



**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS LÚDICOS, BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL
CONCRETO, MEJORA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA I.E. “ANGELITOS DE JESÚS”, REGIÓN
TUMBES 2018.**

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

**AUTORA:
BETTY MEDINA DE GUERRERO**

**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

A dios padre todo poderoso por darme la salud y permitirme culminar esta investigación de manera satisfactoria, a mis hijos por ser el motivo de mi realización profesional, brindando su apoyo incondicional con paciencia y cariño, así también a mi esposo, quien siendo mi soporte familiar me brindó seguridad para culminar con este trabajo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera muy especial al asesor del curso por la orientación y apoyo brindado durante el desarrollo de esta investigación, docente y auxiliar de la institución educativa por todas las facilidades brindadas para desarrollar este trabajo de investigación, a mis hijos y esposo por tener la paciencia y ayudarme a cumplir mi meta, para dar término a mi carrera profesional en educación inicial.

RESUMEN

El objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de haber aplicado un pre test donde los resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y pos test, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65% y gestual 65%, se encuentran en logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

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

ABSTRACT

The general objective was to apply the ludic games based on the significant approach using concrete material, improving the development of fine motor skills in children of 4 years old in the Educational Intitution "Angelitos de Jesus", Tumbes region 2018. the quantitative study, with non-experimental research design, using pre-test and post-test to a single group, the technique used, observation and the checklist instrument, the sample population of 23 units, among boys and girls of 4 year old, who after having applied a pretest where the results were not acceptable, 15 learning sessions were applied and then the comparison of the pre test and post test was made, which is affirmed according to tables 20, 21, 22, and 23 respectively, where the achievements of the manual vision dimension is 61%, phonetic 87%, facial, 65% and gestural 65%, is in expected achievement "A" of the scale of qualification of regular basic education. To test the hypothesis of the research work was applied the Wilcoxon test where in Table 28 it is observed that the value of the pretest is $Z=4,201$ and the value of the post test is $P=0,000$ therefore the pretest is rejected and the veracity of the hypothesis is verified, affirming that the playful games, based on the significant approach, using concrete material, significantly improve the fine motor development.

Keywords: Play games, concrete material, Fine Motricity, significant approach.

INDICE DE CONTENIDOS

TITULO	i
HOJA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
INDICE DE CONTENIDOS	vii
Índice de Tablas	xi
Índice de Figuras.....	xiv
I. INTRODUCCIÓN.....	16
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	22
2.1 Antecedentes	22
2.2 Bases teóricas.....	26
2.2.1 Didáctica	26
2.2.2 Estrategias didácticas	27
2.2.3 Modalidad de la organización de la enseñanza.....	27
2.2.4 El juego	28
2.2.5 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla	31
2.2.6 Teoría del juego de Piaget	31
2.2.7 Juego y desarrollo del lenguaje.....	32
2.2.8 Juego y desarrollo del pensamiento matemático	32

2.2.9 Juego y desarrollo de la creatividad.....	33
2.2.10 El juego como herramienta educativa.....	33
2.2.11 Importancia del juego en el aprendizaje	34
2.3 Enfoque significativo	35
2.4 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	36
2.5 Teoría del aprendizaje significativo.....	37
2.6 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.....	38
2.7 Tipos de aprendizaje significativo	39
2.7.1 Aprendizaje de representaciones	39
2.7.2 Aprendizaje de conceptos	39
2.7.3 Aprendizaje de proposiciones.....	40
2.8 Condiciones para el aprendizaje significativo	40
2.9 Recurso como soporte de aprendizaje	41
2.10 Situación del enfoque significativo.....	41
2.11 Material concreto	43
2.11.1 Características	44
2.12 Selección de material concreto	45
2.12.1 Aspecto físico	46
2.12.2 Aspecto gráfico	46
2.12.3 Aspecto pedagógico.....	46
2.13 Motricidad	47
2.13.1 Tipos de motricidad	47

2.13.1.1 Motricidad gruesa	47
2.13.1.2 Motricidad fina	48
2.14 Desarrollo de la motricidad fina	51
2.15 Teoría de Ausubel.....	53
2.16 Teoría de María Montessori.....	54
2.17 Teoría de Lev Vygotsky	55
2.18 Teoría Jean Piaget.....	55
III. HIPÓTESIS	57
IV. METODOLOGIA.....	58
4.1 Tipo de la Investigación.....	58
4.2 Nivel de la investigación.....	58
4.3 Diseño de la investigación	59
4.4 Población	60
4.4.1 Área geográfica.....	60
4.5 Población muestral.....	61
4.6 Operacionalización de las variables.....	62
4.7 Técnicas e instrumentos.....	65
4.7.1 Observación	65
4.7.1.1 Lista de Cotejo.....	66
4.8 Plan de análisis de la investigación.....	66
4.8.1 Escala de Calificación.....	67
4.9 Matriz de Consistencia.....	68

4.10 Principios éticos.....	70
V RESULTADOS.....	71
5.1 Resultados	71
5.1.1 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en P.S a través del pre test.....	71
5.1.2 Resultados de la aplicación de juegos lúdicos con material concreto	72
5.1.3 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del post test.	84
5.1.4 Comparación de la dimensión viso manual en el pre y pos test.....	86
5.1.5. Comparación de la dimensión fonética en el pre y pos test	87
5.1.6. Comparación de la dimensión facial en el pre y pos test	88
5.1.7. Comparación de la dimensión gestual en el pre y pos test.....	89
VI CONCLUSIONES.....	99
6.1 Conclusiones.....	99
6.2 Recomendaciones	100
VII. Referencias bibliográficas	102
ANEXOS	106
Anexo 1.....	107
Anexo 2.....	112
Anexo 3.....	115
Anexo 4.....	161

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	61
Población y muestra	
Tabla 2	63
Definición y operacionalización de variables	
Tabla 3	67
Escala de Calificación	
Tabla 4	68
Matriz de consistencia	
Tabla 5	71
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 01.	
Tabla 6	72
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 02.	
Tabla 7	73
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 03.	
Tabla 8	74
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 04.	
Tabla 9	75
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 05.	
Tabla 10	76
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 06.	
Tabla 11	77
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 07.	

Tabla 12	78
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 08	
Tabla 13	79
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 9.	
Tabla 14	80
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 10.	
Tabla 15	81
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 11.	
Tabla 16	82
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 12.	
Tabla 17	83
Resultado de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto. Sesión de aprendizaje N° 13.	
Tabla 18	84
Resultados de la sesión de aprendizaje N° 14.	
Tabla 19	85
Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15	
Tabla 20	86
Dimensión viso manual en el pre y pos test	

Tabla 21	87
Dimensión fonética en el pre y pos test	
Tabla 22	/88
Dimensión gestual en el pre y pos test	
Tabla 23	89
Dimensión facial en el pre y pos test	
Tabla 24	90
Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad fina en el pre test y post test.	
Tabla 25	92
Resultados de pre test	
Tabla 26	93
Resultados de pos test	
Tabla 27	94
Rango	
Tabla 28	94
Estadísticos de prueba	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	71
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 01	
Figura 2	72
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 02	
Figura 3	73
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 03	
Figura 4	74
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 04	
Figura 5	75
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 05	
Figura 6	76
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 06	
Figura 7	77
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 07	
Figura 8	78
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 08	
Figura 9	79
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 09	
Figura 10	80
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 10	
Figura 11	81
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 11	
Figura 12	82
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 12	
Figura 13	83
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 13	
Figura 14	84
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 14	
Figura 15	85
Resultados de la aplicación de sesión de aprendizaje N° 15	
Figura 16	86

Dimensión viso manual en el pre y pos test	
Figura 17	87
Dimensión fonética en el pre y pos test	
Figura 18	88
Dimensión gestual en el pre y pos test	
Figura 19	89
Dimensión facial en el pre y pos test	
Figura 20	91
Comparación de pre test y post test	
Figura 21	92
Gráfico de pre test	
Figura 22	93
Gráfico de pos test	

I. INTRODUCCIÓN

La investigación tiene como finalidad determinar que los niños de 4 años que utilizan diversidad de material concreto al realizar juegos lúdicos, en su mayoría mejora su motricidad y para comprobarlo se inició este trabajo que se ha denominado: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. En la I.E. “Angelitos de Jesús”, donde se ha evidenciado que los niños y niñas tienen dificultad para dibujar, colorear, moldear y los docentes de las aulas del nivel inicial, no emplean técnicas a través de los juegos lúdicos con material concreto y ello no permite que los niños y las niñas elaboren trazos, coloreen dentro y fuera del dibujo, el motivo es que no se ejercita en coordinación motora fina y a la vez no se toma en cuenta los principios fundamentales de la educación. Según la problemática observada se ha formulado el enunciado siguiente: ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018?. Para sustentar esta investigación se necesitó de la teoría de Piaget quien mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Estas etapas del desarrollo infantil se producen en un orden fijo en todos los niños, y en todos los países. No obstante, la edad puede variar ligeramente de un niño a otro, es frecuente que a edades muy tempranas, los niños no sepan empatizar como lo haría un adulto, y tengan un “pensamiento egocéntrico” de acuerdo a su edad, y a sus

habilidades, al igual que es normal que cometan errores. Durante la infancia de un niño, se produce un desarrollo cognitivo natural en el que los niños “aprenden a pensar”, o mejor dicho, a interactuar con el mundo en el que viven. Esto supone una serie de cambios evolutivos en la vida del niño, marcados por etapas durante toda la infancia, desde que nacen, hasta la pre-adolescencia. Estas etapas, donde irán desarrollando ciertas habilidades cognitivas, actualmente están divididas según “Los estadios de Piaget”, donde manifiesta que el juego a lo largo del desarrollo infantil, adopta diversas formas y esto es consecuencia de los cambios de las estructuras intelectuales y que en el juego existen dos componentes como asimilación y acomodación. La asimilación aparece antes de que se construya estructuras estables y de acuerdo al medio y al mundo externo, reorganiza sus conductas, llamándolas acomodaciones. La clasificación que Piaget le da al juego, es según su desarrollo intelectual: juego de ejercicio (sensorial y motriz): Que se produce en el niño hasta dos años y es la exploración de su cuerpo utilizando los sentidos; juego simbólico: Piaget lo considera entre dos a cuatro años, donde el niño a través del juego muestra atención a su entorno imitando escenas y se convierte en sociable al resolver los conflictos que se le presentan; juego de reglas: el niño lo realiza entre los cinco y seis años, a través de este el niño se inicia en el pensamiento lógico y estratégico.

Según el trabajo tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta de mejorar en el área de personal social utilizando el enfoque significativo mediante la utilización de material concreto que desarrolla la motricidad fina y que los resultados obtenidos no serán manipulados, respetando las operaciones de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetará el derecho de autor de los textos utilizados en el desarrollo de la investigación, ya que la

investigación ofrece un acercamiento teórico, conceptual de la motricidad, además se respetará el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, incluye la experiencia en el área de personal social y el trabajo se propone como una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje. El tipo de investigación es cuantitativa, donde se recogió y analizó datos cuantitativos sobre las variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar, descubrir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales.

La investigación se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. En esta investigación se utilizó el diseño no-experimental aplicando el pre test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar, está constituida por un grupo social reducido de 23 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”. Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar: La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto y la lista de cotejo consiste en una serie de indicadores de desempeño que pueden ser afirmativos o interrogativos que

permiten identificar la presencia o ausencia de determinadas características en una evidencia. 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 aspectos, este es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas, por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

Los juegos lúdicos son importantes porque favorece el aprendizaje del niño y a través de este descubre sus capacidades y desarrolla sus relaciones con los demás observando y experimentando situaciones que se le presentan, así lo menciona Chateau (1958), en su obra “Aprendizaje a través del juego”, nos dice que el juego contribuye a formar la personalidad y prepara para la vida y así también nos dice la UNICEF (2012), en su libro: “Crecer Juntos para la primera Infancia”, manifiesta que trabaja con familias para fortalecer y mejorar espacios comunitarios para el juego y la UNESCO (2013), en su “Aportes conceptuales y experiencias relevantes sobre educación de la primera infancia”, manifiesta la importancia del juego para el desarrollo cognitivo del niño, así como lo manifiesta el MINEDU (2013), en la “Guía de Orientación, favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre”, para niños y niñas de 0 a 3 años. Esta investigación presenta como objetivo general: Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018 y los siguientes objetivos específicos como: Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso manual, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E.

“Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018. Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018. El trabajo se justificó realizando actividades de coordinación viso manual, fonético, facial y gestual, siendo los resultados aceptables de acuerdo a los logros de proceso. No hay que olvidar que el juego autónomo define el comportamiento y actitudes de los niños, si es que se realiza de manera pertinente y de acuerdo a sus necesidades e intereses. Por tales razones se debe comprender la necesidad que tiene el niño de poder experimentar el placer de estimular sus habilidades físicas como: saltar, correr, trepar y las habilidades intelectuales como: conocer, reconocer, ordenar relaciones y describir. Según los resultados del pre test y pos test, que se afirma según la tabla 20 y grafico 16, donde los niños y niñas a quienes se les realizaron la experimentación, se verificó el siguiente nivel en la dimensión viso manual, donde arrojó el 35% de resultado en “C” y 65% en “B” en el pre test y en el post test 39% en el logro “B” y 61% en el logro “A”, considerando el avance de logro del aprendizaje en la dimensión viso manual. En los resultados del pre test y pos test, que se afirmó según la tabla 21 y grafico 17, se verificó el siguiente nivel en la dimensión fonética, obteniendo 39% con resultado “C”, 35%

con resultado “B” y 26% con “A” en el pre test y en el pos test 13% en el logro “B” y 87% en el logro “A”, considerando el avance de logro de aprendizaje en la dimensión fonética. La tabla 22 y grafico 18 que son los resultados del pre test y post test, donde se verificó el siguiente nivel en la dimensión facial, los resultados son los siguientes: 30% con resultado “C”, 43% con resultado “B” y 26% con “A” en el pre test y en el post test 35% en el logro “B” y 65% en el logro “A”, se consideró el avance de logro de aprendizaje en la dimensión facial y los resultados del pre test y pos test, que se afirma según la tabla 23 grafico19, donde los niños y niñas a quienes se les realizaron la experimentación, se verificó el siguiente nivel en la dimensión gestual, donde arrojó el 96% de resultado en “B” y 4% en “A” en el pre test y en el post test 35% en el logro “B” y 65% en el logro “A”, considerando el avance en el logro del aprendizaje en la dimensión gestual.

Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test. Al observar los resultados entre el pre test y pos test, existe una diferencia significativa entre ambos logros (pre test y pos test), donde los estudiantes han mejorado en sus logros cuando se trabajó con la aplicación didáctica. Comprobándose la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de edad de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018.

La presente investigación está estructurada de la siguiente manera: I. Introducción, II. Revisión de la Literatura, III. Hipótesis, IV. Metodología, V. Resultados, VI. Conclusiones y Anexos.

II. Revisión de la Literatura

2.1. Antecedentes

Charchabal y Sánchez (2016) esta investigación se denomina: “La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del II nivel de educación inicial del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malcatos, Cantón y provincia de Loja”, aplicándose una propuesta de juegos cooperativos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial II, concluyendo que el juego de grupo permite al niño fortalecer actitudes y valores mejorando su aprendizaje.

Sandoval y Ramírez (2017) que desarrollaron una investigación titulada: “La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado pre escolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez”, en la universidad de Cartagena, para implementar la lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje pre escolar de niños y niñas, llegando a concluir en su estudio que la lúdica es una estrategia pedagógica porque divierte y entretiene al niño en edad preescolar fortaleciendo sus aprendizajes.

Castellar, González y Santana (2015) investigación de la Universidad de Cartagena, denominada: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta” que se refiere a los diversos tipos de actividades lúdicas que puede utilizar los niños y niñas para desarrollar un aprendizaje integral. Llegando a la conclusión, que durante la edad pre escolar los niños realizan juegos desarrollando su creatividad, ayudando a

desarrollar su aprendizaje.

Galarza (2015) en su investigación: “Estrategias lúdicas en la adquisición del aprendizaje significativo para niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial Luceritos del Amanecer”, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, su objetivo es analizar el valor y la importancia de las estrategias lúdicas y los docentes deben crear espacios lúdicos en el aula para que los niños puedan realizar ejercicios y demostrar sus aptitudes y actitudes. Se concluye que las estrategias lúdicas ayudan incluso a que sean desarrolladas desde la casa y se tiene que emprender acciones que orientan a los padres a que participen de los juegos lúdicos y ello se convierta en experiencias y puedan desarrollar y resolver problemas de su entorno.

En su investigación: “Influencia de la estimulación temprana en la calidad de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 2 a 3 años”, Universidad de Guayaquil, Ecuador, donde su objetivo es mejorar la calidad de vida de los estudiantes con deficiencias, es un trabajo de sondeo factible y desarrollo en razón de los problemas, se apoya en un estudio de campo exploratorio facilitando nuevos conocimientos en la realidad académico y social, para encontrar vías de solución al desarrollo motor fino, donde se podrá precisar en saberes de datos reales de los niños con problemas de destrezas que fue registrado en la respectiva observación, por ende es muy necesario involucrar a los representantes legales y docentes el trabajo en conjunto con el único fin de obtener una enseñanza comprensiva de la estimulación temprana adecuada a la edad estimada. Este trabajo de investigación concluye en que su propósito es motivar a los docentes y representantes legales en conocer la importancia de la Estimulación Temprana para aplicar acciones y ayudar a mejorar la

motricidad fina de los niños de 2 a 3 años. Macías, Neira y Muñoz (2015).

Arbizu (2016) en su investigación: “Programa de habilidades motrices para la capacidad intelectual en niños de 5 años de la I.E.I. 115-16 Virgen del Carmen S.J.L. 2016”, Universidad Cesar Vallejo, su finalidad de este estudio es el análisis del fomento del desarrollo de las habilidades motrices que involucra la práctica de movimientos coordinados en procesos sistemáticos que conlleva al niño a la madurez muscular como respuesta de la tonicidad muscular. Se concluye que el desarrollo de las habilidades motrices permite que el niño explore objetos usando sus sentidos, detallando características de los mismos.

Correa (2015) en su investigación: "El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años", la conclusión central de esta investigación, fue: a). La psicomotricidad se basa en los juegos motores los mismos que son importantes para el desarrollo del niño y niña, porque a través de estos el niño aprenderá a valorarse y relacionarse con sus compañeros, b) El diseño curricular nacional propone áreas de logros de aprendizajes y capacidades para que la docente pueda desarrollar una buena psicomotricidad y desarrollo motor.

Yong (2014) realizó una investigación denominada: “Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote”. El objetivo de estudio fue conocer las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote. En conclusión, esta investigación ha determinado que las actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para el desarrollo de la psicomotricidad son carreras, ensartar y enhebrar, la

adquisición de habilidades de lectura y escritura.

Rosas (2014) su investigación denominada: “Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014”, su objetivo es determinar la influencia de la Aplicación de juegos lúdicos en el aprendizaje. Concluyendo que los juegos lúdicos son muy importantes en el aprendizaje de los niños y deben aplicarse ya que les ayuda a desarrollar su pensamiento lógico y creatividad.

Briceño (2017) la presente investigación titulada: “Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana. 2015” es de tipo cuantitativo con diseño descriptivo y se llega a la conclusión que la aplicación de los juegos didácticos influye en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años. Al no encontrar investigaciones locales he creído conveniente considerar la siguiente investigación por ser la más cercana a nuestra región Tumbes, siendo la siguiente:

Sosa (2014) en su tesis: “ Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara- 2014, su objetivo es determinar si las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo, orientan el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014”, el método de la investigación fue experimental porque estuvo orientada a resolver un problema de la realidad a partir del análisis del efecto producido por la aplicación de un programa de estrategia basadas en el enfoque socio cognitivo en el

pensamiento crítico de los estudiantes, la población muestral estuvo conformada por 30 niños de la edad de 5 años, se obtuvo como conclusiones, que los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que la mayoría de los estudiantes de 5 años tienen un resultado no tan bajo en el logro del desarrollo de la creatividad, las actividades lúdicas se realizaron a través de 10 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando aún más su grado de creatividad de los 30 estudiantes, los resultados obtenidos en el pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de desarrollo de la creatividad, con estos resultados se puede decir que la aplicación de las estrategias ha dado resultado, después de los datos obtenidos de la investigación se determinó que si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Didáctica

Define didáctica como: “La ciencia que estudia el proceso de enseñanza-aprendizaje y la fundamentación del proyecto curricular”, Sánchez (2003).

Toro (2009) dice que la didáctica es una disciplina de la enseñanza del conocimiento cuyo objetivo es el entendimiento, mediante unos principios pedagógicos encaminada a una mejor comprensión de las ciencias.

2.2.2. Estrategias didácticas

La estrategia didáctica como la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. Al entender que la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción pedagógica del docente, se necesita orientar el concepto de técnica como procedimientos didácticos y el recurso particular para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia. Las estrategias didácticas apuntan a fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo. "Las tendencias actuales de universidad fomentan el autoaprendizaje por medio de una serie de técnicas y estrategias didácticas que van desde el uso de bibliotecas virtuales, al de las simulaciones interactivas, portafolios digitales, uso de diarios de clase, trabajo colaborativo y cooperativo, estudios de casos, aprendizaje basados en problemas, entre otros". Existe una gran cantidad de estrategias y técnicas didácticas, así como también existen diferentes formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico. Desde la perspectiva de la participación se distinguen procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el aprendizaje de forma colaborativa. Cuando se vincula en las tutorías académicas un espacio

académico determinado, el concepto de consulta o revisión de exámenes se visibiliza frecuentemente. Al considerarlo como un espacio de enseñanza aprendizaje vinculante (varios espacios académicos), de forma planeada y coordinada de equipos docentes, grupos investigativos, el trabajo del estudiante se concentra en tiempos distintos y experiencias formativas e investigativas, diferentes a las consultas sobre dudas académicas, Fonseca (2007).

2.2.3 Modalidad de Organización de la Enseñanza

Modalidades de intervención en educación pre escolar, Prezi. López (2014) 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 filósofo y psicólogo, Groos (1902) considera al juego como un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la actividad y producto de una psicología especial, para esto se basa en estudios realizados por Darwin sobre la sobrevivencia

de las especies que se adaptan a las condiciones del medio y para ello manifiesta que el juego es la preparación para la vida futura y la supervivencia.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget 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). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior, Piaget (1956).

Considera al juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, son consideradas como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas,

conocimientos, inquietudes, los valores, entre otros, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen crecimiento biológico, mental, emocional e individual y social sanos, de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente, Garaigordóbil (2014).

Escardó (2013) manifiesta que el juego comienza por ser, en el bebé, una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo, y que paulatinamente va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar por fin a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones.

Vigotsky (1924) define que el juego parece como una necesidad de tener contacto con la sociedad. Manifiesta teóricamente que el ser humano tiene dos cambios evolutivos, uno es la preservación y reproducción de las especies y el otro es sociocultural formando organizaciones o grupos sociales, por lo tanto, indica que el juego es una actividad social donde el niño adquiere roles. Además, se ocupa del juego simbólico señalando la manera como el niño transforma objetos según su imaginación.

2.2.5. Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

La clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo: Juegos Sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial; Juegos Motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño; Juegos de Desarrollo Anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño; Juegos Organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.; Juegos Pre deportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes; Juegos Deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder, Díaz (1987).

2.2.6. Teoría del Juego de Piaget

El juego a lo largo del desarrollo infantil, adopta diversas formas y esto es consecuencia de los cambios de las estructuras intelectuales. Manifiesta que en el juego existen dos componentes como asimilación y acomodación. La asimilación aparece antes de que se construya estructuras estables y de acuerdo al medio y al mundo externo, reorganiza sus conductas, llamándolas acomodaciones. La clasificación que Piaget le da al juego, es según su desarrollo intelectual: Juego de ejercicio (sensorial y motriz): Que se produce en el niño hasta dos años y es la exploración de su cuerpo utilizando los sentidos; Juego simbólico: Piaget lo considera entre dos a cuatro años, donde el niño a través del juego muestra atención a

su entorno imitando escenas y se convierte en sociable al resolver los conflictos que se le presentan; Juego de reglas: El niño lo realiza entre los cinco y seis años, a través de este el niño se inicia en el pensamiento lógico y estratégico, según, Piaget (1946).

2.2.7. Juego y desarrollo del lenguaje

Según sus estudios realizados sobre la neurofisiología del lenguaje, Ferré y Ferré (2008) consideran que los sonidos guturales y balbuceos que produce el niño en los primeros meses de vida, son parte de su juego y desarrollo de su lenguaje y a medida que avanza su edad lo descubren y a su juego lo acompañan de gestos y cada vez se hacen más organizados.

2.2.8. Juego y desarrollo del pensamiento matemático

Piaget (1975) manifiesta que el conocimiento lógico-matemático se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. El niño construye el conocimiento lógico matemático coordinando sus relaciones simples. Para Piaget es importante el proceso de socialización de los niños, porque permite desarrollar sus estructuras cognitivas. Mientras el niño manipula objetos, forma imágenes mentales y otras representaciones. El conocimiento lógico- matemático, se desarrolla a partir de las acciones interiorizadas del niño, derivadas de la construcción reflexiva a partir del interactuar con el medio.

2.2.9. Juego y desarrollo de la creatividad

Dice: “El juego como medio de desarrollo de la creatividad”, Barrio (2016) y que la creatividad del niño debe aparecer por sí sola a través del juego espontaneo, imaginativo y no dirigido. El juego es una de las capacidades más pertinentes que debemos fortalecer en el niño porque a través de esta capacidad en él se va a fomentar la resolución de problemas, la imaginación que conlleva al pensamiento crítico y mejora la actividad mental. El niño utiliza sus manos para manipular los objetos y materiales al realizar una creación artística, este juego le permite desarrollar su madurez mental de manera autónoma y sin presión.

2.2.10. El juego como herramienta educativa

Manifiesta que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo", Silva (1995).

Bruner y Garvey (1977) dicen que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar su forma de conducta, así como sus sentimientos según la cultura en que se desarrollan. El niño desarrolla sus capacidades individuales a través del juego y de acuerdo al entorno social que se les ofrece.

Vygosky (1991) manifiesta que la parte fundamental del juego es la naturaleza social que representa el niño de manera imaginaria que altera su

comportamiento obligándolo a definir sus actos. Para Vygotsky, el juego es la actividad predominante, ya que el niño se dedica a resolver situaciones reales. Según lo citado con anterioridad, nos demuestra que la escuela es el ambiente ideal para que el niño tenga la oportunidad de jugar y considere al juego no como pasa tiempo sino como la actividad recreativa y lúdica que le permite mejorar el aprendizaje.

2.2.11. Importancia del juego en el aprendizaje

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

Santa María (2017) Para Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. Comenzamos a jugar cuando somos bebés y, lo hacemos espontáneamente, porque es una necesidad que tenemos desde niños para

poder comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato.

2.3. Enfoque Significativo

Monsalve (2015) “Enfoque Aprendizaje Significativo”, comenta que, a lo largo de nuestra vida escolar, o simplemente observando con detalle lo que nos acontece, enseguida nos damos cuenta de que no todo lo que aprendemos es igual. Las diferencias parecen obvias cuando comparamos el aprendizaje profundo, como el derivado de un tema de nuestro interés, con recordar algo aburrido de manera literal y sin darle un significado.

Por esta razón, David Ausubel estudió las diferencias entre estos dos aprendizajes y desarrolló partiendo de ellas su teoría del enfoque significativo. Muchos psicólogos educativos han centrado sus esfuerzos en intentar desarrollar modelos que describan la manera en la que adquirimos conocimientos. El modelo de Ausubel sobre el aprendizaje significativo es uno de los modelos que han explicado con más éxito cómo se produce el aprendizaje profundo no literal. Y este se define como un aprendizaje construido y relacionado con los conocimientos previos, donde el sujeto adquiere un papel activo, reestructurando y organizando la información.

Guerrero (2014) manifiesta que el enfoque significativo es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, según algunas

teorías, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo. El significado surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona el concepto a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

El concepto de enfoque significativo fue propuesto originalmente por Ausubel (1963 a 1968), psicólogo estadounidense que planteó su teoría del enfoque significativo. David Ausubel, psicólogo estadounidense, pionero de la teoría cognitiva. El aprendizaje para este autor, implica una organización activa de los conceptos y esquemas que posee el alumno, en su estructura cognitiva. Ausubel menciona que los organizadores previos son aquellas ideas que se hacen presentes en el alumno, con las que relaciona el material por aprender cómo: averigua lo que el alumno sabe y actúa, en consecuencia, esto nos dice que siempre que demos un tema nuevo, debemos conocer sus conocimientos previos (examen de apertura). El enfoque significativo sucede cuando el alumno puede relacionarlo con lo que ya sabe, de tal manera que, si el alumno no tiene un conocimiento previo sobre determinado contenido, este contenido carecerá de significado.

2.4. Enfoque metodológico de aprendizaje

Pérez (2006), el enfoque metodológico de aprendizaje se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase, tomando en cuenta los principios educativos, objetivos pedagógicos, perfiles de los miembros de la comunidad educativa, valores, áreas curriculares y otras.

2.5. Teoría del aprendizaje significativo

La estructura cognitiva es necesaria para el aprendizaje del niño y que se entiende por estructura cognitiva al conjunto de ideas y conceptos que posee en el campo del conocimiento. Durante el proceso de orientación del aprendizaje, es de mucha importancia conocer la estructura cognitiva del alumno, para saber cuanta información posee y su grado de estabilidad. Ausubel resume su obra de la siguiente manera: Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: “El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe”. El aprendizaje significativo se presenta cuando el niño estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y el pequeño va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce. Además el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño. Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje.

Ausubel (1986) los docentes deben partir desde el conocimiento previo del alumno para un correcto desarrollo del aprendizaje y adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los alumnos, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Deben tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el alumno tenga, sino de que el niño transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo. Pero para

lograr lo anterior, según Ausubel, es preciso reunir las siguientes condiciones: El contenido propuesto como objeto de aprendizaje debe estar bien organizado de manera que se facilite al alumno su asimilación mediante el establecimiento de relaciones entre aquél y los conocimientos que ya posee. Junto con una buena organización de los contenidos se precisa además una adecuada presentación por parte del docente que favorezca la atribución de significado a los mismos por el alumno. Es preciso, además, que el alumno haga un esfuerzo por asimilarlo, es decir, que manifieste una buena disposición ante el aprendizaje propuesto. Por tanto, debe estar motivado para ello, tener interés y creer que puede hacerlo. Las condiciones anteriores no garantizan por sí solas que el alumno pueda realizar aprendizajes significativos si no cuenta en su estructura cognoscitiva con los conocimientos previos necesarios donde enlazar los nuevos aprendizajes propuestos. Los docentes tienen que adecuar los contenidos didácticos para una acertada asimilación de la enseñanza por parte de los alumnos, siendo lo anterior fundamental para concretar el proceso de enseñanza-aprendizaje y tomar en consideración que no todo se desarrolla del aprendizaje significativo o conocimientos previos que el alumno tenga, sino de que el niño transforme sus conocimientos previos y llegue a la construcción de uno significativo.

2.6. Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

Según Ausubel (1983), se cumplen tres condiciones: Significatividad lógica del material: El material disponible el estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos; significatividad psicológica del material: Que

el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo; Actitud favorable del alumno: Ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.7. Tipos de Aprendizaje Significativo

Ausubel (1983), considera tres tipos de aprendizaje significativo:

2.7.1. Aprendizaje de representaciones

Consiste en aprenderse significativamente los símbolos representados por palabras y de estos se lograrán los demás aprendizajes que se adquieren para integrarse de manera significativa. Con este tipo de aprendizaje se retiene el nombre de las palabras que las asocia con símbolos para representarlos. Por ejemplo, si se aprende la palabra “vaca”, ésta en un inicio es carente de todo sentido y si se asigna a esta palabra la representación y vemos a la vaca, entonces se sabe que se llama “vaca”.

2.7.2. Aprendizaje de conceptos

Aquí se hace referencia a dos procesos: Formación y Asimilación, donde en

la formación se refiere a la experiencia directa, identificando en este caso el vocablo vaca, para luego según el proceso de asimilación se amplía el conocimiento desarrollando su vocabulario y para esto no es necesario ver el objeto simplemente se define la palabra relacionando el concepto de vaca con la especie mamífero.

2.7.3. Aprendizaje de proposiciones

En este tipo de aprendizaje las palabras se combinan formando nuevas ideas en forma de oraciones que demuestran un significado distinto al sumar las palabras que contiene y para esto es necesario conocer el significado de cada concepto para luego saber el significado de la oración en su totalidad. Aquí en este aprendizaje exige captar el significado de ideas expresadas en forma de proposiciones las cuales se combinan y dan como resultado una nueva proposición.

2.8. Condiciones para el aprendizaje significativo

Coll (1988) considera que la primera condición para haya un aprendizaje significativo es que el contenido a tratar sea potencialmente significativo, por tanto desde el punto de vista de su estructura interna, tiene que haber una significatividad lógica del contenido, es decir, no debe ser arbitrario ni confuso; como desde el punto de vista de su posible asimilación, tiene que haber en su estructura cognitiva del alumno, elementos pertinentes y relacionables; referidas a la significatividad psicológica; cabe resaltar que también el alumno debe tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, el alumno tiene que estar motivado para

relacionar lo que aprende con lo que ya sabe.

2.9. Recurso como soporte de aprendizaje

El recurso didáctico como cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo. Los recursos didácticos deberán ser siempre considerados como un apoyo para el proceso educativo: objetivos curriculares, planes y programas de estudios, contenidos, actividades didácticas, evaluación de recursos didácticos. Los recursos didácticos son muy útiles para facilitar el logro de los objetivos que se tengan para cada una de las mismas, para el desarrollo de las clases, los contenidos que se revisan con los estudiantes y también para motivarlos y familiarizarlos con el entorno a éste, confirmar, elaborar, consolidar y verificar. Su uso queda plenamente justificado cuando son integrados de manera adecuada al proceso educativo, el cual deberá ser compatible a su vez con otros contextos más amplios escolar, regional y nacional, Conde (2006).

2.10. Situación del enfoque significativo

Manifiesta que diferentes autores han establecido clasificaciones de las situaciones, desde diferentes puntos de vista. Rogiers y Peyser distinguen tres tipos de actividades que corresponden al lugar que ocupen en el encadenamiento de las actividades diversas de aprendizaje: las situaciones de aprendizaje de exploración se

realizan al inicio del proceso y sitúan al estudiante solo o en pequeños grupos, en una situación de investigación, de búsqueda activa, creando ciertas formas de desestabilización cognitiva. Las actividades de formalización o de estructuración permiten explotar los descubrimientos de los estudiantes durante la fase de exploración; permiten desarrollar, formalizar y estructurar los nuevos saberes y al mismo tiempo, sirven como prácticas para la adquisición de los saberes-hacer. Las situaciones de este tipo confirman la importancia del aprendizaje constructivo. Las situaciones-problema de integración o de movilización de los aprendizajes están planteadas para que los estudiantes aprendan a movilizar los aprendizajes pertinentes (saberes y saber-hacer) en función de un análisis correcto de la situación. Conducen al estudiante a la integración de un conjunto de aprendizajes y su articulación con diferentes saberes adquiridos anteriormente. Las situaciones problema son una alternativa para lograr el enfoque significativo, por medio del desarrollo de las diferentes fases que lo determinan. (El Currículo Nacional Base Minedu, 2014).

Menciona que el primer elemento que dinamiza un proceso de aprendizaje son los conocimientos previos del alumno, en consecuencia el docente debe implementar las estrategias que permitan engarzar el conocimiento nuevo con el conocimiento previo. En este sentido Ausubel afirma “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia”. El problema surge porque no se considera, que el conocimiento que se transmite en una actividad de aprendizaje debe tener una doble estructuración, debe ser estructurado en sí mismo y estructurado con respecto al conocimiento que posee el estudiante. Como es frecuente y tradicional, el docente

planifica a partir de la estructura de la disciplina que enseña, secuenciando los contenidos y los temas como si tuvieran igual dificultad. Si por experiencia ha tenido dificultad en la enseñanza de algún tema, opta por dedicarle más tiempo o por diseñar una nueva estrategia. Pero resulta que los seres humanos representamos la realidad, no como fotógrafos, sino como pintores que pintan la vida con colores, pinceles propios y un estilo muy personal. Así que la realidad para nosotros no es una realidad objetiva, sino una interpretación que se construye a partir de los esquemas y estructuras que ya poseemos. Si bien la capacidad cognitiva cambia con la edad, esos cambios implican el uso de esquemas y estructuras nuevas, que antes no se poseían. Pero existen esquemas y estructuras que no han sufrido cambios notorios y es sobre ellos que se debe trabajar para lograr un enfoque significativo. Todos tenemos en nuestra estructura cognitiva unos esquemas que cuentan la historia de nuestras experiencias, sucesos, y anécdotas, que en las parcelas de la realidad nos ha correspondido vivir, García (2010).

2.11. Material concreto

El material concreto es el instrumento o las herramientas didácticas que utilizan los docentes para facilitar los aprendizajes y mejorar el desarrollo de las capacidades de los estudiantes. Su función es diversa y a través de la manipulación contribuye a favorecer los aprendizajes de los niños. Presentan las siguientes características: Deban ser elaborados para brindar seguridad a los estudiantes al ser manipulados, siempre se deben mantener conservados y durante su exploración y manipulación no se deben destruir fácilmente; Deben causar interés y expectativas a

los estudiantes y su confección debe ser novedosa, Debe ser un material adecuado y referente al tema tratado por el docente; Debe ser un material donde los estudiantes los manipulen sin dificultad para lograr el aprendizaje y que permita la comprensión de los conceptos, Álvarez (2008).

2.11.1. Características

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

Manifiesta que un material o medio didáctico es aquel "elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje". Los materiales didácticos son el vínculo entre el estudiante, los contenidos y el asesor o tutor, en ellos se encuentra la información necesaria para alcanzar objetivos de aprendizaje e incluyen actividades y experiencias que deben ponerse en práctica para el desarrollo de las habilidades. Mena define al material didáctico como un "conjunto de informaciones, orientaciones, actividades y propuestas". Un material didáctico se crea para "guiar al alumno en su proceso de aprendizaje" un material didáctico es un

soporte o recurso que contiene mensajes audio-escritos-visuales con una estructura didáctica. Los materiales didácticos incluyen los contenidos del programa educativo, cuyo propósito es que el estudiante adquiera determinados conocimientos, Marqués (2011).

2.12. Selección de material concreto

Una competencia clave para todo docente es la capacidad para seleccionar materiales didácticos con criterios pedagógicos bien fundamentados y coherentes con sus principios metodológicos y las necesidades del alumnado. De manera específica, los materiales deben seleccionarse y utilizarse en relación con las capacidades, motivaciones y necesidades del alumnado y las características de los programas de enseñanza y aprendizaje. Los objetivos educativos que pretendemos lograr. Hemos de considerar en qué medida el material nos puede ayudar a ello; Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la materia que estamos trabajando. Las características del alumnado que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para su empleo; Las características del contexto en el que desarrollamos nuestra docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando. Las estrategias didácticas que podemos diseñar y que deben contemplar la secuenciación de los contenidos, las actividades que se pueden proponer, la metodología asociada a cada una, los recursos que se pueden emplear. Justamente, la selección de los materiales a utilizar siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta,

considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. Sin olvidar, por supuesto, un criterio esencial como es el del conocimiento y dominio de uso por parte del profesorado. El uso de material concreto permite desarrollar el aprendizaje del niño al utilizar su capacidad sensorial, la cual se enriquece debido a la exploración y manipulación. El material concreto es el medio a través del cual el niño desarrolla capacidades actitudes y destrezas, Rosales (2009).

El material concreto debe cumplir con los siguientes aspectos:

2.12.1. Aspecto físico

Debe ser durable y resistente a largo plazo, debe ser manipulable de manera fácil; su elaboración debe ser con sustancias no tóxicas; deben despertar curiosidad a los niños que los usan.

2.12.2. Aspecto gráfico

Clara impresión; Los colores bien definidos; Su tamaño debe ser adecuado para que no dificulte su visión.

2.12.3. Aspecto pedagógico

Debe ser entendible y en relación con las capacidades curriculares, para que permita el desarrollo de habilidades; Deben ser utilizados para estimular las

competencias de las diferentes áreas; De fácil manipulación para que el niño lo use de manera autónoma; Deben ser funcionales para despertar los intereses y necesidades de los niños; Deben ser adecuados al nivel de desarrollo de los niños; Deben permitir al niño hacer uso de su imaginación.

2.13. Motricidad

Baracco (2011) manifiesta que se refiere a las acciones que se realizan con la totalidad del cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Está relacionada a los desplazamientos y movimientos de las extremidades como: caminar, correr, rodar, saltar, girar, bailar, trepar y otras, así también involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo.

2.13.1 Tipos de motricidad

2.13.1.1. Motricidad gruesa:

La motricidad gruesa es el control de los movimientos del cuerpo producidos por los músculos generales. Es la capacidad de dar movimientos a una o varias partes del cuerpo. Los movimientos pueden ser voluntarios e involuntarios en coordinación

con el sistema muscular. La motricidad abarca todos los sentidos (olfato, vista, oído, gusto y tacto). Los ejercicios para desarrollar la motricidad gruesa son:

Motivamos al niño que señale, nombre y localice en su cuerpo la cabeza, frente, cabello, ojos, orejas, boca y sus elementos, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos; Estos segmentos gruesos y finos se nombraran en cuatro momentos: en el propio cuerpo, en el de otro compañero (en parejas), en dibujos o siluetas y en su imagen frente al espejo; Guiamos al niño para que determine cada parte y diga su funcionamiento o utilidad; Ofrecemos material como rompecabezas del cuerpo humano. En caso el maestro no tuviera el material, puede recortar de revistas figuras humanas completas y descomponer desde 3 hasta 10 partes para que el niño arme y pegue sobre una cartulina luego motivamos al niño a subir y bajar escaleras, caminar sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas, bailamos con el niño ritmos procurando que tome el ritmo de la música constantemente Imitamos sonidos producidos por animales, en diferentes tonalidades: bajos y altos, pueden ser de: gato, perro, pato, gallina, vaca y otros. Practicamos los juegos lúdicos como: el yaz, la rayuela, las ollitas, los trompos, las cometas, estatuas, el tren, rondas, saltar soga, el kiwi, según Garza (1978).

2.13.1.2 Motricidad fina

El autor, menciona en la siguiente frase: “Cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula elabora y

ejecuta”, Da Fonseca V (1988) y manifiesta que la motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento”. La motricidad fina, consiste en toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas y habilidades que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas, por ejemplo, embolilla papel crepe, ingresa con los dedos en pinza cuentas en un frasco.

La motricidad fina se clasifica en cuatro dimensiones:

Coordinación viso manual

Arias (2014) manifiesta que es la capacidad que permite realizar actividades de manera simultánea con los ojos y las manos. Actividades que integramos la información que nos facilita los ojos para guiar el movimiento de nuestras manos. Es una habilidad cognitiva y compleja quien la vida diaria debemos mejorarla y estimularla. Un ejemplo de coordinación óculo manual es: pintar en papel, aquí estamos empleando la coordinación viso-manual y conforme vamos pintando, nuestros ojos nos informan acerca de la posición de nuestra mano y de cómo lo hacemos. En base a esta información, vamos generando los diferentes programas motores, corrigiendo en estos los problemas que hayan podido surgir. Es una secuencia de actos motores muy rápidos y precisos, por lo que requiere cierta habilidad y entrenamiento.

Coordinación fonética.

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 y comienza su aprendizaje que luego le permite llegar a la elaboración de palabras. Por ejemplo: En los primeros meses de vida el niño descubre la posibilidad de emitir sonidos, pero carece de la maduración suficiente para realizar la emisión sistemática de cualquiera de ellos; a medida que crece, va emitiendo silabas y palabras, que deben tener respuesta de parte del adulto, para que le estimule a seguir el juego de decirlas y con esto aprenderá nuevas palabras. Mediante la muestra visual de ellas, podrá identificar si son personas, animales o cosas y por eso es importante hablarle al niño claro y bien vocalizado. Así al año y medio, el niño no sabe muchas palabras, pero está en capacidad de iniciar un lenguaje sencillo, juntando varias palabras al principio y organizando frases simples después. Entre los 2 o 3 años aumenta la posibilidad para sistematizar su lenguaje y mejorar la emisión de sonidos. Adquiere conciencia para la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas. Y al finalizar el tercer año quedan algunos sonidos por perfeccionar y algunas irregularidades gramaticales y sintácticas que deben ser consolidadas, pero el niño en esta etapa ya puede expresar lo que quiere. A partir de los 4 años el niño puede hablar con una perfecta coordinación y emitir sonidos, habrá conseguido una perfecta utilización del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo lo hará en el transcurso de su escolaridad, Yoli (2010).

Coordinación facial

Crearte (2011) la define como la capacidad de la persona para dominar los

músculos de la cara con la intención de expresar sus emociones y sentimientos. Ejemplo: Cuando un niño se ríe es porque expresa felicidad, cuando abre mucho sus ojos expresa sorpresa y cuando se pone serio y ciñe el rostro expresa molestia y desagrado. Entre algunas actividades que se pueden recomendar para fortalecer los músculos de la cara, tenemos: Utilizar cremas y talco medicados, masajear suavemente en la cara de manera circular sin presionar, especialmente al levantarse; hacer que se mire en el espejo y motivarlo a mover partes de su cara, indicando: triste, alegre, enojado, etc.; Motivarlo a cantar temas musicales, donde mueva partes de la cara.

Coordinación gestual

Soraya (2010) Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todo ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hacia los 10 años. Dentro del 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 consientes que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años podrán intentar más acciones y un poco de precisión.

2.14. Desarrollo de la motricidad fina

Cedeño y Lucas (2009-2010) manifiesta que el desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como

la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras ocasiones, frustrantes que son inofensivos. Siendo el siguiente:

Infancia (0 – 12 meses):

Las manos de un infante recién nacido están cerradas la mayor parte del tiempo y como el resto de su cuerpo, tiene poco control sobre ellas. Si se toca su palma, cerrará su puño muy apretado, pero esto es una acción de reflejo prensil que se da aproximadamente hasta los cinco meses. A los dos meses intenta agarrar los objetos mirando sus manos es hasta los cuatro a cinco meses que logra hacerlo sin mirar sus manos. Durante los seis meses hasta los doce coge los objetos y los lleva a su boca, es aquí donde el adulto cuidador debe tener precaución en no ponerle a disposición material pequeño y que le pueda causar daño.

Gateo (1 – 3 años):

Durante esta edad toma e introduce los objetos con sus dedos en pinza, durante esta fase se produce el gateo y el inicio a caminar, al niño le gusta coger revistas o libros para pasar las páginas, construye torres y las derrumba, se inicia en el dibujo, elabora pequeños garabatos y aprende a abrir y cerrar los materiales, también identifica derecha e izquierda (lateralidad).

Preescolar (3 – 4 años):

Durante esta etapa el niño ata pasadores, abrocha y desabrocha botones, aprende a cortar utilizando tijeras pasa el lápiz por su nombre escrito en mayúscula, para luego escribirlo por sí solo, dibujan a las personas especialmente a su familia y hay que considerar que todavía a esta edad les falta controlar sus impulsos y su sistema nervioso. Es importante que el docente tenga mucha paciencia y siempre este

motivando para que sus logros sean eficaces.

Edad escolar (5 años):

Cuando llegan a esta etapa, los niños ya pintan, dibujan, expresan autonomía y si en algún aspecto es lento su aprendizaje, hay que tratarlo con cariño, tenerle paciencia y siempre atenderle con una sonrisa porque así disfrutará de los aprendizajes que serán para toda su vida.

2.15. Teoría de Ausubel

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

2.16. Teoría de María Montessori

Martínez (s/f) manifiesta que María Montessori (31 de agosto de 1870 – al 6 de mayo de 1952), fundó la casa de los niños y desarrollo desde allí lo que a la postre se llama el método Montessori de enseñanza, todas sus teorías se basaron en lo que observo a los pequeños hacer por su cuenta, sin la supervisión de adultos. La de que los niños son sus propios maestros y que para aprender necesitan libertad y multiplicidad de opciones entre las cuales escoger, inspiro a María Montessori en todas sus batallas por reformar la metodología y la psicología de la educación, elaboro un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, esa más que eso es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlos por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa.

2.17. Teoría de Lev Vygotsky

Sostiene que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños, la interacción fomenta el desarrollo, el aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar sólo cuando el niño esta interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente, Vygotsky después que los niños buscan a los adultos para la interacción social comience en el nacimiento; el desarrollo ocurre a través de estas interacciones, Montero y de Dios (2006). Para los profesionales de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vygotsky es la zona de desarrollo próxima que él define así: El área de desarrollo que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por tanto, se crea con el curso de la interacción social.

2.18. Teoría de Jean Piaget

Montero (2005) sostiene que, según la teoría de Piaget, el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que en el nivel físico. La inteligencia de los recién nacidos se expresa a través de acciones motrices como chupar, agarrar,

mover la cabeza y tragar. A través del proceso de adaptación se presentan estas acciones reflexivas y se desarrolla la inteligencia de estos niños pequeños.

Piaget tiene las siguientes etapas: Etapa sensorio-motora es la primera de las etapas de Piaget del desarrollo cognitivo, que va desde el nacimiento hasta los dos años, los niños utilizan los sentidos y los reflejos motrices para construir el conocimiento del mundo. Usan los ojos para ver, la boca para chupar y las manos para agarrar. Etapa pre-operacional segunda etapa del desarrollo cognitivo comienza a los dos años y acaba aproximadamente a los siete, los niños pre-operacionales son distintos a los niños sensorio-motrices en los siguientes aspectos: El desarrollo del lenguaje comienza a acelerarse rápidamente, existe menos dependencia de la acción sensorio-motora, son egocéntricos, expresando ideas y pensando en personas y cosas que no están presentes. Etapa de operaciones concretas, son los niños desde los siete años hasta los doce años, comienzan a utilizar imágenes mentales y símbolos durante el proceso de pensamiento y pueden hacer operaciones reversibles. Los maestros pueden fomentar el desarrollo de los procesos mentales durante esta etapa a través del uso de objetos reales y concretos cuando hablan y explican conceptos. Etapa de operaciones formales, comienza a los doce años y dura hasta los quince, los niños son capaces de tratar con problemas cada vez más complejos e hipotéticos y dependen menos de objetos concretos para resolver problemas.

III. Hipótesis

Hi. La aplicación de juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.

IV. Metodología

4.1. Tipo de la investigación

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

Según Creswell (2014). Este tipo de metodología se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, sea una comunidad, asociación, escuela o empresa. El mismo autor clasifica básicamente dos tipos de investigación acción: práctica y participativa.

4.2. Nivel de la investigación

La investigación se centra en el nivel explicativo porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos.

Arias (2012) nos dice: “La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos, mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto”. En

este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

4.3. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño no-experimental aplicando el pre test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar, está constituida por un grupo social reducido de 23 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” y por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O_1 _____ X _____ O_2

Dónde:

O_1 = Evaluación de estudiantes 4 años (pre-test)

X = aplicación de los juegos lúdicos.

O_2 = Evaluación de estudiantes de 4 años (post-test)

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas.

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

4.4. Población

4.4.1. Área geográfica del estudio

El departamento de Tumbes se encuentra ubicado en la parte noroccidental del país, en el límite con el país del Ecuador, Tumbes limita por el norte con el Ecuador y el Océano Pacífico, por el este con el Ecuador, por el sur con Piura y Ecuador y por el oeste con el Océano Pacífico, 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 4,669.20 Km² de isla Oceánica. Tiene 3 provincias: Tumbes, Zarumilla y Contralmirante Villar y según el INEI (2017), cuenta con una población de 241 mil habitantes.

La institución educativa “Angelitos de Jesús”, está ubicada en la calle Miraflores N° 116 en el barrio el Progreso, tiene pocos años de creación y pertenece a la ampliación de cobertura. Actualmente cuenta con una plana docente conformada por la Lic. Elizabeth Gonzales García, quien tiene el cargo de directora, dos docentes y una auxiliar de educación.

4.5. Población muestral

La población en estudio es de alumnos de 4 años, de la institución Educativa “Angelitos de Jesús”, los que están distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Población de estudiantes de 4 años de edad, del aula Sección única de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Tumbes	“Angelitos de Jesús”	4 años, Sección única	13	10
Total			23	

Fuente: *Registro de asistencia de los estudiantes del “aula Sección única” de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”.*

4.6. Operacionalización de las variables

Variable independiente:

Tzic (2012) menciona que los juegos lúdicos son excelentes alternativas de aprendizaje ya que permiten trabajar las diferentes habilidades de los estudiantes. Estos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. Durante el juego lúdico, los estudiantes adquieren confianza y se sienten libres para participar de manera autónoma dando la solución a problemas presentados.

Variable dependiente:

Prensa libre (2011), se refiere a la motricidad fina, mencionando que son destrezas que adquiere el niño quien requiere la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar.

Tabla 2. Definición y operacionalización de variables

Problema	Variables	Categorías	Dimensiones	Indicadores	Actividades
¿Cómo la utilización de material concreto en la práctica constante de juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018?	Variable independiente: Juegos lúdicos Variable Dependiente: Motricidad fina	A Logro previsto B logro en proceso C Logro en inicio	Viso manual	.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 en 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 le indica.	Reproduce dibujos sencillos. Jugamos con la plastilina. Haciendo figuras con la plastilina. Enhebrando un pasador. Ensarta en una cerda cuentas medianas y pequeñas. Rasgamos papel y formamos figuras geométricas. Haciendo pelotas de papel. Punza al contorno de una figura.

			Fonética	Imita los sonidos de los animales.	Diferencia sonidos, utilizando el oído.
			Facial	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.	¿Quién es quién?
			Gestual	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	Jugamos a imitar.
				Hincha las mejillas cuando infla un globo.	Inflamos globos
				Juega con títeres con los dedos de la mano.	Jugamos con títeres de dedos
				Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.	Imita pregones.
				Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimientos, espirales, diagonales y circulares.	Los gimnastas

4.7. Técnicas e Instrumentos

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

4.7.1. Observación

Aebli (1995), “La observación como instrumento de investigación y de formación en las prácticas”, responde a la pregunta ¿Qué es observar?, donde la respuesta del autor es que 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. La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

4.7.1.1. Lista de cotejo

Tobón (2013), autor que define a la lista de cotejo como “Una serie de indicadores de desempeño que pueden ser afirmativos o interrogativos que permiten identificar la presencia o ausencia de determinadas características en una evidencia”. 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. Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida.

4.8. Plan de análisis de la investigación

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

4.8.1. Escala de Calificación

Tabla 3: Escala de Calificación

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Calificación
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.

4.9. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 4. Matriz de Consistencia.

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
Juegos Lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.	¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018?	<p>OBJETIVO GENERAL Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso manual, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material</p>	La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos lúdicos.</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Motricidad fina.</p>	<p>Diseño de la investigación Se utilizó el diseño no-experimental y usando el valor cuantitativo, con pre test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar , está constituida por 23 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” y por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:</p> <p style="text-align: center;">$O_1-----X-----O_2$</p> <p>O_1=Evaluación de estudiantes 4 años (pre-test). X=Aplicación de los juegos lúdicos. O_2=Evaluación de estudiantes de 4 años (post-test).</p> <p>Técnicas e instrumentos : Observación:</p>

		<p>concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual, en los niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018.</p>			<p>Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.</p> <p>Lista de cotejo: Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p> <p>Población muestral: 23 niños de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 2018.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>IE</th> <th>V</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Angelitos de Jesús</td> <td>13</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td colspan="2">23</td> </tr> </tbody> </table>	IE	V	M	Angelitos de Jesús	13	10	Total	23	
IE	V	M												
Angelitos de Jesús	13	10												
Total	23													

4.10. Principios éticos

El trabajo tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta de mejorar en el área de personal social utilizando el enfoque significativo mediante la utilización de material concreto que desarrolla la motricidad fina y que los resultados obtenidos no serán manipulados, respetando las operaciones de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo se respetará el derecho de autor de los textos utilizados en desarrollo de la investigación, ya que la investigación ofrece un acercamiento teórico, conceptual de la motricidad además se respetará el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, incluye la experiencia en el área de personal social y el trabajo se propone como una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

V. Resultados

5.1. Resultados

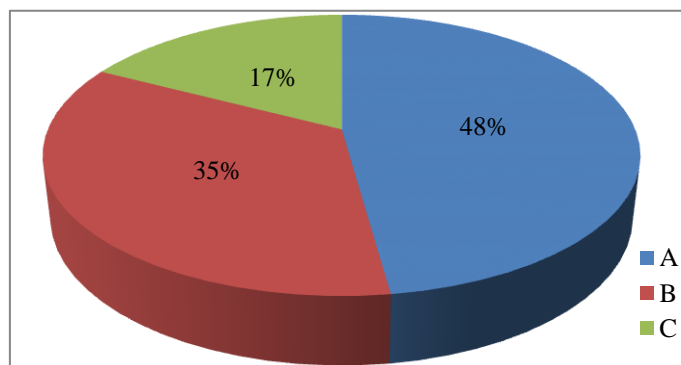
El trabajo de investigación, presenta resultados referentes a los objetivos de la investigación según la hipótesis, de los cuales los tres primeros son objetivos y el cuarto es la hipótesis.

5.1.1. Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de personal social a través del pre test.

Tabla 5: Resultados de la aplicación de la Sesión de aprendizaje N^o 01: Reproduce dibujos sencillos

Nivel de logro	F	%
A	11	48 %
B	08	35%
C	04	17 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente: Lista de Cotejo del 17 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 5

Figura 1: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 01

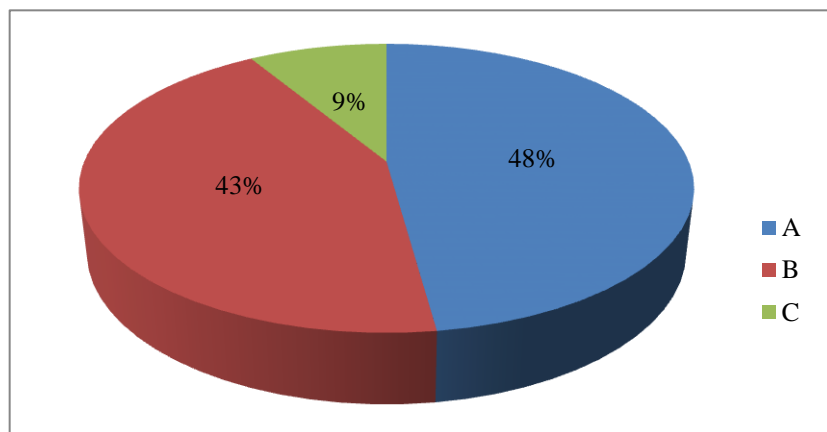
Según la tabla 5 con la figura 1, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 17 % han logrado C.

5.1.2 Resultados de la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto.

Tabla 6: Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 02: Haciendo pelotas de papel

Nivel de logro	F	%
A	11	48%
B	10	43%
C	02	9%
Total de Estudiantes	23	100%

Fuente: Lista de Cotejo, del 18 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 6

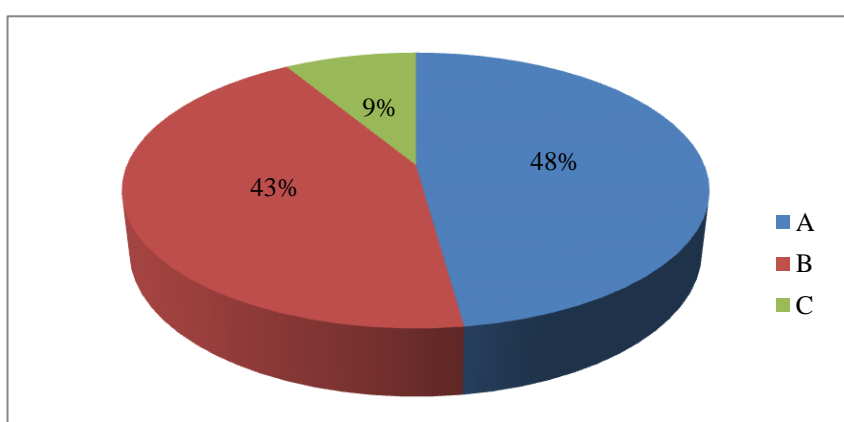
Figura 2: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 02

En la tabla 6 y figura 2, se observa que los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús”, de edad 4 años, el 48%, han obtenido A.

Tabla 7: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 03: Ensarta en una cerda cuentas medianas y pequeñas

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	11	48 %
B	10	43 %
C	02	9%
Total de Estudiantes	23	100%

Fuente: Lista de Cotejo del 21 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 7

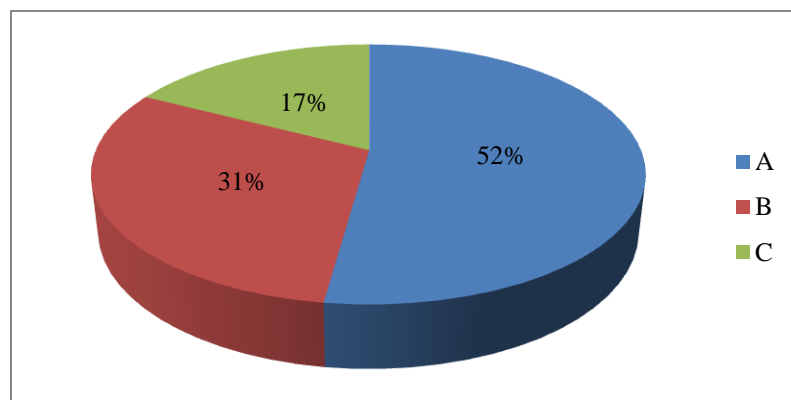
Figura 3: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 03

La tabla 7 y figura 3, donde los 23 estudiantes de la I. E “Angelitos de Jesús”, del aula de 4 años, el 48 % han logrado A.

Tabla 8: Resultados en la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 04: Haciendo figuras con la plastilina

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	12	52 %
B	07	31%
C	04	17%
Total de Estudiantes	23	100%

Fuente: Lista de Cotejo del 22 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 8

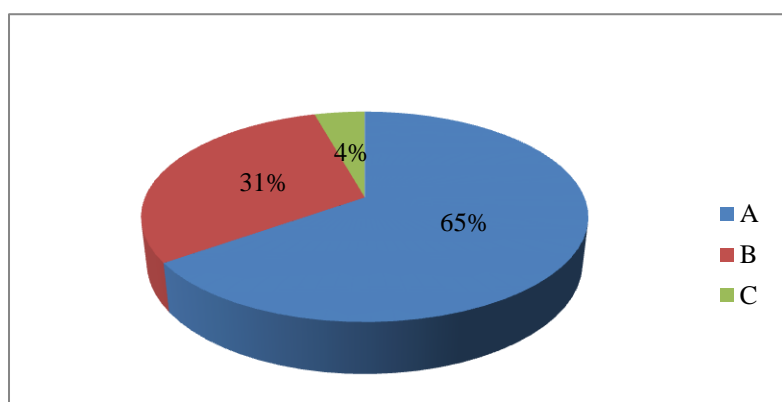
Figura 4: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 04

La tabla 8 y figura 4, se observa como resultado que los 23 estudiantes de “Angelitos de Jesús, de aula de 4 años, el 52% han logrado A.

Tabla 9: Resultados según la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05: Punza al contorno de una figura

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65%
B	07	31%
C	01	4%
Total de Estudiantes	23	100%

Fuente: Lista de Cotejo, del 23 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 9

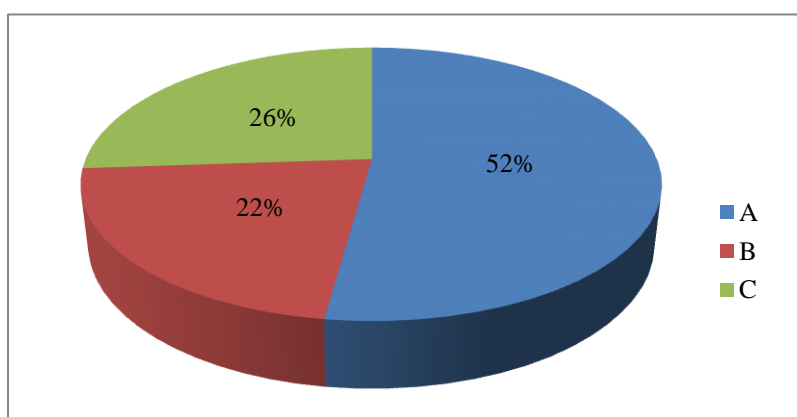
Figura 5: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 05.

La tabla 9 y figura 5, se observa como resultado que los 23 estudiantes de la I. E.” Angelitos de Jesús”, del aula de 4 años, el 65% han logrado A.

Tabla 10: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 06: ¿Quién es quién?

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	12	52%
B	05	22 %
C	06	26 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 24 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 10

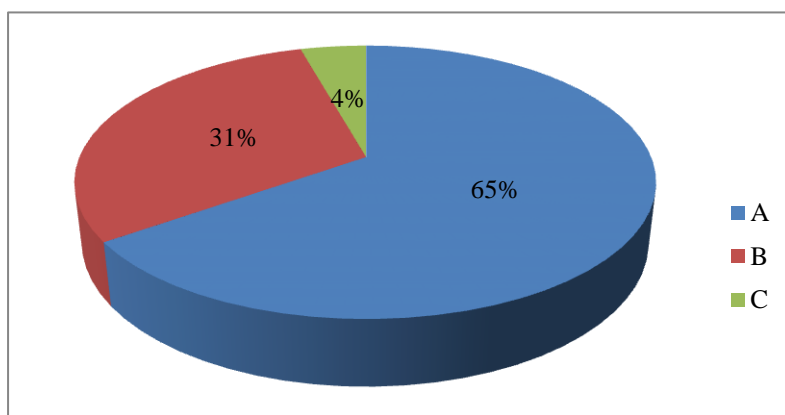
Figura 6: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 06

En la tabla 10 y grafico 6, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula 4 años, el 52% han logrado A.

Tabla 11: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 07:
Diferencia sonidos, utilizando el oído.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65 %
B	07	31 %
C	01	4 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 25 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 11

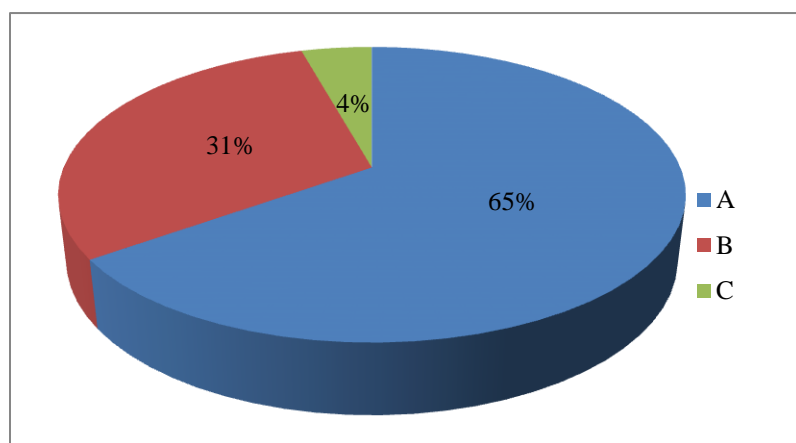
Figura 7: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 07

En la tabla 11 y gráfico 7, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula 4 años, el 65% han logrado A.

Tabla 12: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 08: Los gimnastas

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65 %
B	07	31%
C	01	4 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 28 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 12

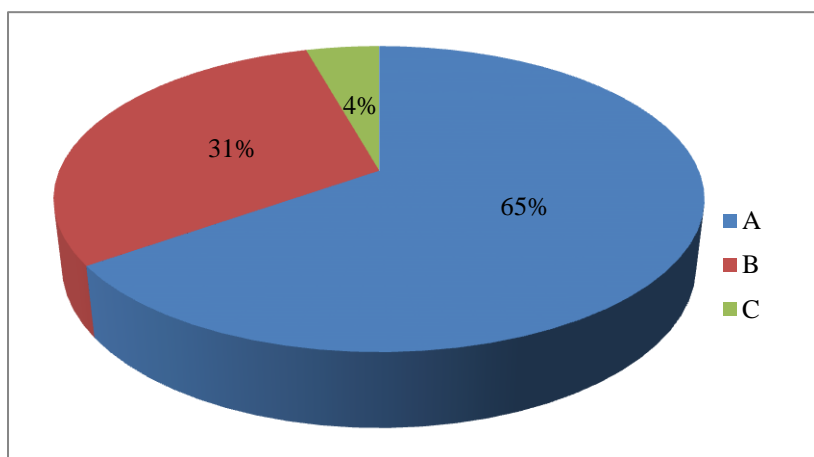
Figura 8: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 08

En la tabla 12 y figura 8, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años el 65% han logrado A.

Tabla 13: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 09:
Jugamos a imitar

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65 %
B	07	31 %
C	01	4 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 29 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 13

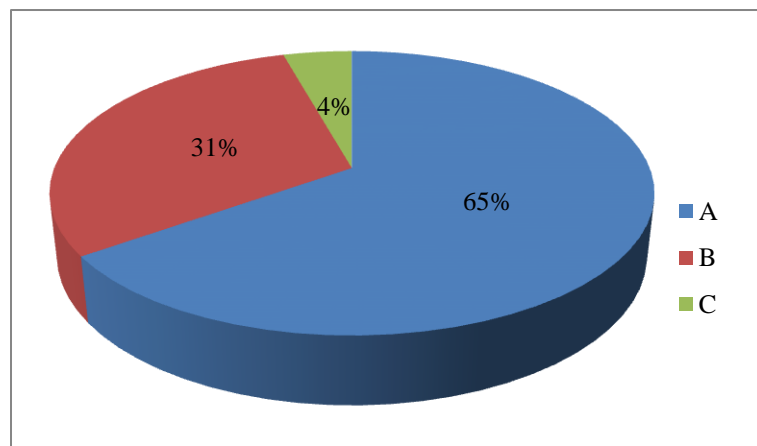
Figura 9: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 09

En la tabla 13 y figura 9, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años de edad, el 65% de han logrado A.

Tabla 14: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 10:
Jugamos con la plastilina.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65, %
B	07	31 %
C	01	4 %
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 30 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 14

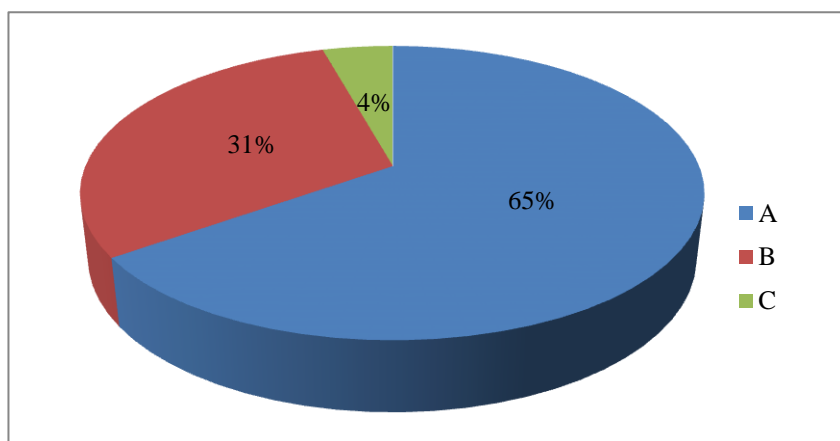
Figura 10: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 10

En la tabla 14 y figura 10, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 65 % han logrado A.

Tabla 15: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 11:
Rasgamos papel y formamos figuras geométricas.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65 %
B	07	31%
C	01	4%
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 31 de Mayo del año 2018.



Fuente: Tabla 15

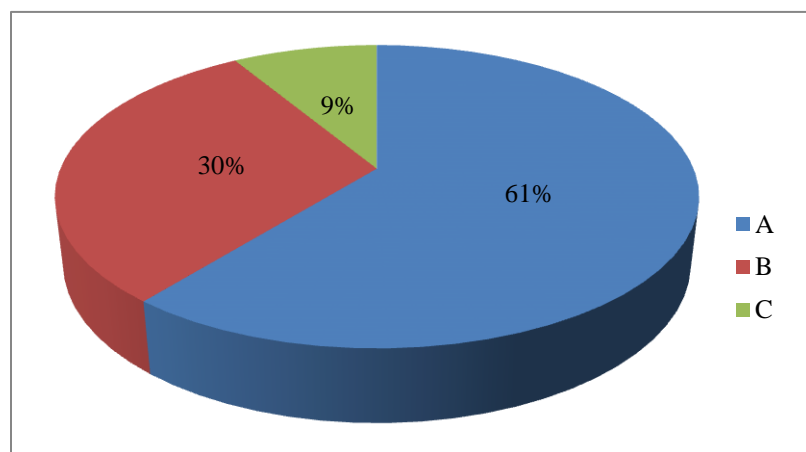
Figura 11: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 11

En la tabla 15 y figura 11, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4, el 65% han logrado A.

Tabla 16: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 12:
Jugamos con títeres de dedos.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	14	61 %
B	07	30 %
C	02	9%
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 01 de Junio del año 2018



Fuente: Tabla 16

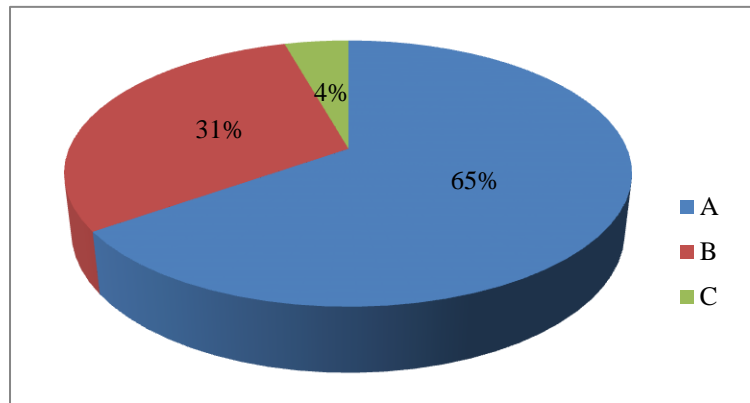
Figura 12: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 12

En la tabla 16 y figura 12, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 61 % han obtenido A.

Tabla 17: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 13:
Inflamos globos.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	15	65 %
B	07	31 %
C	01	4%
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente Lista de Cotejo del 04 de Junio del año 2018



Fuente: Tabla 17

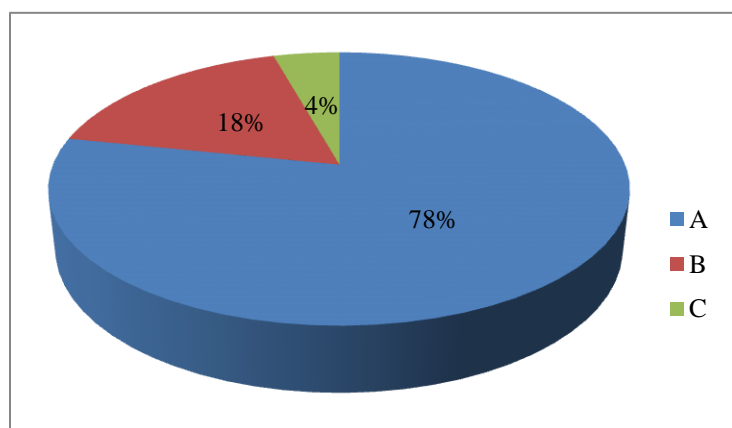
Figura 13: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 13

En la tabla 17 y figura 13, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 65% han logrado A.

Tabla 18: Resultados según la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 14: Enhebrando un pasador.

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	18	78 %
B	04	18%
C	01	4 %
Total de Estudiantes	23	100%

Fuente Lista de Cotejo del 05 de Junio del año 2018.



Fuente: Tabla 18

Figura 14: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 14

En la tabla 18 y figura 14, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 78 % han logrado A.

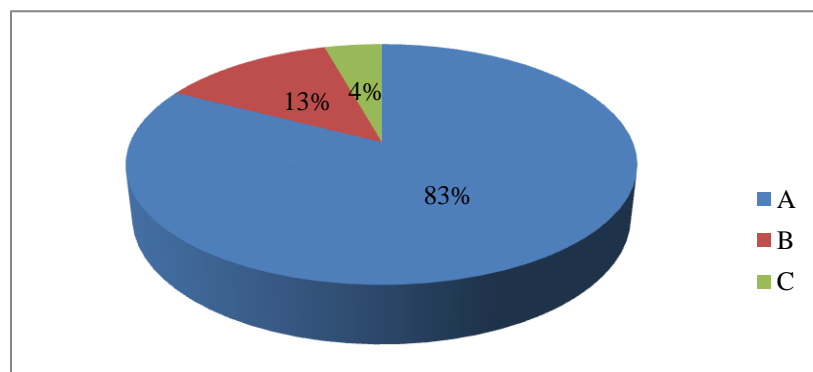
5.1.3. Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del post test.

Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, a través de un Post Test

Tabla 19: Resultados de la aplicación de la Sesión de Aprendizaje N° 15: Imita pregones

<i>Nivel de logro</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
A	19	83 %
B	03	13 %
C	01	4%
Total de Estudiantes	23	100 %

Fuente: Lista de Cotejo del 06 de Junio del año 2018.



Fuente: Tabla 19

Figura 15: Del gráfico de círculos de los resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje N° 15

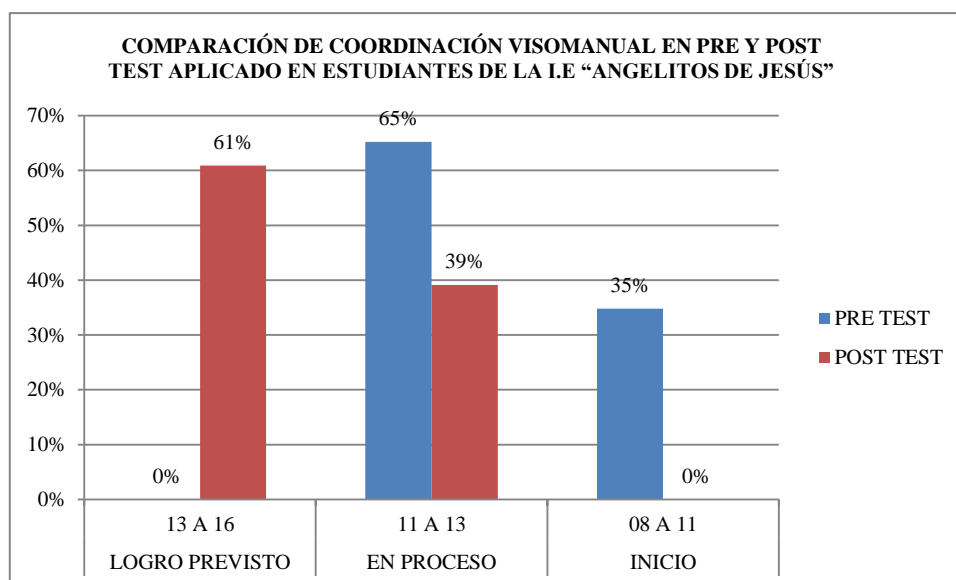
En la tabla 19 y figura 15, donde los 23 estudiantes de la I.E “Angelitos de Jesús” del aula de 4 años, el 83 % han logrado A.

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

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

VISO MANUAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	13 A 16	0	0%	14	61%
EN PROCESO	11 A 13	15	65%	9	39%
INICIO	08 A 11	8	35%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 20

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

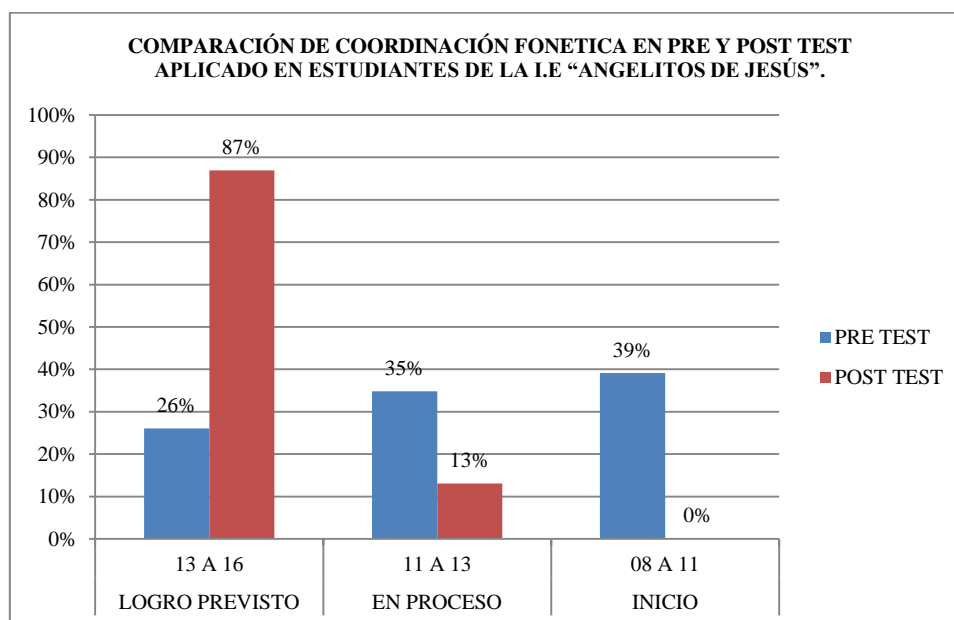
De la tabla 20 y figura 16. Del gráfico de barras en la dimensión viso manual se observa que en el pos test los estudiantes obtienen el 61 % en logro previsto y 39 % en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 35 % en inicio y 65 % en proceso.

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

Tabla 21. *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	6	26%	20	87%
EN PROCESO	11 A 13	8	35%	3	13%
INICIO	08 A 11	9	39%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 21

Figura 17. *Dimensión fonética en el pre y pos test*

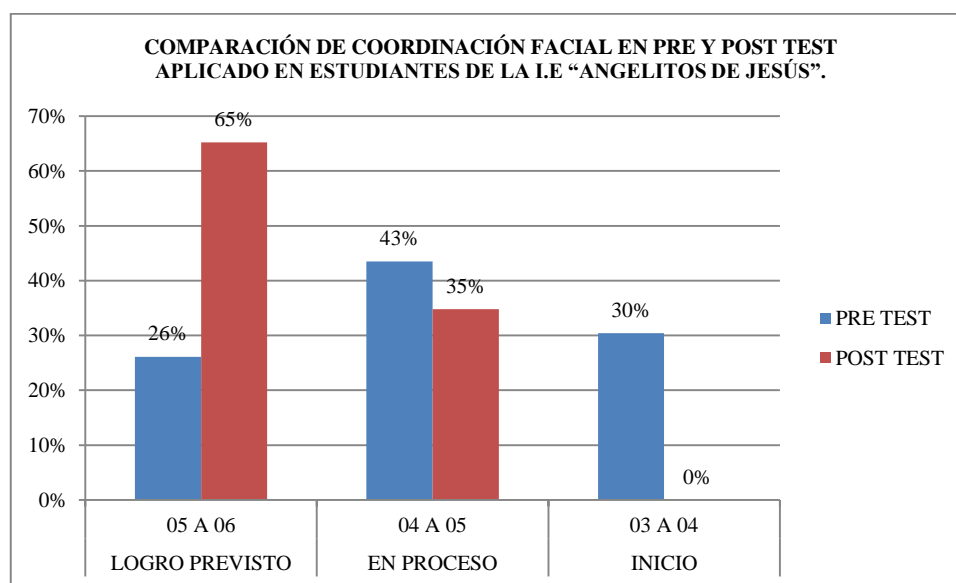
De la tabla 21 y figura 17. Del gráfico de barras se observa en la dimensión fonética en el pos test los estudiantes obtienen el 87 % en logro previsto y 13 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 39 % en inicio, 35 % en proceso y el 26 % en logro previsto.

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

Tabla 22. Dimensión facial manual en el pre y pos test

FACIAL		PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA	FRECUENCIA ABSOLUTA	FRECUENCIA RELATIVA
LOGRO PREVISTO	05 A 06	6	26%	15	65%
EN PROCESO	04 A 05	10	43%	8	35%
INICIO	03 A 04	7	30%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 22

Figura 18. Dimensión facial en el pre y pos test

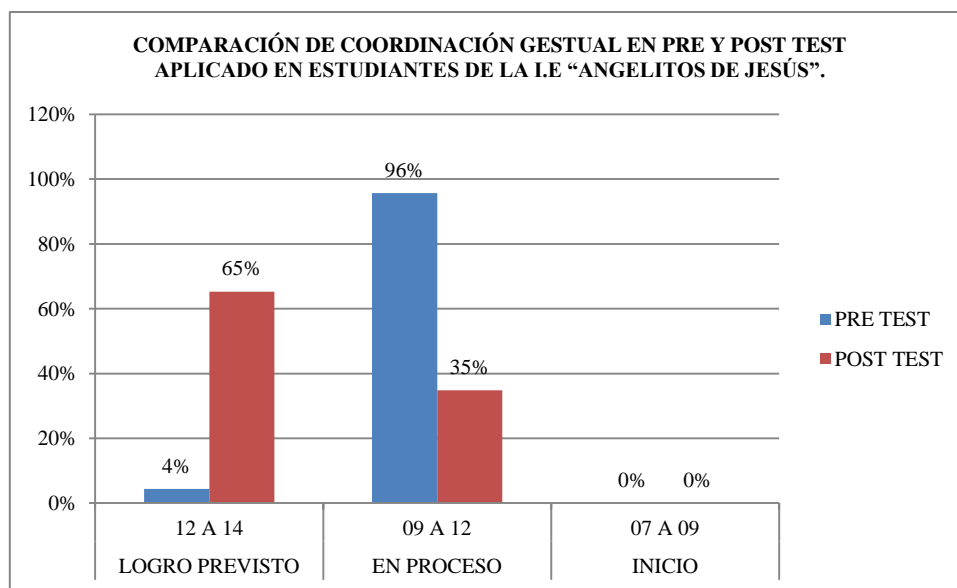
De la tabla 22 y figura 18. Del gráfico de barras se observa en la dimensión facial en el pos test los estudiantes obtienen el 65 % en logro previsto y 35 % se encuentran en proceso, en cambio en el pre test los estudiantes se encuentran 30 % en inicio, 43 % en proceso y 26 % en logro previsto.

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

Tabla 23. 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	22	96%	8	35%
INICIO	07 A 09	0	0%	0	0%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: Anexo 04 Base de datos



Fuente: Tabla 23

Figura 19. Dimensión gestual en el pre y pos test

De la tabla 23 y figura 19. Del 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 0 % en inicio, 96 % en proceso y 4 % en logro previsto

5.1.8. Comparación del desarrollo de la motricidad fina a través del pre test y pos test.

Tabla 24. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad fina por cada uno de los niños de 4 años en el pre test y post test.

Estudiantes	Pre test	Post test
1.-ALEMAN PEÑA,	15	23
2.-CASTILLO LOPEZ,	12	22
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ	5	14
4.-CORTEZ SOSA,	17	21
5.-CUNYA SALAZAR,	12	20
6.-GARCIA JULCA,	11	20
7.-GALVEZ	9	12
8.-GUERRERO ATOCHE,	16	24
9.-INFANTES OJEDA,	10	24
10.- INGA PARDO,	8	18
11.-JIMENEZ VELASQUEZ,.	8	23
12.-LOAYZA MAURICIO,	9	16
13.-PARDO REYES, Eduardo	10	22
14.-PAREDES FERNANDEZ,	10	15
15.-PEREZ CARRILLO,	10	14
16.-RENGIFO MARCHAN,	11	22
17.-RIVERA HUALCAHUANCA	7	20
18.-ROBLES DURAND	6	18
19.-RUJEL CASTRO	9	24
20.-SANDOVAL ROMERO,	9	23
21.-SILVA MARTINEZ	9	22
22.-UPIACHIHUA FLORES,	11	14
23.-VIVENCIO MARTINEZ,	11	21

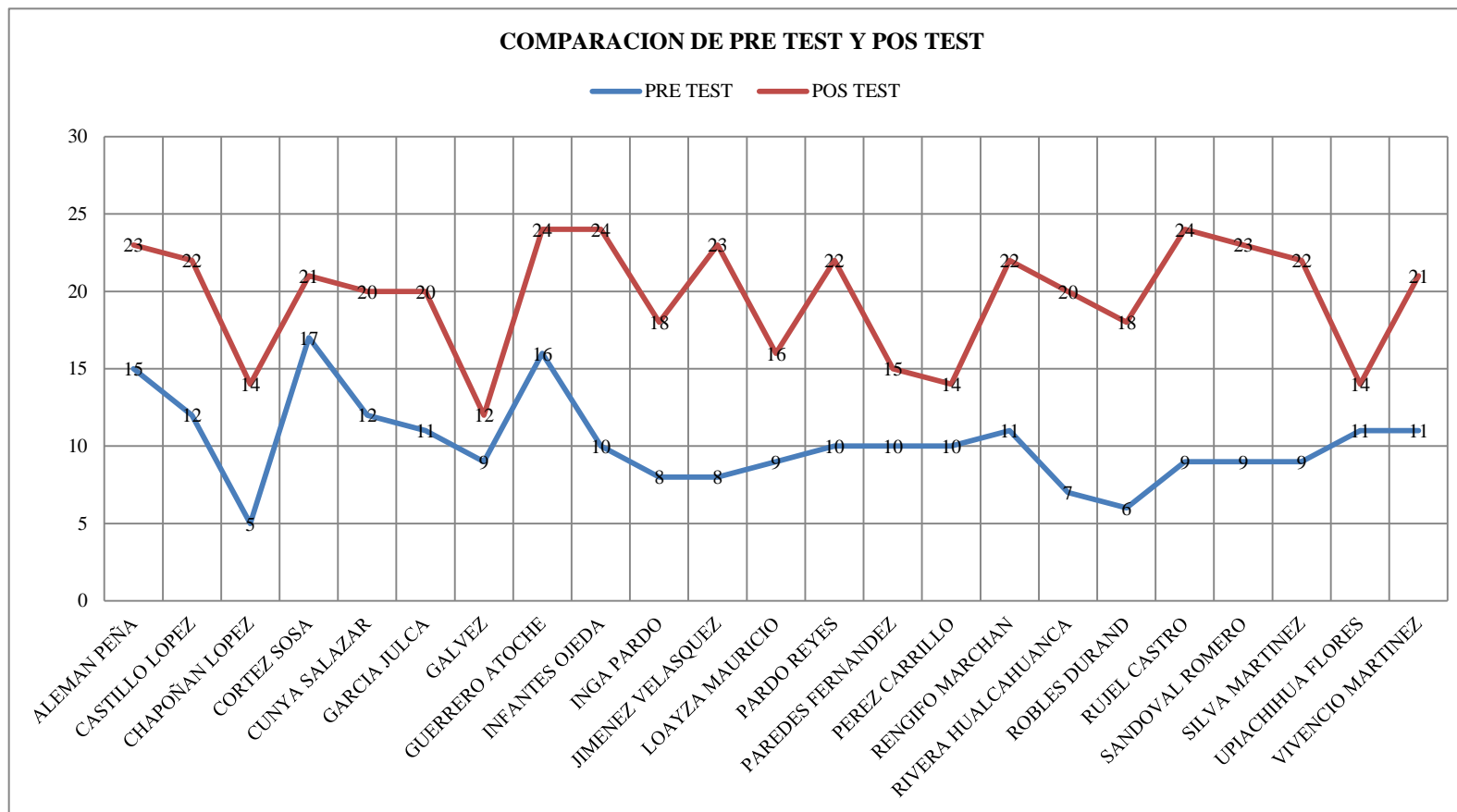


Figura 20. Comparación de pre test y post test

Tabla 25. Resultados de pre test

ESTUDIANTE	PRE TEST
ALEMAN PEÑA	15
CASTILLO LOPEZ	12
CHAPONAN LOPEZ	5
CORTEZ SOSA	17
CUNYA SALAZAR	12
GARCIA JULCA	11
GALVEZ	9
GUERRERO ATOCHE	16
INFANTES OJEDA	10
INGA PARDO	8
JIMENEZ VELASQUEZ	8
LOAYZA MAURICIO	9
PARDO REYES	10
PAREDES FERNANDEZ	10
PEREZ CARRILLO	10
RENGIFO MARCHAN	11
RIVERA HUALCAHUANCA	7
ROBLES DURAND	6
RUJEL CASTRO	9
SANDOVAL ROMERO	9
SILVA MARTINEZ	9
UPIACHIHUA FLORES	11
VIVENCIO MARTINEZ	11

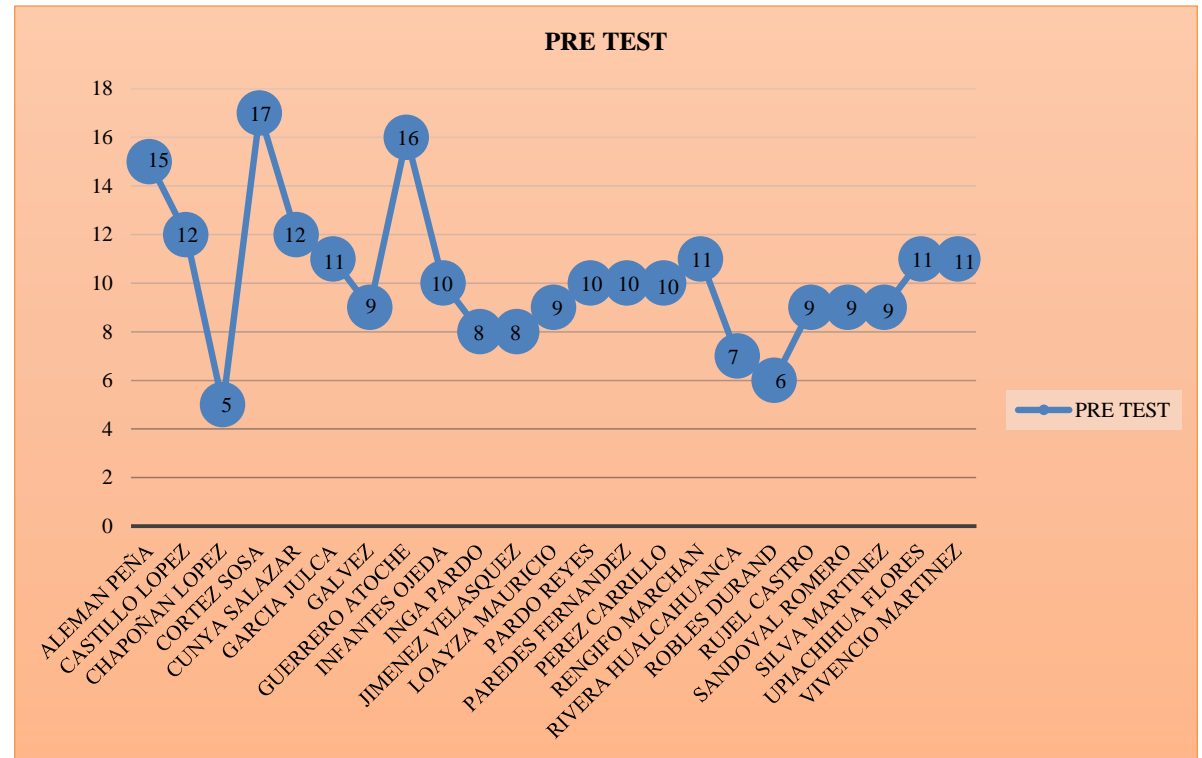


Figura 21. Gráfico de pre test

Tabla 26. Resultados de post test

ESTUDIANTE	POS TEST
ALEMAN PEÑA	23
CASTILLO LOPEZ	22
CHAPOÑAN LOPEZ	14
CORTEZ SOSA	21
CUNYA SALAZAR	20
GARCIA JULCA	20
GALVEZ	12
GUERRERO ATOCHE	24
INFANTES OJEDA	24
INGA PARDO	18
JIMENEZ VELASQUEZ	23
LOAYZA MAURICIO	16
PARDO REYES	22
PAREDES FERNANDEZ	15
PEREZ CARRILLO	14
RENGIFO MARCHAN	22
RIVERA HUALCAHUANCA	20
ROBLES DURAND	18
RUJEL CASTRO	24
SANDOVAL ROMERO	23
SILVA MARTINEZ	22
UPIACHIHUA FLORES	14
VIVENCIO MARTINEZ	21

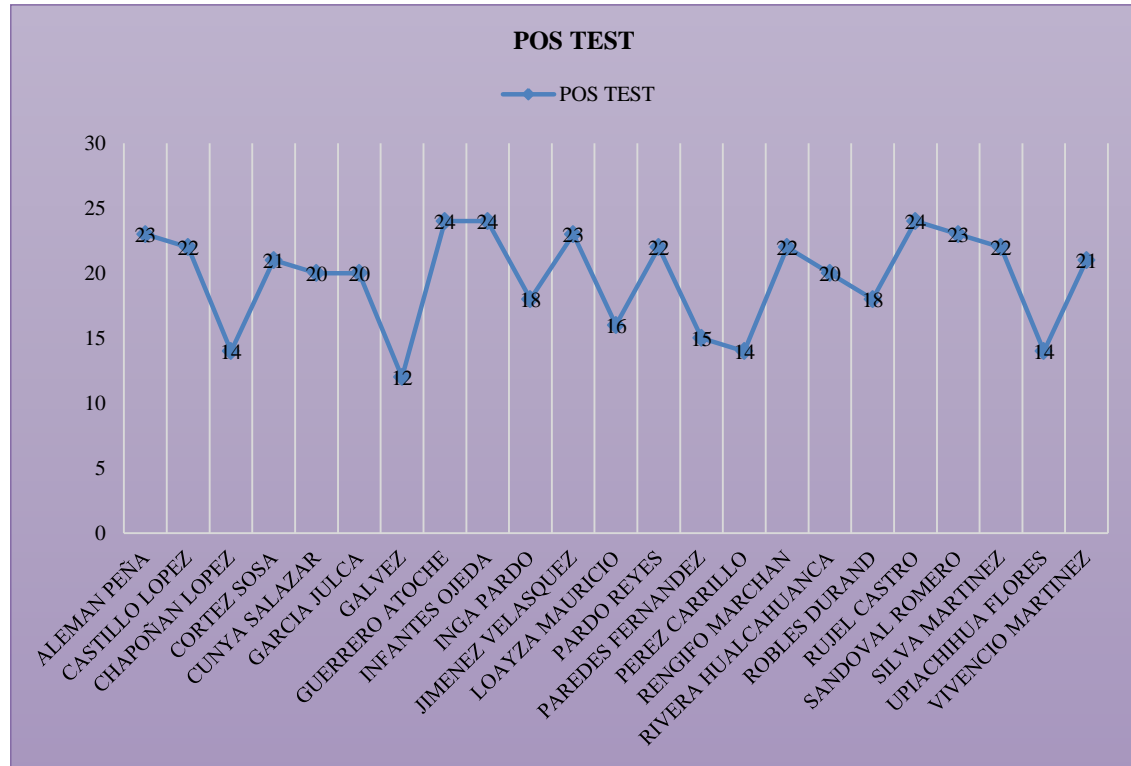


Figura 22. Gráfico de pos test

5.2 Prueba De Wilcoxon

Tabla 27. Rangos

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

a. PRETEST < POSTEST

b. PRETEST > POSTEST

c. PRETEST = POSTEST

Fuente: Anexo 04

Tabla 28. Estadísticos de prueba^a

	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.

Fuente: Anexo 04

Se observa en la tabla 28 que el valor del pre test es Z -4,201 y el valor del pos test es de P 0,00, por lo tanto se rechaza el pre test por negativo.

5.3 Análisis de los resultados:

La investigación estuvo basada en el desarrollo de las dimensiones: viso manual, fonético, facial y gestual. Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hizo uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 19.0.

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

Según los resultados del pre test y pos test, que se afirma según la tabla 20 y grafico 16, donde los niños y niñas a quienes se les realizaron la experimentación, se verificó el siguiente nivel en la dimensión viso manual, donde arrojó el 35% de resultado en “C” y 65% en “B” en el pre test y en el post test 39% en el logro “B” y 61% en el logro “A”, considerando el avance en el logro del aprendizaje en la dimensión viso manual. Según Arias (2014) la coordinación viso manual es la capacidad que consiste en que las manos son capaces de realizar ejercicios guiados por estímulos visuales y la motricidad fina comprende todas las actividades que

requieren precisión y su elevado nivel de coordinación y en la dimensión viso manual los niños desarrollan técnicas de aprendizaje como: pintar, enhebrar o ensartar, moldear, pinzar, arrugar y otras.

5.3.2. Comparación de la dimensión fonética en el pre test y post test.

En los resultados del pre test y pos test, se afirmó según la tabla 21 y grafico 17, donde se verificó el siguiente nivel en la dimensión fonética, obteniendo 39% con resultado “C”, 35% con resultado “B” y 26% con “A” en el pre test y en el pos test 13% en el logro “B” y 87% en el logro “A”, considerando el avance en el logro de aprendizaje en la dimensión fonética y realizando la investigación pertinente y en la búsqueda de información mencionaremos a Yoli (2010) quien manifiesta que el desarrollo de coordinación fonética, es muy importante en los primeros meses de vida, porque el niño descubre que puede emitir sonidos, pero no tiene la madurez suficiente para una emisión sistemática, pero inicia su aprendizaje que es la pronunciación de palabras.

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

Según la tabla 22 y gráfico 18; resultados del pre test y post test, donde se verificó el siguiente nivel en la dimensión facial, los resultados son los siguientes: 30% con resultado “C”, 43% con resultado “B” y 26% con “A” en el pre test y en el post test 35% en el logro “B” y 65% en el logro “A”, se consideró el avance en el logro de aprendizaje en la dimensión facial y para consolidar la información se

menciona a Crearte (2011) donde se define como la capacidad para dominar los músculos de la cara con la intención de expresar sus emociones y sentimientos y para fortalecer esta capacidad es necesario motivar al niño mirándolo en un espejo mostrando tristeza, alegría, enojo, etc.

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

Según los resultados del pre test y pos test, que se afirma según la tabla 23 grafico 19, donde los niños y niñas a quienes se les realizaron la experimentación, se verificó el siguiente nivel en la dimensión gestual, donde arrojó el 96% de resultado en “B” y 4% en “A” en el pre test y en el post test 35% en el logro “B” y 65% en el logro “A”, considerando el avance en el logro del aprendizaje en la dimensión gestual y para consolidar la información se menciona a Soraya (2010) quien considera la importancia del dominio global de la mano y también se necesita cada una de las partes o sea del conjunto de los dedos.

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

En el trabajo de investigación se toma como referencia los juegos lúdicos, actividades importantes durante el desarrollo del aprendizaje. Buscando la información necesaria sobre su aplicación y el grado de utilización durante el desarrollo intelectual de los estudiantes. También se ha tratado de conseguir información sobre el enfoque pedagógico en base al aprendizaje significativo, donde los estudiantes son los creadores de su propio aprendizaje a partir de sus intereses y

necesidades, utilizando como medio e instrumento, material concreto, que al ser utilizado de manera oportuna favorece al desarrollo integral de los estudiantes. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test. Al observar los resultados entre el pre test y pos test, existe una diferencia significativa entre ambos logros (pre test y pos test), donde los estudiantes han mejorado en sus logros cuando se trabajó con la aplicación didáctica. En esta investigación se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de edad de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018.

VI. Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del diseño curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, fonética, facial y gestual, tablas N° 5,6,7 y 8 respectivamente.

Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, en la dimensión viso manual, pues, según la tabla 20, el 61% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, en la dimensión fonética, pues, según la tabla 21, el 87% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, en la dimensión facial, pues, según la tabla 22, el 65% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

Se ha determinado que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, en la dimensión gestual, pues, según la tabla N° 23, el 65% de estudiantes se encuentran en A del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional.

6.2. Recomendaciones

Se plantean las siguientes recomendaciones en base a los resultados de la investigación:

Es muy importante que los docentes se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas. Que conozcan las modalidades de organización de enseñanza, los enfoques metodológicos, y que utilicen el recurso de soporte de aprendizaje, con el fin de mejorar la coordinación motora fina en los niños de 4 años pertenecientes a educación inicial.

Facilitar al niño las condiciones que permita el juego y que se apliquen juegos lúdicos, donde los niños desarrollen sus habilidades de coordinación motora,

considerando que es la estrategia didáctica para que mejoren y aprendan a resolver problemas, explorando, y vivenciando los diversos juegos.

Que se ejecuten actividades de aprendizaje, tomando en cuenta las dimensiones como coordinación viso manual, fonética, facial y gestual que permitan consolidar destrezas y habilidades de manera pertinente y mejorar la coordinación motora fina de los niños y niñas de 4 años.

VII. Referencias bibliográficas

- Aebli, H. (1955). *“La observación como instrumento de investigación y de formación en las prácticas”*. Licenciatura en Psicología 1º año UNIFA, constitución subjetivo social del rol profesional. Suiza.
- Álvarez, F. (2008).”Aprender, enseñando”. Elaboración de materiales didácticos que facilitan el aprendizaje autónomo.
- Arbizu, E. (2016). En su investigación: “Programa de habilidades motrices para la capacidad intelectual en niños de 5 años de la I.E.I. 115-16 Virgen del Carmen S.J.L. 2016”, Universidad Cesar Vallejo.
- Arias, F. (2012). El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. Sexta edición editorial EPISTEME, C. A – Venezuela.
- Arias, J. (2014). “Motricidad fina: Coordinación Viso manual”. Prezi. Ausubel, D. (1983). Aprendizaje Significativo.
- Baracco, N. (2011.) motricidad y movimiento [Visitado el 14 noviembre 2015] disponible en: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.
- Barrio, J. (2016). El juego como medio de desarrollo de la creatividad.
- Briceño, V. (2017). La presente investigación titulada: “Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I N° 135 Monterón, Marcavelica - Sullana. 2015”
- Bruner, J. y Garvey, C. (1977). “Teoría de la simulación de la cultura”.
- Cedeño, V. y Lucas, L. (2009-2010). “Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la pre escritura en los niños/as de la sala N° 4 del centro de Desarrollo Infantil Mamá Inés del cantón Manta. Año lectivo 2009-2010”, Ecuador.
- Castellar, G. González, S. y Santana, Y. (2015). Investigación de la Universidad de Cartagena, denominada: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta”, Cartagena.
- Charchabal, D. y Sánchez, J. (2016). Esta investigación se denomina: “La aplicación del juego cooperativo y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del II nivel de educación inicial del Centro Educativo “Dirigentes del Futuro” de la parroquia Malcatos, Cantón y provincia de Loja”, Ecuador.

- Chateau, J. (1958). En su obra “Teoría sobre juegos lúdicos”.
- Coll, C. (1988). Significado y sentido en el aprendizaje escolar. Reflexiones en torno al concepto de aprendizaje significativo.
- Conde, C. (2006). ¿Qué es un recurso didáctico? 24 de marzo. Recuperado 26 de marzo de 2012.
- Correa (2015), en su investigación "El desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años”.
- Crearte (2011) motricidad fina – Aprendizaje y desarrollo infantil, Crearte.
- Creswell, J. (2014, p. 577). “Investigación-acción”, Universidad de Colima-México.
- Da Fonseca, V. (1988). En el artículo; Material y recursos didácticos, qué harían sin ellos, publicado en la revista electrónica, www.educaweb.com/noticia/2006/05/15/material-Esrecursos-didacticos-hariamos-ellos-11233.html, en el mes de junio, consultado el 26 de mayo de 2012.
- Díaz, J. (1987). El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Editorial Trillas. México. Ferré, J. & Ferré, M. (2008). “Neurofisiología del lenguaje”.
- Fonseca, M. (2007). Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo.
- Galarza, A. (2015). En su investigación: “Estrategias lúdicas en la adquisición del aprendizaje significativo para niños y niñas de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial Luceritos del Amanecer”, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador.
- Garaigordobil, M. (2014). Juego y desarrollo infantil. Madrid.
- Garza, F. (1978).”Motricidad gruesa o global: se refiere a los movimientos musculares generales del cuerpo”.
- Guerrero, L. (2014). “Enfoques de planificación pedagógica”. Documento de trabajo – Ministerio de Educación.
- Hurtado, J. (2000). Metodología de la investigación (Tercera edición Instituto Universitario de Tecnología Caripito Venezuela).
- López, R. (2014). Modalidades de intervención en educación pre- escolar, Prezi.
- Macías, C. Neira, S. y Muñoz, N. (2015). En su investigación: “Influencia de la estimulación temprana en la calidad de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 2 a 3 años”, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

- Mamani, R. (2017). "Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial" – Universidad Mayor de San Andrés. La Paz - Bolivia.
- Martínez, J. (s/n). Teoría del Aprendizaje de María Montessori – Santiago de Chile.
- MINEDU (2013). "Guía de Orientación, favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre", para niños y niñas de 0 a 3 años. Perú.
- Monsalve, L. (2015). Enfoque Aprendizaje Significativo. Prezi.
- Montero, I. & de Dios, M. J. (2006). Vygotsky Wright. An experimental approach to the study of the relationship between private speech and task performance. *Estudios de Psicología*, 27(2), 175-189.
- Pérez, H. (2006). "Estrategias de aprendizaje y enseñanza en la educación del menor de 6 años".
- Piaget, J. (1956-1946-1975). "La teoría del Juego".
- Prensa Libre, (2011). "La motricidad fina y gruesa en los niños. Salud y Familia-Guatemala
- Sánchez, G. (2003). "Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista cubana de información de las ciencias".
- Sandoval y Ramírez (2017), que desarrollaron una investigación titulada "La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado pre escolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez" en la universidad de Cartagena.
- Rosales, C. (2009). Aprendizaje formal e informal con medios. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 35, 21-32. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n35/2.pdf>
- Rosas, A. (2014). Su investigación denominada: "Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014".
- Santa María, C. (2017). Importancia del juego en la educación infantil- Guía de orientación.
- Silva, L. (1995). En Busca de Una Pedagogía de Igualdad. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.
- Soraya, (2010). Motricidad Fina gestual.

- Sosa, M. (2014). En su tesis: “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara- 2014”.
- Tobón, S. (2015). “Listas de Cotejo, una alternativa para la evaluación”. Cuarta edición. Bogotá – Colombia.
- Toro, E. (2009). “Didácticas para la educación transversal”. Artículo, revista. Colombia.
- Tzic, J. (2012). Actividades Lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades-Guatemala.
- UNESCO (2013), en su “Aportes conceptuales y experiencias relevantes sobre educación de la primera infancia”
- UNICEF (2012). En su libro: “Crecer Juntos para la primera Infancia”
- Villareal, L. (2014). En su investigación "Educación del desarrollo motor fino del niño de 3 años". Monografía Universidad Nacional Santa- Chimbote- Perú.
- Vygotsky, L. (1924-1991). “Teoría del juego como herramienta”.
- Yoli, (2010). Motricidad fina. Coordinación fonética.
- Yong, (2014) “Actividades lúdicas que utilizan las docentes de educación inicial para desarrollar la psicomotricidad de los niños de 4 años de las instituciones educativas de Nuevo Chimbote”.

ANEXOS

ANEXO 1
PRUEBA PILOTO (LISTA DE COTEJO)

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL “ANGELITOS DE JESUS”

APELLIDOS Y NOMBRE DEL NIÑO

(A):

EDAD:

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

**TABLA DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES
PRE TEST**

COORDINACION VISOMANUAL									
ITEMS NIÑOS	Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo	Reproduce figuras en el aire que previamente ha realizado la profesora con todo tipo de movimientos, espirales, diagonales y circulares	Modela con plastilin a figuras variadas.	Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina	Inserta en 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 le indica.	CALIFICACION
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.									
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.									
3.-CHAPONAÑ LOPEZ Eduardo Josué.									
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.									
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.									
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.									
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina									
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.									
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.									
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.									
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.									
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.									
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.									
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.									
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.									
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.									
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.									
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.									
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.									
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.									
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.									
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.									
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.									
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.									

**TABLA DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES
PRE TEST**

COORDINACION FONETICA				
ITEMS NIÑOS	Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.	Imita sonidos de objetos de su entorno.	Imita los sonidos de los animales	CALIFICACION
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.				
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.				
3.-CHAPONAÑ LOPEZ Eduardo Josué.				
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.				
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.				
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.				
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina				
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.				
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.				
10.-INGA PARDO, Narlin Ariana.				
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.				
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.				
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.				
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.				
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.				
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.				
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.				
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.				
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.				
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.				
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.				
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.				
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.				
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.				

**TABLA DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES
PRE TEST**

COORDINACION FACIAL								
ITEMS NIÑOS	Embolilla plastilina con la yema de los dedos	Separa los dedos al ritmo de una canción	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	Arruga la nariz durante cinco segundos.	.Guiña el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	Juega con títeres con los dedos de la mano. Hincha las mejillas cuando infla un globo.	. Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua para comer.	CALIFICACION
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.								
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.								
3.-CHAPONAÑ LOPEZ Eduardo Josué.								
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.								
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.								
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.								
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina								
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.								
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.								
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.								
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.								
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.								
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.								
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.								
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.								
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.								
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.								
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.								
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.								
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.								
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.								
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.								
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.								
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.								

**TABLA DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES
PRE TEST**

COORDINACION GESTUAL									
ITEMS NIÑOS	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta..	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.	Juega con títeres con los dedos de la mano.	Forma figuras geométricas con tiras de papel.	Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer.	Enrosca y desenrosca la tapa de una botella	CALIFICACION
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.									
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.									
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.									
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.									
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.									
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.									
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina									
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.									
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.									
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.									
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.									
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.									
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.									
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.									
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.									
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.									
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.									
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.									
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.									
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.									
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.									
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.									
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.									
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.									

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 mas juega, se crean mas 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, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E “Angelitos de Jesús”, región Tumbes, 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 a sí 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
SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Reproduce dibujos sencillos.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Los niños son capaces de trazar dibujos sencillos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Con la canción Las manitos: “Saco mis manitos las hago mover las cierro las abro y las vuelvo a esconder”. Realizan ejercicios de dedos y manos, repitiendo varias veces lo que permitirá que los niños participen oralmente. ¿Qué hemos movido al cantar? ¿Para qué nos sirve las manos? ¿Qué podemos coger con las manos? ¿Se puede coger con las manos el siguiente material que observamos? ¿Qué podemos hacer con este material?, se les entrega el material para que lo manipulen. La docente comunica el propósito de la sesión: Hoy reproducirán dibujos sencillos.</p>	

	Se acuerda con los niños las normas de convivencia que se pondrán en práctica durante la sesión.	
DESARROLLO	<p>Se les presenta una lámina con diversos dibujos, para que los niños observen y escojan el dibujo que desean, entregándosele materiales como: papel sábana, crayones, plumones, colores y lápiz, para que reproduzcan trazos y dibujos imitando de acuerdo a lo observado.</p> <p>Creamos expectativas preguntándoles ¿Cómo lo harían? ¿Cuál de los dibujos les gustaría reproducir?</p> <p>Los invitamos a reproducir dibujos con el material que desean. Los niños descubren que los trazos que han realizado forman dibujos diversos.</p>	<p>Plumones Crayones Papel Sábana</p>
CIERRE	<p>Conversamos sobre sus aprendizajes Responden a las interrogantes: ¿Les gusta dibujar? ¿Si pudiste hacerlo?</p> <p>Decoran la tarjeta con dibujos aprendidos.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Reproduce dibujos sencillos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 01				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Crea dibujos sencillos.	Reproduce figuras.	Traza líneas de izquierda a derecha.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	0	0	1	C
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	0	1	B
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	0	0	C
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	0	1	C
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	0	1	B
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	0	0	1	C
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación, Matemática.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Haciendo pelotas de papel.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa de forma oral o escrita, el uso de los números en contextos de la vida diaria (conteo). Elabora representaciones de cantidades hasta 5 objetos de forma concreta en chapitas, cuentas, piedras, semillas y otros.	Observación Lista de cotejo
Comunicación	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia.	Reconoce que hay distintas maneras de dibujar, pintar, construir, bailar, etc.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDÁCTICA

5.

Propósito: A través del juego realizan actividades viso motoras.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Sentados sobre el tapete y formando un semi círculo proponemos a los niños jugar al ritmo de la canción a gogo, explicamos cómo se realizará el juego. Empieza uno diciendo: ritmo a gogo diga usted, nombre de objetos que tengan forma de círculo, mesa, platos, anillos, llantas y otros. Damos las indicaciones, una dos o hasta tres veces para que los niños comprendan	

	el juego, luego invitamos a un niño para que realice el juego.	
DESARROLLO	<p>Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombramos y que tienen la forma circular y en un papelote los vamos dibujando procurando que todos los niños participen.</p> <p>Creamos expectativas preguntándoles si podrían armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo creen que lo podríamos hacer? ¿Que figuras podríamos hacer con el papel periódico? ¿Cuantas hojas de periódico necesitamos para hacer una pelota de papel? ¿Todas las pelotas son del mismo tamaño? ¿Para qué nos servirán? Los invitamos a pintar con t�mpera el color que desean.</p>	<p>Plumones Crayones Papel s�bana Colores Temperas.</p>
CIERRE	Comentamos la actividad y jugamos con las pelotas de papel que hemos elaborado, luego las colocamos en el sector que les corresponde.	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Haciendo pelotas de papel.

SESION DE APRENDIZAJE N° 02				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Rasga papel con la mano para realizar un collage y los pega por un caminito	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	Demuestra coordinación de sus movimientos.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	0	0	1	C
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	0	1	1	B
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	0	B
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	0	1	1	B
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	0	1	1	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	0	B
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	0	1	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Ensarta en una cerda cuentas medianas y pequeñas.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción ¿Qué será? Se presentará una caja de sorpresa ¿Qué hay en esta caja? ¿Quiéren saber? ¿Adivinen? 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 y tamaño? La docente comunica el propósito de la sesión: Hoy insertaran en una cerda cuentas medianas y pequeñas. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante esta sesión.	
	Se entrega a los niños y a las niñas las semillas de diferentes tipos o las cuentas y se plantea el siguiente problema. Elaboren con estos materiales	

DESARROLLO	<p>collares o pulseras a base de secuencias de dos elementos. ¿Qué tipos de collares y pulseras podrían crear?</p> <p>Se lee nuevamente en voz alta y se realizan algunas preguntas ¿Qué necesitamos para elaborar el collar y la pulsera? ¿Qué se debe repetir en las pulseras o en los collares?</p> <p>La docente muestra un modelo de collar y pulsera para poder identificar y señalar cuales forman un patrón y cuáles no.</p> <p>Luego realizamos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo son los patrones presentes en las pulseras?</p> <p>¿Qué deben hacer para elaborar los collares y las pulseras? ¿Con que materiales podemos hacerlo?</p> <p>Se guía a los niños y niñas en todo momento y ayudándolos a insertar la cerda en la semilla o en las cuentas. Cuando hayan definido los patrones. Se solicita que coloquen los collares o pulseras sobre la mesa y se preguntan: ¿Cómo han organizado las semillas y las cuentas? ¿Qué se repite? ¿Por qué? ¿Qué observan? ¿Hay alguna pulsera o collar que tengan el mismo patrón? ¿Por qué? o pedimos a los niños niñas que expliquen cómo se formó 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 de repetición y señala lo que se repite en la secuencia.</p> <p>Reflexiona con los niños y niñas como resolvieron el reto, mediante preguntas o como lograron establecer la secuencia de repetición.</p>	<p>Pulseras y collares, semillas de zapallo.</p> <p>Eucalipto</p> <p>Lana o hilo</p> <p>Plumones</p> <p>Cerda</p> <p>cuentas</p> <p>Papel Sábana.</p>
CIERRE	<p>Conversamos con los niños y niñas sobre sus aprendizajes a partir de estas preguntas: ¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué aprendieron? ¿Para qué le servirá lo aprendido? ¿Somos rápidos para crear secuencias?</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

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

SESION DE APRENDIZAJE N° 03				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Coge las cuentas en pinza	Inserta mas de 10 cuentas	Produce un collar de cuentas	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	0	0	C
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	0	C
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	0	0	C
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	1	A
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	0	0	C
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	0	0	C
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	0	1	B
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	A
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	0	B
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Haciendo figuras de plastilina.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
	Invitamos a los niños y niñas a explorar las afueras del jardín (el parque), les preguntamos ¿Qué les gusta de lo que ven? ¿Qué no les gusta?	

<p>INICIO</p>	<p>Al regreso al aula les preguntamos ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que vieron? ¿Qué cosas estaban lejos de ustedes a las que no pudieron o no quisieron acercarse? Cuando algo nos gusta mucho queremos tenerlo cerquita de nosotros como a nuestros juguetes favoritos, pero si algo no nos gusta queremos que esté lejos. De las personas que ustedes conocen ¿A quién les gustaría tener cerca suyo y porque?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Una vez que los niños han comentado que les gusta y que no, que estaba cerca o lejos de ellos, les damos la siguiente consigna. “Cada uno de ustedes han pensado en una persona que les gustaría tener muy cerquita suyo, ahora vamos a ver lo que hay debajo de las telas y con lo que encuentren allí van a trabajar aquello en lo que han pensado” Revisamos los acuerdos de convivencia para que los niños usen el material de manera adecuada y no se lastimen. Reunidos todos los niños y creando expectativas preguntamos ¿Qué creen que hay sobre nuestras mesas?. Les damos un indicio y comenzamos adivinar algún niño puede acercarse y por encima de la tela tratar de adivinar que hay debajo, luego de este momento, luego de este momento los invitamos a ir a cada grupo a sus mesas, sentarse en sus sillas y descubrir lo que tienen. Se les orienta a que cada uno tome una porción de plastilina, la amasen y modelen a la persona en quién pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña escuchando sus comentarios sobre las características del material o lo que están representando y se les da el tiempo necesario para su trabajo.</p>	<p>Plastilina palitos de helados hojas colores crayolas.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Finalizamos la sesión organizando una exposición de los trabajos. Entregamos una hoja en la que cada niño y niña dibujará su modelado y agregará lo que quiera.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Haciendo figuras de plastilina.

SESION DE APRENDIZAJE N° 04				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Manipula plastilina	Modela figuras con plastilina.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	0	0	C
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	0	1	B
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	0	0	C
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	0	1	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	0	B
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	1	A
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	0	0	C
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	0	B
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	A
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	0	1	B
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	0	1	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Personal Social.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. **NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:** Punza al contorno de una figura.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Los niños y niñas aprenderán a punzar tomando medidas de cuidado.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Ordenamos a los niños y niñas y les mostramos una cajita, cantando la canción ¿Qué será? Después de cantar abrimos la cajita y sacamos su contenido sacando lo que hay mencionando el nombre de los materiales como: aguja capotera, punzón, lapiceros, clavos, tecno por. Decimos a los niños vamos a jugar y entregamos el material a los niños pero antes, conversamos con ellos sobre el cuidado que debemos tener al utilizar los materiales, porque pueden causar daño.	

DESARROLLO	<p>Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas: “Utilizando los materiales vamos a punzar el tecno por, de tal manera que todo quede con huequitos”.</p> <p>Dejamos que los niños trabajen, observándolos de cerca, haciendo que puncen y participen del juego lúdico.</p> <p>La profesora después de haber observado el desarrollo de la actividad pregunta: ¿Qué les pareció haber punzado el tecno por? ¿Alguien se lastimó? ¿Se dieron cuenta que deben tener cuidado al utilizar materiales peligrosos?</p>	<p>Aguja capotera Punzón Lapicero Clavos tecno por papel boom</p>
CIERRE	<p>En una hoja de papel boom, que lleva un dibujo, los niños punzaran y lo adornaran punzando al contorno.</p> <p>Finalizamos la sesión organizando una sesión con los trabajos.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

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

SESION DE APRENDIZAJE N° 05				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.	Coordina movimientos de sus manos.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	0	1	0	C
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	0	1	1	B
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	0	1	1	B
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	0	B
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	0	1	0	C
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	0	C
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	0	1	1	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	0	1	0	C
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	1	A
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	1	1	A
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	0	1	0	C
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	0	1	1	B
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	A
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: ¿Quién es quién?

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Observar las características de los animales de su entorno y aprender a cuidarlos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños y niñas a realizar una asamblea, mostramos una lámina de un animalito doméstico (típico de la comunidad) y dialogamos en torno a él, realizamos las siguientes preguntas como: ¿Alguna vez han visto a este animalito? ¿Saben que le gusta comer? ¿Qué sonido creen que hace? ¿Ustedes tienen algún animalito en su casa? ¿Cuál?, escuchamos con atención cada una de las respuestas que los niños nos brindan espontáneamente.</p> <p>Comentamos a los niños y niñas que recibiremos la visita de dos padres que nos traerán unos animalitos que viven con ellos y que son sus mascotas.</p>	

DESARROLLO	<p>Después de dialogar con los niños y niñas, damos la consigna: “Vamos a observar a nuestras mascotas y escuchar cómo se comunican entre ellos, ya que son animalitos diferentes”. Invitamos a los padres de familia a entrar al aula y sentarse en un semicírculo formado por la asamblea y recomendamos a los niños y niñas no aproximarse a las mascotas.</p> <p>Los padres con nuestra ayuda presentan a su mascota indicando su nombre, sus características, como lo cuidan en su aseo, como lo alimentan y como le demuestran cariño. Luego se invita al niño y niña cuyo padre presenta a su mascota para decirnos lo que siente por ella, así se procede con el siguiente padre. Se brinda un tiempo para que con mucho cuidado los niños acaricien a sus mascotas.</p> <p>Se motiva a los niños a buscar en periódicos, libros, cuentos y revistas las figuras de mascotas conocidas. La docente utiliza un medio de comunicación como un CD, para que los niños escuchen los sonidos onomatopéyicos, donde los niños describan verbalmente y reconozcan al escuchar el sonido de que mascota se trata, luego se les invita a jugar imitando los sonidos de los animales.</p>	<p>CD mascotas revistas periódicos libros cuentos</p>
CIERRE	<p>Conversamos sobre la importancia de cuidar a los animales y respondemos a las interrogantes. ¿Les gusta imitar a los animales? ¿Si pudieron hacerlo? ¿Cómo hace el perro? ¿Cómo hace el gato? ¿Cómo hace el pollo? Y continuamos con los demás.</p> <p>Dibuja y pinta a los animales que escuchaste en el CD.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Quién es Quién?

SESION DE APRENDIZAJE N° 06				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Imita los sonidos de animales onomatopéyicos	Demuestra interés en la sesión trabajada	Escucha con atención los sonidos onomatopéyi cos	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	0	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Ciencia y Ambiente y Comunicación

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Diferencia sonidos utilizando el sentido del oído.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Los niños son capaces de diferenciar sonidos utilizando el sentido del oído.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Reunidos en asamblea, presentamos a los niños y niñas la “caja sonora”. Despertamos su interés en conocer lo que lleva adentro. Preguntamos: ¿Qué creen que hay dentro de la caja? ¿Les gustaría averiguarlo? .Invitamos a los niños y niñas a que se acerquen a la caja y cada uno y cada uno elija aquello que les resulte agradable por su sonido.	

DESARROLLO	<p>Brindamos un tiempo libre para la exploración de las posibilidades sonora de los objetos que eligió cada niño, luego dialogamos a través de preguntas: ¿Por qué eligieron esos objetos? ¿Nos pueden mostrar cómo suenan? ¿Todos hacemos lo mismo para que suenen? ¿Cómo hacen para que suenen? ¿Podemos acompañar las canciones que conocemos haciéndolas sonar? ¿Qué les parece si cantamos y tocamos todos a la vez?.</p> <p>Los niños y las niñas eligen las canciones de su repertorio, piensan en una forma de hacer sonar el objeto que ha seleccionado pero sin llegar al ruido. Primero los guiaremos a tocar todos juntos luego por turnos de acuerdo al objeto seleccionado, finalmente combinaremos 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 agradó más? ¿Por qué? ¿Qué otros objetos producen sonidos? ¿Lo escuchamos. Les pedimos que regresen los objetos a la caja sonora. Luego la docente realiza una dinámica descubriendo sonidos.</p>	Caja sonora Cartulina Plumones Piedras cascabeles
CIERRE	<p>Se consolida el aprendizaje dialogando con los niños que los oídos captan los sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos pero no los podemos ver y que los sonidos son vibraciones que escuchamos mediante el sentido del oído.</p> <p>En una silueta de la figura de una persona, los niños y niñas colocaran el órgano del sentido de oído.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

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

SESION DE APRENDIZAJE N° 07				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Imita sonidos de los objetos de su entorno.	Coordina movimient os de manos	Realiza bolitas de papel y los pega sobre una figura	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	0	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Personal Social

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Los Gimnastas

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDACTICA

Propósito: Bailar libremente y aprender diversos ritmos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Salimos al patio con los niños, luego la docente crea las expectativas para utilizar los materiales que se necesitan para bailar libremente al ritmo de la música variada. Se acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión.	

DESARROLLO	<p>Dialogamos con los niños y les damos a conocer la consigna: Consiste en bailar libremente, creando y representando diversas formas de bailar.</p> <p>Invitamos a los niños a escuchar la música variada y les pedimos que se imaginen como la bailarían ellos.</p> <p>Una vez que lo han imaginado los invitamos a bailar haciendo uso del material previsto: mantas, cintas de tela, ula ula y otros.</p> <p>Los animamos a crear distintos movimientos y a disfrutar del ritmo de la música de manera espontánea.</p> <p>Mientras los niños están bailando podemos acercarnos a cada uno para reconocer en voz alta sus descubrimientos y las creaciones en su danza y también estamos atentos a sus comentarios 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 a comentar sus movimientos. Y preguntamos: ¿Alguien quiere contarnos que movimientos hizo? ¿Qué materiales utilizó? ¿Qué sintió al moverse al ritmo de la música?</p>	<p>Pista o pieza musical</p> <p>mantas</p> <p>telas</p> <p>periódicos</p> <p>cintas</p> <p>material de psicomotricidad</p> <p>ulaula</p> <p>USB</p> <p>grabadora</p>
CIERRE	<p>La docente entrega una hoja de papel para que los niños dibujen sus movimientos realizados.</p> <p>Al término muestran sus trabajos a sus compañeros.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los Gimnastas

SESION DE APRENDIZAJE N° 08				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	0	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos a imitar.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
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.	Observación Lista de cotejo

4. SESIÓN DIDACTICA

Propósito: Los niños son capaces de imitar personajes.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se invita a los niños y niñas que se sienten en el suelo formando un semicírculo .La docente se sitúa delante de ellos y mediante la canción “que será ”, les muestra un sobre llamativo que contienen dibujos de personajes conocidos como: la mamá, el papá, la abuelita, el abuelito, y los tíos. Los niños responden de acuerdo a lo observado.	
	La docente se dirige a los niños y niñas y les manifiesta la consigna: “Imitan a los personajes de su elección, utilizando la ropa que está a su disposición”. Muestra a los niños los materiales que están en una caja, motivándolos a jugar con la ropa que está disponible.	Ropa usada cartera escoba cocina escoba

DESARROLLO	<p>Luego pregunta ¿Por qué escogieron ese personaje? ¿A quiénes están imitando?</p> <p>¿Sus ropas son iguales? ¿Quién usa esas ropas? ¿Porque les gusta ponerse la ropa de papá, mamá y abuelitos?</p> <p>La docente dialoga con los niños y niñas sobre el trabajo que realiza la mamá en casa, el papá en el trabajo y los abuelitos si es que los tienen y manifiesta la importancia del trabajo de ellos cada día.</p> <p>Coloca un papelote en la pizarra y pregunta: ¿Qué hace la mamá en casa?</p> <p>Y así sucesivamente con cada representación que observa en los niños y niñas, luego escribe la respuesta de cada niño en el papelote.</p>	<p>caja sobre</p> <p>lentes sombrero pulseras zapatos</p>
CIERRE	<p>A cada niño y niña se le entrega un pedazo de cartulina que tiene escrito las labores de los personajes y se coloca en otro papelote la figura de los personajes.</p> <p>Se pregunta a los niños:¿Qué hace mamá? y según su respuesta se coloca debajo de cada figura.</p> <p>Al término se motiva con un aplauso a los niños por su participación.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a imitar.

SESION DE APRENDIZAJE N° 09				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Realiza actividades diarias en forma de imitación :planc har, comer, lavar	. Demuestra coordinación al realizar movimientos con sus dedos	Demuestra coordinación en sus movimientos ..	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	0	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Jugamos con la plastilina.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDACTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Mediante la canción “Mi cuerpo se está moviendo” .realizamos ejercicios de movimiento corporal y luego hacemos a los niños y niñas las siguientes preguntas: ¿Qué sintieron al mover su cuerpo? ¿Qué partes de su cuerpo conocen? Mostramos a los niños y niñas materiales como: plastilina y papel boom y les decimos que estos materiales son muy útiles para el aprendizaje.	
	La profesora dialoga con los niños y niñas y les da a conocer la consigna: “Los niños jugaran utilizando la plastilina”, con ella elaboraran diversos trabajos como embolillado.	Plastilina Papel boom plumones

DESARROLLO	<p>Se les entregaran a los niños y niñas plastilina para que jueguen libremente y mejoren su coordinación viso manual. Al terminar su juego se les preguntará ¿Les gusta jugar con plastilina? ¿Si lo pudieron hacer?, luego se les explica cómo es la técnica del embolillado; que con los dedos pulgares y el índice se coge la plastilina y se le da vueltas hasta que tenga la forma de una bolita pequeña. Se permite que los niños y niñas lo hagan en repetidas oportunidades, formando bolitas pequeñas de plastilina.</p>	
CIERRE	<p>Se les entregara a los niños una tarjeta con su nombre donde los niños lo decoran con embolillado de plastilina elaborado por ellos. Al término de la actividad presentan sus trabajos realizados.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con Plastilina

SESION DE APRENDIZAJE N° 10				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Manipula plastilina y realiza figuras	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre.	Modela bolitas de plastilina y decora su nombre	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	B
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	0	B
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	1	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	1	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Rasgamos papel y formamos figuras geométricas.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Nos ubicamos con los niños fuera del aula y jugamos con ellos a hacer rondas, los invitamos a que hagan rondas grandes y pequeñas, podemos jugar con ellos a girar las rondas hacia un lado y hacia el otro, procuremos la participación espontánea y entusiasta de todos los niños.	
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? , ¿Qué podremos construir?, ¿Han visto alguna vez una de estas formas? , ¿En dónde? , ¿Conocen sus nombres? , ¿A qué otros objetos que ustedes conocen se parecen? .Escuchamos sus intervenciones y ellos escuchan y comprenden los mensajes e intervienen el diálogo corto. Se organizan de manera voluntaria en grupo de 4 a 5 niños y niñas y se integran. Les damos algunas pautas para que todos puedan compartir los materiales, los motivamos a planificar su proyecto y darnos su nombre anotándolo en un papelote. Les damos el tiempo necesario para que puedan observar, establecer relaciones entre los objetos que tienen y luego construir. Nos acercamos a cada grupo y le entregamos para que rasguen papel y puedan formar figuras geométricas, y también les preguntamos: ¿ya lo hicieron? , ¿Qué más están haciendo? , ¿Están construyendo? , ¿Necesitan algún otro material? Invitamos a los niños y niñas para que observen sus creaciones, a reconocer el nombre de su trabajo en un papelote. Los escuchamos haciendo énfasis en las semejanzas y diferencias que se encuentran en sus creaciones.	Bloques lógicos conos de cartón botellas carritos animalitos CD goma plumones crayolas periódicos
CIERRE	Promovemos una exposición de trabajos. Cada representante de grupo lo presenta, los compañeros intervienen con algunas preguntas. Colocamos los trabajos en el mural de los trabajos.	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NÚMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

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

SESION DE APRENDIZAJE N° 11				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas	Se desplaza por líneas rectas y curvas.	Demuestra coordinación de sus movimientos óculo- manual.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	0	1	B
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	0	1	B
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	1	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	0	0	C
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	0	1	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	1	1	A
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	0	1	B
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	0	1	B
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Personal Social y Comunicación

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

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

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	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). Planteamos algunas preguntas para orientarlos en sus producciones: ¿Qué podemos hacer con estos títeres? ¿Podríamos hacer una historia? ¿Qué podríamos decir de ello?</p> <p>Ayudamos en la orientación de la producción de la historia: ¿Qué puede hacer un títere de pato con una lonchera? ¿Para qué lo podría utilizar? ¿Qué puede hacer un títere de un señor con una escalera? ¿Qué puede hacer un sapo con una flor? Propiciamos su libre expresión, les brindamos tiempo para que se expresen oralmente, intercambiamos ideas y opiniones de lo que podría pasar en la historia.</p> <p>Proponemos ponerse los títeres y jugar libremente con ella, luego los motivamos a que inventen un dialogo entre dos niños/as y puedan utilizar el teatrín que tenemos en el aula para su presentación.</p> <p>Los diálogos pueden estar relacionados a los cuentos que recuerdan.</p>	<p>Teatrín. Títeres de dedo. Títeres de mano.</p>
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

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: Única

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juguemos con Títeres.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12				LOGRO DE APRENDIZAJE
ITEMS NIÑOS AS	Juega con títeres con los dedos de la mano	Demuestra coordinación en los movimientos de la mano.	Realiza dramatizaciones con los títeres de dedo.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	0	B
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	1	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	1	A
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	1	A
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	1	1	A
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	0	B
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Personal Social

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Inflando globos.

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDACTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
	Reunidos en Asamblea, dialogamos con los niños/as acerca de los materiales que tenemos en la mesa. A través	

INICIO	<p>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, cómo podemos inflarlos, los podemos pintar con qué y cómo creen que se pintarían.</p>	
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 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>Globos Papel bond Crayolas</p>
CIERRE	<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

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Inflando globos.

SESION DE APRENDIZAJE N° 13				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Hincha las mejillas cuando infla un globo	Arruga la nariz durante cinco segundos	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	0	1	B
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	1	B
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	0	1	B
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	1	A
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	0	B
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	1	0	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	0	1	B
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	A
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	0	B
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Comunicación.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.

2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Enhebrando un pasador

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

Propósito: Los niños y niñas logran enhebrar utilizando materiales propuestos.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Invitamos a los niños a realizar una asamblea y mostramos materiales a los niños y niñas, como: figuras geométricas elaboradas en cartulina, pasadores y perforador, luego preguntamos: ¿Los conocen? ¿Qué haremos con este material?, entregamos a cada uno para que los niños los exploren y aprendan a utilizar el perforador.	
DESARROLLO	Después de haber dialogado con los niños y niñas. Damos la consigna a los niños y niñas: “Vamos a colocar el pasador por las perforaciones que tiene la cartulina de tal manera que no quede un orificio sin el pasador, a esto se le llama enhebrado” Después de dar las instrucciones, los niños inician el juego y la docente observa quien de los niños aprendió a perforar	Cartulina perforador pasador

	<p>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>	
CIERRE	<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>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Enhebrando un pasador.

SESION DE APRENDIZAJE N° 14				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Enhebra un pasador en recortes de cartulina de las figuras geométricas.	Recorta las figuras geométricas.	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	1	1	A
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	1	1	A
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	0	B
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	1	1	A
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	1	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	1	A
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	1	1	1	A
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	1	1	1	A
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	A
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	1	A
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	0	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	0	B
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	1	A
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	A
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	1	1	A
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	1	1	1	A
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa Inicial: “Angelitos de Jesús”

Área: Personal Social.

Sección/Edad: Única/4años.

Responsable: Betty Medina de Guerrero.


2. NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE: Imita pregones

3. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

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

4. SESIÓN DIDÁCTICA

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

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Creamos un ambiente de expectativas presentando a los niños y niñas unos pregones que están escritos en el papelote con lectura de imágenes y preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes?, ¿Qué están haciendo</p> <div style="text-align: center;">  </div>	

DESARROLLO	<p>Ellos infieren información anticipando las respuestas; los escuchamos y les preguntamos ¿En nuestra comunidad como ofrecen sus productos los vendedores? ¿Qué productos ofrecen? que saben sobre pregones, la docente lee con voz alta los pregones, con el ritmo y movimiento corporal adecuados. Después, de leer la docente les formula las siguientes preguntas: ¿De qué tratan estos pregones?, ¿Qué movimientos realicé para cantarlos?, ¿Les gustaría hacer lo mismo que yo? La docente acuerda con los niños y niñas las normas de convivencia que pondrán en práctica durante la sesión y da a conocer que son los pregones en el que manifiesta que son anuncio de alguna mercancía o servicio que se hace a gritos por la calle, lo vemos a menudo en nuestras calles donde señoras o señores venden sus tamales, 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>	<p>Papelote cinta adhesiva hoja de aplicación. crayones lápiz</p>
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.</p> <p>La profesora dialoga con los niños y les dice el ¿Por qué? las personas gritan en la calle para vender sus productos</p> <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: Pintando la figura de los vendedores de las calles.</p>	

LISTA DE COTEJO

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: Angelitos de Jesús

AULA: 4 años- Única.

NUMERO DE NIÑOS Y NIÑAS: 23

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imita pregones.

SESION DE APRENDIZAJE N° 15				LOGRO DE APRENDIZAJE
NIÑOS AS	ITEMS	Expresa sus deseos a través de acciones	Imita pregones haciendo gestos	
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	A
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	0	1	1	B
3.-CHAPOÑAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	1	0	0	C
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	A
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	1	1	A
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	0	0	C
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	C
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	A
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	0	B
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	0	C
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	1	1	A
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir Alexander.	0	1	1	A
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	0	B
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	1	1	1	A
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	1	0	1	B
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	1	A
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	1	0	B
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	1	1	1	A
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	A
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	0	1	B
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	0	1	B
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	0	1	1	B
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	A

FOTOS





ANEXO 4

Base de datos del Pre Test

ITEMS <i>PARTICIPANTES</i>	Coordinación Viso manual								Coordinación Fonética		Coordinación Facial								Coordinación Gestual						TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		25	26
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	12
3.-CHAPONAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	5
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	12
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	11
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella M.	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge A.	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	10
10.-INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	8
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila B.	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8
12.-LOAYZA MAURICIO, Ademir A.	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	10
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo M.	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	10
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel A.	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	10
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel A.	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	11
17.-RIVERA HUALCAHUANCA Willian	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn J.	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	9
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos F.	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	9
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	9
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka N.	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara E.	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11

Fuente: Lista de Cotejo, realizados a los estudiantes de la I.E "Ángelitos de Jesús" el 16 de Mayo del 2018.

Base de datos del Post Test

ITEMS PARTICIPANTES	Coordinación Viso manual								Coord. Fonética			Coordinación Facial						Coordinación Gestual						Total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24	25	26
1.-ALEMAN PEÑA, Melanie Smith.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
2.-CASTILLO LOPEZ, Johan Isaac.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	22
3.-CHAPONAÑ LOPEZ Eduardo Josué.	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	14
4.-CORTEZ SOSA, Graciela del Rosario.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
5.-CUNYA SALAZAR, Bryan Sebastián.	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20
6.-GARCIA JULCA, Amy Franchesca.	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	20
7.-GALVEZ BALLADARES, Estrella Marina	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	12
8.-GUERRERO ATOCHE, Jorge Alexander.	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
9.-INFANTES OJEDA, Fley Anderson.	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	24
10.- INGA PARDO, Narlin Ariana.	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
11.-JIMENEZ VELASQUEZ, Camila Belén.	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
12.-LOAYZA MAURICIO, Admir Alexander.	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16
13.-PARDO REYES, Eduardo Jampier.	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
14.-PAREDES FERNANDEZ, Renzo Mathias.	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	15
15.-PEREZ CARRILLO, Gabriel Alejandro.	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	14
16.-RENGIFO MARCHAN, Lionel Andree.	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22
17.-RIVERA HUALCAHUANCA WILLIAN E.	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	20
18.-ROBLES DURAND Ana Cristina.	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
19.-RUJEL CASTRO Neymar Jhosslyn Jesús.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
20.-SANDOVAL ROMERO, Carlos Fabricio.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
21.-SILVA MARTINEZ Valeri Silvana.	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
22.-UPIACHIHUA FLORES, Zuleyka Nicol.	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	14
23.-VIVENCIO MARTINEZ, Kiara Elizabeth.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21

Fuente: Lista de Cotejo de las sesiones de aprendizaje, realizados a los estudiantes de la I.E "Angelitos de Jesús", el 07 de Junio del 2018.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 09 de Mayo del 2018

Oficio N°0607-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra.

Lic. Elizabeth Gonzales García

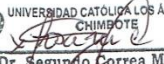
Directora de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” - El Progreso
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a la Bachiller **BETTY MEDINA DE GUERRERO** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: “**JUEGOS LUDICOS BASADO EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO Y MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS 4 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA ANGELITOS DE JESUS, REGION – TUMBES, 2018**”

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

Atentamente,


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

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

M^{te}. MONICA ELIZABETH GONZALEZ GARCIA
DIRECTORA

RECIBIDO: 13-05-18
9.12 am.

INFORME DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es
Fuente de Internet

4%
