camila Belen.	2	2	1	2	1	2	2	2	14	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	2	2	1	2	1	2	2	14	48
10	MARCHAN MOGOLLON, Melanie Marisela.	1	2	2	2	1	2	2	2	14	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	2	2	2	2	1	2	2	15	44
11	MASIAS ROJAS, Percy Saidt.	2	1	2	1	2	2	2	2	14	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	16	49
12	MENA HEREDIA, Dayely Jusvelly.	1	1	2	1	1	2	2	2	12	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	2	2	2	2	2	2	15	42
13	MOGOLLON OJEDA, Leandro Leond.	2	2	2	1	1	2	2	2	14	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	2	15	48
14	PRECIADO COELLO, Valery Mayte.	1	1	1	2	2	2	2	2	13	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	2	2	1	2	1	2	13	41
15	RAMIREZ ROMERO, Antonella Brigitte.	1	1	1	1	2	2	2	2	12	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	2	2	1	1	1	2	2	13	40
16	RAMIREZ ZEGARRA, Valeria Yazumi.	2	2	1	1	2	2	2	2	14	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	2	2	1	1	2	2	2	14	48
17	ROSALES ATOCHE, Kevin Arnold.	2	1	2	2	1	2	1	2	13	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	1	1	2	2	1	2	2	13	46
18	RUEDA LOPEZ, Esneyder Alviery.	1	1	2	2	2	2	2	2	14	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	2	2	2	2	2	2	15	44
19	RUEDA OJEDA, Dafne Gianella.	2	2	2	2	1	1	2	2	14	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	16	50
20	RUJEL FARFA, Luis Alberto.	1	1	2	2	2	2	2	2	14	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	11	1	1	2	2	1	2	2	13	42
21	YOVERA FEIJOO, Kamila Alexandra.	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	5	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	2	15	50
22	ZAPATA CLAVIJO, Redy Yuliana.	2	2	1	1	2	2	1	2	13	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	14	1	2	1	2	1	2	2	13	46
23	ZARATE HEREDIA, Isabel Guadalupe.	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	2	6	2	2	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	16	50

Fotos







CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	ABRIL-MAYO				MAYO-JUNIO				JUNIO-JULIO				JULIO-AGOSTO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del Proyecto de investigación.	X	X	X													
Recojo de datos.				X	X											
Procesamiento de datos.					X	X										
Análisis de datos.						X	X									
Elaboración del informe de investigación.								X	X	X						
Pre banca.											X	X				
Levantamiento de observaciones.												X	X		X	
. Elaboración del artículo científico.													X		X	X
Sustentación.															X	X

Consolidado de los resultados del pos test

Sesiones	Actividades	Resultados/Logros		
		A (Logro Previsto)	B (En Proceso)	C (En Inicio)
1	Realizan un collar de cuentas	18	4	1
2	Realizan sonidos onomatopéyicos	16	6	1
3	Rasgando papel	17	4	2
4	Punzamos sobre los puntos	14	6	3
5	Diferencia sonidos	14	5	4
6	Decora con plastilina embolillada	17	5	1
7	Formamos figuras geométricas con papel	15	6	2
8	Juguemos con títeres	14	7	2
9	Inflando	13	7	3
10	Imitamos pregones	16	7	0
11	Imitamos las labores de mamá	18	5	0
12	Jugamos a los gimnastas	17	6	0
13	Realizamos bolitas de papel	15	7	1
14	Realizamos trazos sencillos	13	9	1
15	Enhebrando un pasador	16	7	0

Presupuesto:

	VALOR		FINANCIACIÓN			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. BIBLIOGRAFÍA						
a) Textos.	25.00	2				50.00
b) Fotocopias.	0.10	300				30.00
c) Internet.	120.00	4				480.00
d) Normas.						
e) Otros.						
2. EXPERIMENTACIÓN						
a) Aplicación de Encuestas (Encuestadores)	100.00	2				200.00
3. VIAJES Y VIÁTICOS						
a) Pasajes.	2.00	30				60.00
b) Viáticos.						
c) Seguros.						
4. ANÁLISIS Y MANEJO DE INFORMACIÓN						
a) Computador.						
b) Digitación.	20.00	2				40.00
c) Software especializado.						
d) Asesoría especializada.						
5. DOCUMENTO FINAL						
a) Digitación.	50.00	1				50.00
b) Software especializado.						
c) Impresión.						
d) Empastes.						
c) Otros... (Planos, Fotografías...).						
6. COSTOS PERSONAL						
a) Asesoría.	1,500	1				1,500.00
b) Elaboración.						
d) Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).						
g) Otros.						



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 09 de Mayo del 2018

Oficio N°0605-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Blanca Nelida Infante Rueda

Directora de la Institución Educativa N° 004 “Mi Dulce Hogar” - Pampas de Hospital
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 **ESTELITA CECIVEL PRECIADO PERALTA** 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: **“LOS JUEGOS LUDICOS, BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 004 MI DULCE HOGAR DEL DISTRITO DE PAMPAS DE HOSPITAL, REGION TUMBES, 2018.**

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

Atentamente,

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



Blanca Nelida Infante Rueda
Directora (a) I. E. I. N° 004
“Mi Dulce Hogar”
Pampas de Hospital

Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Perú
Teléfono: (072)524085

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo