



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE  
SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL  
CONCRETO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE  
LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE  
Y ALEGRÍA” - VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN  
TUMBES, 2018.**

**TESIS**

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

**AUTORA**

**DORA ALICIA MOSCOSO BARRERA**

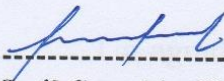
**ASESORA**

**MGTR. LUCÍA ESPINOZA CEDILLO**

**TUMBES – PERÚ**

**2018**

**JURADO EVALUADOR Y ASESORA**



-----  
**Dr. Saúl Sunción Ynfante.**  
Presidente



-----  
**Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate.**  
Secretaria



-----  
**Dra. Miryan Mireya Arrunátegui Salazar.**  
Miembro



-----  
**Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo**  
Asesora

## **AGRADECIMIENTOS**

Un agradecimiento especial al asesor del curso por la orientación y apoyo que me brindó para la realización de esta tesis por su apoyo y amistad que me permitió aprender mucho más que lo estudiado en el proyecto.

A mis hijas y esposo, dedico esta tesis por el apoyo brindado y por regalarme esas horas que les correspondían a ellos, dedico todas las bendiciones que de hoy en adelante vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanto esfuerzo y dedicación y fe en causa misma en mi carrera profesional de Educación Inicial.

## **DEDICATORIA**

Esta tesis se la dedico a mi Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

Dedico de manera especial a mi familia pues ellos son mi principal cimiento para la construcción de mi vida profesional. A mis hijas les dedico este triunfo logrado en mi vida profesional

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad una en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa N° 206 “FE Y ALEGRIA” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando Pre-test y post-test a un solo grupo. Se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, la misma que es aceptada; la técnica utilizada fue la observación y el instrumento de la lista de cotejo, la población muestral es de 19, niños y niñas, cuyos resultados obtenidos en el Pre-test es que el 21% de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la motricidad fina, y el 11% obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un Post-test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 89% obtuvieron un logro “A” lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. En las conclusiones se ha determinado que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A”(logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones Viso-Manual, facial, gestual y fonética, tablas N° 3,6,13 y 17 respectivamente.

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

## **ABSTRACT**

The investigation had as aim apply the playful games based on the significant approach using concrete material, to improve the development of motor skills one in the children 5 year old of the Educational institution N ° 206 " FE Y ALEGRIA " of Uña de Gato Village, Tumbes Region, 2018. The study is a quantitative type with a non-experimental research design, using Pre-test and post-test to a single group. The Wilcoxon statistical test was applied to verify the hypothesis of the investigation, which is accepted; the technique used was the observation and the instrument of the checklist, the sample population is 19 boys and girls, whose results obtained in the Pre-test is 15.78% of the children obtained an achievement "B" in the development of fine motor skills, and 5.26% obtained "C". From these results the didactic strategy was applied during 15 learning sessions. Subsequently, a Post-test was applied, whose results showed that 78% obtained an "A" achievement, achieving a significant improvement in fine motor skills. In the conclusions it has been determined that the majority of students are in the "A" (expected achievement) of the learning of Regular Basic Education of the National Curricular Design, of fine motor skills in the Viso-Manual, facial dimensions, gestural and phonetic, tables N° 3,6,13 and 17 respectively.

Keywords: playful games, significant approach, fine motor skills.

## Contenido

|   |            |
|---|------------|
| <b>JURADO EVALUADOR Y ASESORA</b>                                     | <b>ii</b>  |
| <b>AGRADECIMIENTOS</b>  | <b>iii</b> |
| <b>DEDICATORIA</b>  | <b>iv</b>  |
| <b>RESUMEN</b>  | <b>v</b>   |
| <b>ABSTRACT</b>   | <b>vi</b>  |
| <b>I. INTRODUCCION</b>  | <b>14</b>  |
| <b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA</b>                                  | <b>20</b>  |
| 2.2 Bases Teóricas de la Investigación                                | 20         |
| 2.2.1 didáctica   | 26         |
| 2.2.2. Estrategia didáctica.  | 26         |
| 2.2.3. El juego   | 26         |
| 2.2.4. El juego según Piaget.   | 27         |
| 2.2.5. El juego lúdico.   | 28         |
| 2.2.5.1. Teoría del juego de Karl Gross                               | 29         |
| 2.2.5.2. Teoría cognitiva de Piaget                                   | 29         |
| 2.2.5. Metodología de actividades lúdica-creativas                    | 31         |
| 2.2.6. Importancia del juego  | 32         |
| 2.2.6.1. De acuerdo a la apreciación de Muñoz (2008) nos detalla que: | 32         |
| 2.2.6.2 Dimensiones de juegos lúdicos.                                | 33         |
| 2.2.7 Aprendizaje significativo                                       | 34         |
| 2.2.7.1. Tipos de aprendizaje significativo                           | 35         |
| 2.2.7.2. Situación de aprendizaje significativo                       | 36         |
| 2.2.7.3. Material concreto  | 36         |
| 2.2.7.4. La motricidad fina   | 37         |
| Coordinación viso-manual  | 38         |

|   |            |
|---|------------|
| Coordinación facial _____               | 39         |
| Coordinación gestual _____              | 40         |
| Coordinación fonética _____             | 41         |
| <b>III. HIPÓTESIS _____</b>             | <b>442</b> |
| <b>VI. METODOLOGÍA _____</b>            | <b>43</b>  |
| <b>V. RESULTADOS _____</b>              | <b>56</b>  |
| <b>VI. CONCLUSIONES _____</b>           | <b>78</b>  |
| Conclusiones _____                      | 78         |
| Recomendaciones _____                   | 80         |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____</b> | <b>81</b>  |



## INDICE DE ANEXOS

|   |     |
|---|-----|
| <b>ANEXOS</b>                               | 85  |
| Anexo N°1                                   | 86  |
| Tabla de Operacionalización de variables    | 86  |
| Coordinación facial                         | 89  |
| Anexo N° 2                                  | 90  |
| Anexo N° 3                                  | 91  |
| Anexo N°4                                   | 92  |
| Programa de la estrategia didáctica         | 94  |
| 1. Fundamentación de la teoría del programa | 94  |
| Anexo N°5                                   | 95  |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01                 | 95  |
| LISTA DE COTEJO                             | 97  |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02                 | 98  |
| LISTA DE COTEJO                             | 100 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03                 | 101 |
| LISTA DE COTEJO                             | 103 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04                 | 104 |
| LISTA DE COTEJO                             | 106 |
| SESION DE APRENDIZAJE N° 05                 | 107 |
| LISTA DE COTEJO                             | 109 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06                 | 110 |
| LISTA DE COTEJO                             | 112 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07                 | 113 |
| LISTA DE COTEJO                             | 115 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08                 | 116 |
| LISTA DE COTEJO                             | 118 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 _____ | 119 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 121 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10 _____ | 122 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 124 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11 _____ | 125 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 127 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12 _____ | 128 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 130 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13 _____ | 131 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 133 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14 _____ | 134 |
| LISTA DE COTEJO _____             | 136 |
| SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15 _____ | 137 |

## INDICE DE TABLAS Y RESULTADOS

|  |    |
|--|----|
| Tabla N° 1: Población Estudiantil _____  | 44 |
| Tabla N° 2: Escala de calificación _____   | 45 |
| Tabla N° 3 Matriz de Consistencia. _____   | 49 |
| Tabla N°4 Matriz de Operacionalización. _____  | 50 |
| Tabla N°5 _____  | 52 |
| Base de Datos del Pret Test _____  | 52 |
| Figura N° 1 del Pret Test _____  | 53 |
| Tabla N° 6 _____   | 54 |
| Base de datos del post test _____  | 54 |
| Figura N° 2 del post tes _____   | 55 |
| Tabla N° 7 _____   | 56 |
| Figura N° 3 distribución porcentual _____  | 56 |
| Tabla 8 Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 2 _____  | 57 |
| Figura N° 4 distribución porcentual de la sesión N°2 _____                               | 57 |
| 5.1.3. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 03 _____               | 58 |
| Tabla 9 _____  | 58 |
| Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 3 _____          | 58 |
| Figura N° 5 distribución porcentual de la sesión N° 3 _____                              | 58 |
| 5.1.4. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 4 _____                | 59 |
| Tabla 10 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 4 _____ | 59 |
| Figura N°6 distribución porcentual de la sesión N°4 _____                                | 59 |
| 5.1.5. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 5 _____                | 60 |
| Tabla 11 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 5 60    |    |
| Figura N°7 distribución porcentual de la sesión N°5 _____                                | 60 |
| 5.1.6. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 6 _____                | 61 |
| Tabla 12 Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 6 _____ | 61 |
| Figura N° 8 distribución porcentual de la sesión N°6 _____                               | 61 |
| 5.1.7. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 7 _____                | 62 |
| Tabla 13 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 7 62    |    |
| Figura N°9 distribución porcentual de la sesión N°7 _____                                | 62 |

|   |    |
|---|----|
| 5.1.8. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 8 _____           | 63 |
| Tabla 14 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 8  | 63 |
| Figura N° 10 distribución porcentual de la sesión n°8 _____                         | 63 |
| 5.1.9. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 09 _____          | 64 |
| Tabla 15 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N°9   | 64 |
| Figura N° 11 distribución porcentual de la sesión N°9 _____                         | 64 |
| 5.1.10. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 10 _____         | 65 |
| Tabla 16 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 10 | 65 |
| Figura N°12 distribución porcentual de la sesión N°10 _____                         | 65 |
| 5.1.11. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 11 _____         | 66 |
| Tabla 17 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 11 | 66 |
| Figura N°13 distribución porcentual de la sesión N°11 _____                         | 66 |
| 5.1.12. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 12 _____         | 67 |
| Tabla 18 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 12 | 67 |
| Figura N°14 distribución porcentual de la sesión N°12 _____                         | 67 |
| 5.1.13. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 13 _____         | 68 |
| Tabla 19 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 13 | 68 |
| Figura N°15 distribución porcentual de la sesión N°13 _____                         | 68 |
| 5.1.14. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 14 _____         | 69 |
| Tabla 20 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje N° 14 | 69 |
| Figura N°16 distribución porcentual de la sesión N°14 _____                         | 69 |
| 5.1.15. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15 _____         | 70 |
| Tabla 21 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje 15    | 70 |
| Figura N°17 distribución porcentual de la sesión N°15 _____                         | 70 |
| Tabla 22 los resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15          | 71 |
| 5.2.1 Figura 18: Resumen de la Aplicación de las 15 Sesiones de Aprendizaje _____   | 72 |
| 5.3 Prueba de Wilcoxon _____  | 73 |
| Tabla 23 Prueba de Wilcoxon Pre y Pos Test Motricidad Fina _____                    | 73 |

## Contenido

|   |     |
|---|-----|
| Figura N° 1 del Pret Test _____   | 53  |
| Figura N° 2 del post tes _____  | 55  |
| Figura N° 3 distribución porcentual de la sesión N° 1 _____                 | 56  |
| Figura N° 4 distribución porcentual de la sesión N°2 _____                  | 57  |
| Figura N° 5 distribución porcentual de la sesión N° 3 _____                 | 58  |
| Figura N°6 distribución porcentual de la sesión N°4 _____                   | 59  |
| Figura N°7 distribución porcentual de la sesión N°5 _____                   | 60  |
| Figura N° 8 distribución porcentual de la sesión N°6 _____                  | 61  |
| Figura N°9 distribución porcentual de la sesión N°7 _____                   | 62  |
| Figura N° 10 distribución porcentual de la sesión n°8 _____                 | 63  |
| Figura N° 11 distribución porcentual de la sesión N°9 _____                 | 64  |
| Figura N°12 distribución porcentual de la sesión N°10 _____                 | 65  |
| Figura N°13 distribución porcentual de la sesión N°11 _____                 | 66  |
| Figura N°14 distribución porcentual de la sesión N°12 _____                 | 67  |
| Figura N°15 distribución porcentual de la sesión N°13 _____                 | 68  |
| Figura N°16 distribución porcentual de la sesión N°14 _____                 | 69  |
| Figura N°17 distribución porcentual de la sesión N°15 _____                 | 70  |
| Figura 18: Resumen de la Aplicación de las 15 Sesiones de Aprendizaje _____ | 772 |

## **I. INTRODUCCION**

Con el transcurrir de los años la Educación Inicial ha sido revalorada por sus diversos actores que la integran, esta valoración ha ocurrido en diversos contextos del mundo, toda estas políticas en beneficio de los niños se han logrado gracias a los organismos internacionales como la ONU y sus programas en políticas específicas emitidas como derechos universales en la defensa de los niños, lo que ha permitido a avanzar en sus reformas e innovaciones que se están aplicando como un deber de las naciones que la integran porque son programas sobre los aprendizajes fundamentales que los niños deben de recibir por parte de sus gobernantes. Para ello se planteó la siguiente pregunta ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018?, Uno de los problemas que se evidencian en el ámbito educacional en el nivel inicial eta relacionado a la motricidad fina y la forma como se está empleando por parte de sus docentes, teniendo como objetivo general: Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” -Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. Los objetivos específicos: Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años, determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la

motricidad fina, en la dimensión gestual, Determinar cómo los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”- Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. En la publicación del diario El Clarín (2018) de Buenos Aires, nos dice que en los niños ya se están evidenciando las consecuencias del uso excesivo e inadecuado de la tecnología, porque de acuerdo a las declaraciones de la especialista británica en terapia ocupacional pediátrica en la Fundación Heart of England, Sally Payne, al diario británico The Guardián, nos describe que a la fecha existen estudiantes que ingresan a la escuela con menos habilidades y destrezas que los niños de hace diez años, entre esa falta de habilidades motrices esta la dificultad de los movimientos primordiales como el manejo hábil de manipular adecuadamente un lápiz o lapicero, y esto se debe a que de niños no han desarrollado la capacidad de los movimientos elementales o las coordinaciones viso-manuales. Payne, resalta esta dificultad porque desde la infancia de estos niños no se han desarrollado estas coordinaciones motrices, porque según considera la investigadora, que los padres de esta década se les hace fácil regalar un iPad que inducirlos a que realicen actividades por intermedio del juego que beneficia el desarrollo de habilidades motrices que le benefician desarrollar sus músculos que es la base esencial para poder agarrar con habilidad y destreza el manejo de un lápiz. En ese sentido detalla al diario Clarín, Norberto Furman, doctor en Kinesiología y Fisiatría, que de acuerdo a su criterio personal reconoce que existe la necesidad de prácticas motrices constantes desde la infancia para potenciar otras habilidades y que la falta de ellas afecta con seguridad la motricidad fina en los

estudiantes, porque de no hacerlo, los músculos tienden a atrofiarse lo que perjudica a los niños. El juego como actividad dentro del contexto educacional desarrolla en los niños un sinnúmero de habilidades que deben de ser aprovechadas por los profesores para orientar aprendizajes significativos en los niños del nivel inicial, por lo tanto deben de ser relacionados con sus actividades diarias para que puedan interactuar con otros niños y con ellos mismos, por lo consiguiente deben de evolucionar de acuerdo a su desarrollo desde el hogar hasta que afiancen sus aprendizajes adecuadamente y sean asumidos por el niño como una actividad importante que deben desarrollar constantemente, porque el juego lúdico ayuda y beneficia a los niños para que no tengan dificultad en el desarrollo psicomotriz cuando prosigan sus estudios en el siguiente nivel educacional. En ese sentido a los niños les asiste todo el derecho a desarrollar y dominio de todo conocimiento, habilidades y capacidades que de seguro le serán útil desarrollarla para enfrentar diversidad de situaciones problemáticas con éxito en un futuro muy cercano. De acuerdo a la descripción que realiza porque las utilidades de sus estrategias no dan los frutos esperados, entonces genera una problemática que debe de ser estudiado para comprender lo que realmente está ocurriendo. Para mejora del estudio se justifica en el nivel teórico se recogerá, procesará y sistematizará los fundamentos teóricos más actuales sobre la aplicación del paradigma socio cognitivo con la finalidad de promover la mejora de la calidad de los aprendizajes el estudio prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales en lo metodológico la ejecución de este proyecto de línea de investigación ayudará a verificar desde el espacio en aula, la efectividad de las estrategias. Es oportuno



integrar la actividad de investigación con el quehacer didáctico en aula partiendo de la práctica pre-profesional en lo práctico el estudio tubo como impacto directo en el contexto, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje estudiantes. Piaget, citado por Calero (2006), nos indica que desde el hogar se puede empezar la estimulación del juego, considerando para tal efecto que a través del desarrollo adecuado de actividades sencillas pero orientadas intencionalmente al desarrollo de aprendizajes. De acuerdo a la ejecución del juego lúdico como actividad pedagógica se considera que muchos profesores desperdician la oportunidad de aprovechar al mismo juego dentro de las actividades escolares, porque a través del desarrollo del juego los niños se motivan, se emocionan, se entusiasman y se orientan aprendizajes que ellos van asumiendo de manera significativa. El juego como tal posee sus propias particularidades y deben de ser considerados dentro del desarrollo de los aprendizajes especialmente en los niños del nivel inicial porque el juego es parte del mundo de los niños y por ello surge la necesidad de que los docentes de este nivel estén constantemente innovando aprendizajes con el uso de los juegos lúdicos para afianzar el desarrollo psicomotriz en los niños por su importancia en su desarrollo emocional, sentimental, intelectual y cultural. La metodología utilizada es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental, utilizando pretest y pos test a un solo grupo, se aplicó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación, fue aceptada; mediante la técnica de la observación siendo el instrumento la lista de cotejo, con una población muestral es de 19 niños y niñas, siendo los resultados del pre test 15.78% de los niños y niñas obtuvo un logro “B” en el desarrollo de la

motricidad fina, y el 5.26% obtuvo “C”. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 78% obtuvieron un logro “A”, lográndose una mejora significativa de la motricidad fina. La presente investigación se justifica porque tendrá aportes teóricos, prácticos y metodológicos. En lo teórico, se recoge información actualizada sobre el desarrollo de las estrategias lúdicas para mejorar la labor del profesor ya que este desarrollo beneficia en los niños en la motivación de sus habilidades, recopilarán, procesarán y sistematizarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre la aplicación del paradigma. En lo práctico pretende dar solución al problema que enfrentamos concerniente al problema de la motricidad fina en los niños del nivel inicial y por lo consiguiente facilita la labor del docente y de los mismos niños porque los juegos lúdicos desarrollan capacidades comprensivas, por lo que se busca desarrollar constantemente estas capacidades psicomotrices en los niños por ser una esencial capacidad que requieren como base primordial. En lo metodológico se pretendemos cambiar proponiendo estrategias lúdicas bajo el enfoque significativo para mejorar en los niños el desarrollo óptimo de sus coordinaciones motrices finas por ser la base para el desarrollo de sus aprendizajes, ayudara a verificar desde el espacio áulico, la efectividad de las estrategias del paradigma socio cognitivo centrado en el aprendizaje de los alumnos. Ante lo descrito se formuló como objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°206 “Fe y Alegría”

de Papayal en la Región Tumbes 2018. También se ha considerado el desarrollo de los objetivos específicos: Evaluar la motricidad fina a través de un Pretest en los niños y niñas de 5 años -Diseñar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años. Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años. Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños y niñas de 5 años.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### Antecedentes en el contexto internacional

De acuerdo a Velásquez (2015) quien presentó una tesis titulada: *“Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial”* de Esmeraldas, presentada a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, la presente investigación de tipo exploratoria plantea como objetivo general analizar el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas, con una muestra de 16, de acuerdo a los resultados obtenidos se concluyó que la falta de material didáctico y la poca creatividad del profesorado, son la causa de la poca utilización de una metodología activa y lúdica, lo que ha determinado que éste constituye la base del desarrollo de la motricidad fina, no son aplicados adecuadamente por las docentes parvularias. Se ha verificado que las acciones metodológicas que emplean las docentes de estos CEI para estimular la motricidad fina no son las adecuadas. Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación.

Por su lado Torres & Martín (2015) presento la investigación titulada: *“La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del CEI. Teotiste Arocha de gallegos”*. *Bárbula. Venezuela*, presentada a la Universidad de Carabobo. La presente investigación tiene como finalidad mostrar el paradigma al cual se ciñó el estudio, su tipo y diseño, así como los sujetos que participan en la investigación y se enmarca bajo una modalidad con enfoque cualitativo, observación participante de las

investigadoras, se propuso como objetivo general comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I “Teotiste Arocha de Gallegos”, con una muestra de 25 niños en total. Los resultados obtenidos nos brindan las siguientes conclusiones: En el diagnóstico nos encontramos con un grupo de niños y niñas que realizaban actividades repetitivas y comunes como rellenar, trazar, colorear en hojas blancas, aunque de una manera estimulaba la motricidad, pero eran realizadas con poco interés, poca motivación y poca participación por parte de los infantes. Es necesario que los docentes investiguen y se capaciten sobre el desarrollo y la importancia que tiene la psicomotricidad fina, para así poder implementar actividades para estimular la creatividad y motivación donde ayuden a mejorar destrezas en cada uno de los niños y niñas.

Al respecto Gutiérrez (2015) en su investigación titulada *“Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad de la Institución Educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena; cuyo objetivo general es promover actividades lúdicas, recreativas, a través de espacios propicios que despierten el interés y hábito de la lectura en los niños y niñas de la Institución Educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres del barrio Camilo Torres. El estudio que se desarrolla es investigación cualitativa de carácter descriptiva, de diseño no experimental; la población de la investigación está conformada por 35 estudiantes de que sus edades se encuentran entre seis y siete años de la Institución Educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres en la jornada de la mañana de la ciudad de Cartagena. Resultado: durante la cuarta sesión se desarrolló la actividad “juego y aprendo con las retahílas jugando”*

con el fin de reconocer elementos propios de la tradición oral, por medio de escritos rítmicos, se solicitó que cada estudiante consultará que es una retahíla y como parte de la clase se realizó una de manera grupal. Como conclusiones tenemos: que con las actividades lúdicas se obtuvieron excelentes resultados en cuanto que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas, ya que lograron captar la atención de las niñas y niños al momento de desarrollar las guías de trabajo mostraban buena disposición y óptimos resultados fue más de lo que se esperaba.

En ese mismo orden Armijos (2015) presentó una investigación titulada: *La motricidad fina y su desarrollo en el pre escritura en los niños y niñas de la Escuela de Educación Básica, Babahoyo, Parroquia Clemente Baquerizo, Cantón Babahoyo, Provincia los Ríos*. Presentada a la Universidad Técnica de Babahoyo Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de La Educación Carrera: Educación Básica, Previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, Ecuador 2015, La presente investigación es de tipo exploratoria, descriptiva explicativa, con una muestra de 39, entre docentes, padres y estudiantes, la cual propone el desarrollo del objetivo general Analizar la motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura en los niños y niñas de la escuela de Educación Básica Babahoyo, Parroquia Clemente Baquerizo, Cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos. De acuerdo a los resultados obtenidos se llega a la conclusión: Las dificultades que presentan los niños en el proceso de pre-escritura se manifiestan en un alto porcentaje de niños que no tienen desarrollada la motricidad fina, en la mayoría de actividades se observó que no pueden realizarlas, por lo tanto, tampoco dominan la pinza digital, lo que se logra cuando hay independencia en los movimientos con la mano. La pre-escritura es una de las destrezas más significativas, que requiere que el niño haya desarrollado

habilidades perceptivas y neuromotoras para lograr interiorizar el trazo y el movimiento.

### **Antecedentes en el contexto nacional**

Según López (2015) presentó una Tesis titulada: *“Aplicación de un taller gráfico plástico para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa 40616 Casimiro Cuadros – Arequipa”*. Tesis presentada a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación Especialidad de Educación Inicial para obtener el Título Profesional de: Licenciada en Educación, Especialidad de Educación Inicial, Arequipa – Perú, el tipo de investigación es aplicada, el diseño general que se empleó en el presente trabajo es pre experimental y su objetivo general es determinar los efectos que produce la aplicación del taller gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años. La muestra estuvo conformada por un total de 30 alumnos, la técnica de la variable dependiente a emplear en la presente investigación será la evaluación del desarrollo de la motricidad fina de niños de 5 años, en la conclusión de la presente investigación se concluye que la motricidad fina de los niños de 5 años puede mejorar considerablemente si se aplica un taller gráfico plástico adecuado.

Asimismo, Rosales & Sulca (2015) presentó una Tesis titulada: *“Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima”* presentada a la Universidad Peruana Los Andes Facultad de Educación y Ciencias Humanas, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial. La presente investigación es de tipo cualitativo nominal porque requiere de dos características de estudio psicomotricidad educativa y aprendizaje significativo. El diseño de la

presente investigación es no experimental porque no habrá manipulación de variables, tuvo como objetivo determinar la influencia de la psicomotricidad educativa en el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la institución educativa Santo Domingo. Manchay- Lima. La presente investigación está constituida por una población de 54 niños (as) distribuidas de la siguiente forma: 3 años: 18 niños(as) 4 años: 18 niños (as) 5 años: 18 niños(as) En su conclusión se estableció la influencia significativa entre la psicomotricidad gruesa y el pensamiento lógico por lo que se puede afirmar que un 83.7% de los niños se observa que gracias a los movimientos que realiza el niño(a) se concentra en la matemática, además se concluyó la influencia significativa ente la motricidad fina y el aprestamiento a la lectoescritura ya que un 83.7% de los niños(as) realizan trazos con seguridad y esto depende del adecuado desarrollo de la motricidad fina.

En tal sentido Papa (2016) presentó una Tesis titulada: *“Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huayanay bajo, Puno, Perú”*, Tesis presentada a la Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ciencias de La Educación Programa de Segunda Especialización, Puno, Perú, la presente investigación es de tipo descriptivo y su diseño es de la investigación que se adecua es la descripción simple, pues se observará el desarrollo motriz fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 268 de Huayanay Baja. Se planteó desarrollar el siguiente objetivo general: Identificar los niveles de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huayanay Baja. La muestra estuvo conformada por un total de 24 entre niños y niñas. En el desarrollo de la investigación se obtuvo como conclusión que en la dimensión de Coordinación



Visomanual los niños y niñas se encuentran en un nivel de proceso de aprendizaje (B) un porcentaje de 41% y un 9% en inicio de aprendizaje, debiéndose reforzar en el coloreado, punzado, moldeado, recortado, ensartado y la iniciación a la escritura, pues tan solo el 51% se encuentra en Logro de aprendizaje, observando una mínima diferencia. Se afirma que el 52% de los niños están en un nivel de logro de aprendizaje del desarrollo de motricidad fina y muy cerca tenemos al 48% de niños y niñas se encuentran en el nivel de proceso de aprendizaje.

Por lo consiguiente Torres. (2017) en su estudio científico titulada: *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa*, cuyo objetivo principal es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular de nivel Inicial Canguritos, Arequipa. El estudio de investigación es coyuntural, tipo cuantitativo; la población conformada por 55 niños y niñas de 3, 4 y 5 años que se encuentran matriculados en el nivel inicial y estudian en la Institución Educativa Particular Canguritos. Resultado: vemos que de 31 niños de 3 años un 16% siempre lo hace, mientras que el 81% nunca y un 3% a veces En los niños de 4 años vemos un 25% que siempre lo hace, mientras que un 33% a veces, y un 42% nunca; los niños de 5 años en un 58% siempre lo hacen, 33% a veces, mientras que un 8% nunca llegó a hacerlo. Conclusión: el nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo.

## **2.2 Bases Teóricas de la Investigación**

### **2.2.1 didáctica**

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

### **2.2.2. Estrategia didáctica.**

Nos dice Avanzini (1998) con respecto a su concepción: “Que las estrategias didácticas requieren de la correlación y la conjunción de tres componentes: misión estructura curricular y posibilidad cognitiva del alumno entonces las estrategias didácticas se refieren a todos los actos que favorecen a la persona para poder asumir un aprendizaje según calderón

### **2.2.3. El juego**

En palabras de Piaget citado por Arevalo (2016) quien nos indica que: el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva. Por otra parte, Piaget considera que el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la

realidad natural y social de cada persona. Según Calderón (2005) que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, es un factor básico en el desarrollo, mayor del niño produce en el juego, donde crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño es siempre en su conducta diaria. “El juego influye en el desarrollo de la inteligencia” y para Ausubel “el juego es un instrumento para que logre el aprendizaje significativo”; se puede concluir que el juego es la actividad con la que se consigue poner en funcionamiento todos los sentidos del ser humano. Del mismo modo que permite desarrollar habilidades concretas del pensamiento lógico-estratégico, relacionar miembro del entorno y permite trabajar en forma individual y grupal, favoreciendo que el aprendizaje en los educandos sea significativo.

#### **2.2.4. El juego según Piaget.**

De acuerdo a la teoría de Piaget, citado por Calero (2006) nos describe de acuerdo a su concepción que: *“El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional”*. En otras palabras, entendemos que el juego es una actividad importante en el desarrollo de capacidades que necesariamente los niños deben de desarrollar adecuadamente porque son la base para poder desarrollar otras habilidades, más aun en sus primeros años de vida, ya que dentro de estas actividades se ejercitan los músculos, la comprensión, las actitudes, el respeto y la convivencia social. Por lo tanto, las docentes deben de propiciar entre los niños actividades lúdicas que se relacionen con el desarrollo de aprendizajes significativos, de importancia y relevancia para ellos mismos. El juego debe desarrollarse de acuerdo a la edad de los niños, organizados de tal manera que puedan comprender su ejecución y con ello la comprensión de las

reglas que demanda en su ejercicio, ya que al final del proceso los niños asumen los nuevos aprendizajes de manera emotiva y con satisfacción emocional.

#### **2.2.5. El juego lúdico.**

Por su parte Jiménez. (2002) considera lo que infiere el juego lúdico respecto a la importancia de la lúdica porque: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42) Lo que significa que el juego lúdico involucra la actividad que desarrollan los niños en función a su diversión, porque lo hacen con placer, entusiasmo y emoción, pero con un aprendizaje intencionado que desarrolla sus propias habilidades y destrezas.

En ese mismo sentido Núñez. (2002) con respecto al juego lúdico manifiesta que: “La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial”. (Pág. 8) De acuerdo a esta concepción se considera que el juego es una acción divertida que lo realizan los niños en todas partes del universo, porque los juegos son parte de ellos mismos, porque a través del juego los niños aprenden a relacionarse socialmente y emocionalmente.

### **2.2.5.1. Teoría del juego de Karl Gross**

Según considera Groos (1902) de acuerdo a su perspectiva el juego es parte de una actividad donde se ejercitan funciones físicas de la persona porque en el caso de los niños estimula el desarrollo muscular y desarrolla potencialidades intelectuales, emocionales y mentales que le facilitan una mejor comprensión de sus aprendizajes, los mismos que le servirán para poder confrontar situaciones adversas a las que tiene que enfrentarse. El mismo autor nos describe al respecto que la actividad lúdica se relaciona a un ejercicio de desgaste energético pero que vitaliza el organismo de la misma persona, ya que la actividad lúdica acelera la circulación de la sangre y a la vez la oxigena.

Para Groos los juegos de niños y niñas son producto de la transmisión hereditaria que reciben tras observar los hábitos que tienen las personas de diferentes sexos con las que convive, es decir, “El juego sería un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores, una suerte de hábito hereditario”. Martínez (2008) Asimismo, Groos nos presenta una clasificación de los juegos que realiza el ser humano en su desarrollo, destacando varias categorías de juegos en las que va a destacar mucho una asimilación del ser humano con la vida animal para ejemplificar cada juego:

### **2.2.5.2. Teoría cognitiva de Piaget**

De acuerdo a lo que sostiene Piaget sobre el juego, es que este es parte de su propio ser, porque a través del juego los niños asimilan nuevos aprendizajes los mismos que son significativos para ellos mismos porque los asumen de manera

placentera. En este aspecto Piaget considera la interrelación de tres estructuras esenciales que directamente interactúan con el desarrollo del pensamiento humanista. A su vez Piaget establece una organización del desarrollo evolutivo del niño pero por etapas en las cuales los niños van evolucionando. Piaget presenta su teoría del desarrollo del ser humano por etapas en las que el niño será capaz de aprender según la madurez física que vaya teniendo, es decir el progreso cognitivo del alumno va acorde a las diferentes formas que se adquieran a medida que se desarrolla el ser humano. Etapas del desarrollo, según Piaget.

**Etapas sensorio motriz,** (desde los 0 años hasta los 2 años de edad) Esta etapa se caracteriza por el intento del niño por descubrir lo que le rodea a través de lo que ve, oye o siente, a su vez esto dependerá mucho de la estimulación que le den y el cariño que reciba por parte de sus progenitores, ya que percepciones físicas que recibe y su habilidad motora son los puentes que le permitirán relacionarse con su entorno. A medida que van pasando los meses él bebe va a querer manipular los objetos que le rodean ya sea cogiéndolo o llevándoselo a la boca.

**Etapas preoperacional,** (desde los 2 hasta los 6 años de edad) La base principal para que se desarrolle esta etapa y el niño pueda aprender y desenvolverse en su entorno, aquí hacemos referencia de la aparición del lenguaje, aunque en su comienzo es poco entendible eso es un gran signo de que será capaz de entender a los demás y de darse a entender. Por ejemplo, el niño ya no va a señalar aquello que quiere, sino que mediante la palabra lo pedirá. Por otra parte, el niño se va a relacionar con otros niños tanto de su edad como de diferentes edades, pero esta relación va a ser de manera egocéntrica en donde el niño pensara más en sí mismo

que en tratar de comprender y respetar el punto de vista del otro, mostrando así una capacidad de pensamiento limitada.

**Etapa de operaciones concretas** desde los 6 hasta los 12 años de edad. En esta parte el niño será capaz de aprender con a través del material concreto que le proporcionen, pero pese a esto sus razonamientos lógicos están limitados porque si bien es cierto razonan lógicamente en situaciones cotidianas, poseen escaso dominio temporal, es decir no suelen hacer planes a futuro que logren concretar. A partir de los 6 años ya tienen un elevado nivel de comprensión, de causalidad, razonan correctamente tanto de forma inductiva y deductiva, entienden efecto y causa. Además, surge el juego reglado en la que los miembros de un grupo van a tener que seguir reglas para poder jugar de manera correcta.

**Etapa de operaciones formales** (desde los 12 años en adelante) Los niños adquieren una visión más abstracta y conceptual de su universo, es decir el ser humano es capaz de razonar todo aquello que se le presenta, son capaces de deducir, inferir, crear conjeturas, probabilidades y casuísticas para solucionar un problema. Además, posee la capacidad de emitir juicios críticos, de argumentar y debatir. Y con respecto a lo personal el niño comienza a evidenciar a grandes rasgos su sentido de independencia.

#### **2.2.6. Metodología de actividades lúdica-creativas**

De acuerdo a la descripción de Umaña (1995:7) dice que el juego, esta sencilla palabra representa un sin número de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes

lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. En otros términos, se refiere a que esta actividad involucra un sin número de acciones que se realizan dentro de las labores pedagógicas en contextos áulicos con niños menores de edad, lo que nos da a entender qué esta se debe de impulsar desde edades tempranas y en especial en nivel inicial. . Por lo general, el juego es considerado un accionar que ejecutan las personas de distintas edades y generalmente por los niños del nivel inicial, es un hábito que los niños realicen este tipo actividad de porque es parte de su propia existencia, es por ello que López (2010) nos indica que: La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana. Lo que significa que los juegos lúdicos están en constante relación con los niños del nivel inicial, porque es una actividad que ellos la realizan satisfactoriamente.

## **2.2.6. Importancia del juego**

### **2.2.6.1. De acuerdo a la apreciación de Muñoz (2008) nos detalla que:**

El juego impacta positivamente en el rendimiento escolar, ya que los niños aprenden con libertad y sobre todo con felicidad, pues ya que tienen la posibilidad de explorar, tocar, morder, saborear, oler, escuchar y buscar información a través de los sentidos. Lo que indica la importancia del juego sobre los beneficios que aporta su desarrollo en los niños del nivel inicial, porque a través del juego, los niños exploran



las áreas que están a su alrededor. Además, los niños refuerzan su forma de convivencia social de armonía, ya que el juego establece normas y reglas que los niños van adaptando y asumiendo de manera responsable. También desarrolla la creatividad y la imaginación como capacidad importante en los niños.

#### **2.2.6.2 Dimensiones de juegos lúdicos.**

##### **Juegos lúdicos**

De acuerdo a la concepción de Piaget (1990) nos detalla que: El juego de ejercicio evoluciona y se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos. Entonces se concibe que los juegos se van transformando en la medida que el tiempo evoluciona, es decir se van innovando porque muchas veces las mismas estrategias se consideran monótonas por los niños y surgen criterios de innovarlos para no sentirse aburridos, entonces es ahí donde se van modificando.

Para Fernández (2012) lo que en el período sensorio motriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos. Hay disociación entre el significante y el significado donde: “el gesto ejecutado por juego, así como el objeto al cual se aplica juegan el papel de simbolizantes y el gesto representado el de simbolizado”. Esta actividad se involucra dentro de las acciones sensorias motrices y

los niños lo comprenden como un esquema que hay que desarrollar por las reglas que tiene y que lo regulan.

### **2.2.7 Aprendizaje significativo**

“El aprendizaje significativo es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza” Guerrero (2014) Dicho proceso origina un cambio persistente, cuantificable y específico en el comportamiento de un individuo y, hace que el mismo formule un concepto mental nuevo o que revise uno previo.

El concepto de aprendizaje significativo fue propuesto originalmente por David Ausubel (1963 a 1968) al igual en año (1983. Pág. 18) nos detalla al respecto que: “Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición”. Entonces el aprendizaje significativo se refiere a la forma que son asumidos los aprendizajes por la persona, en ese sentido resulta de importancia saber bajo que circunstancia se asumen los aprendizajes y de qué forma los interpreta, en sus características, su funcionalidad o consideración personal por parte de quien los valora. David Ausubel nos presenta un modelo sistemático de aprendizaje cognitivo con su teoría de aprendizaje significativo en la que sostiene que las personas aprenden a través de la palabra hablada o escrita, relacionada con los saberes previos que cada uno posee, de tal manera que le da un significado especial al nuevo

conocimiento. Es decir, El significado surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona el concepto a aprender y le a un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Para Ausubel “la prolijidad y rapidez del aprendizaje depende de dos factores: el grado de relación existente entre los conocimientos anteriores y el material nuevo, así como la naturaleza de la relación que establece entre la información nueva y la antigua”. Con esto quiere decir que tanto el aprendizaje como la memorización se consolidan cuando la información adquirida está organizada y se relaciona con los conocimientos previos que se poseen. “Si tuviera que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: el factor más importante que influye en el alumno, es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enseñe constantemente”

Ausubel (1983) con esto quiere decir que el docente debe conocer la habilidades, destrezas, valores y hábitos del alumno y que estos puedan ser útiles dentro del proceso enseñanza aprendizaje logrando así que el alumno enlace la información previa con la nueva.

#### **2.2.7.1. Tipos de aprendizaje significativo**

Moreira (2010) Menciona que se pueden identificar tres tipos de aprendizaje significativo: representacional (de representaciones), conceptual (de conceptos) y proposicional (de proposiciones). Aprendizaje representacional es el que tiene lugar cuando símbolos arbitrarios pasan a representar, en significado, determinados objetos o eventos en una relación unívoca, es decir, el símbolo significa apenas el referente que representa. El aprendizaje conceptual tiene lugar cuando el individuo percibe regularidades en eventos u objetos, pasa a representarlos por determinado símbolo y

ya no depende de un referente concreto del evento u objeto para dar significado a ese símbolo. Se trata, entonces, de un aprendizaje representacional de alto nivel. El tercer tipo, el aprendizaje proposicional, implica, pues, dar significado a nuevas ideas expresadas en la forma de una proposición.

### **2.2.7.2 Situación del Aprendizaje Significativo**

Moroto (2013) que el papel que asume el grupo de estudiantes y docentes deben ser modificados considerando las nuevas concepciones. La función docente es de guía, es una persona que enriquece el trabajo de sus estudiantes, que les plantea retos accesibles, que motiva y orienta y se encarga de potenciar el desarrollo en su grupo de estudiantes. Es quien propone actividades diversas, planeadas con antelación y con objetivos definidos con mucha claridad; motiva, identifica, intereses, errores y orienta de acuerdo con lo observado. Debe plantear problemas o situaciones que signifiquen un reto accesible para el estudiantado, debe incentivar. La investigación, el que cada persona pueda ampliar sus conocimientos por sí mismo y por último, debe estimular la discusión entre sus estudiantes de manera que todo el proceso propicie el aprendizaje a través de la construcción personal de cada aprendiz.

### **2.2.7.3 Material concreto**

Se refiere a todo instrumento objeto o elemento que el maestro facilita en el aula de clase, con el fin de transmitir contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes tengan con estos. Poveda, Morales, “Manifiesta que el aprendizaje significativo” de un concepto se puede facilitar cuando el estudiante

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

#### **2.2.7.4 La motricidad fina**

Muñiz y Cotrina (2010) sostiene que la motricidad es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad de afecto por excelencia, siendo la unidad de programación, regularización y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central. Es compleja y exige la participación de muchas áreas cordiales hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas esqueléticas y musculares, utilizadas para producir movimientos precisos. El desarrollo de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura. La motricidad fina, implica precisión, eficacia, armonía, y acción lo que podemos llamar dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales

Según Uriart (2007). **Nos describe que la motricidad fina** Son aquellas actividades donde el niño presenta una mayor capacidad de control en el movimiento de la mano, la muñeca y los dedos, primeramente el niño agarra los objetivos con toda la mano,

posteriormente el dedo pulgar se opone a los otros cuatro dedos, de este modo poco a poco la prensión es más fina de manera que es capaz de tomar objetos más pequeños, el logro de esa precisión mayor trae consigo la pinza digital, que para poder responder a las exigencias en la exactitud de esa ejecución interviene un elevado nivel de coordinación manual, viso-manual, también conocido como óculo-manual o viso motriz, grafo perfección, además de la utilización de la atención, percepción, ordenación espacial, imitación y maduración neuromotora. Entonces la motricidad fina se vincula con la aplicación de actividades que se desarrollan con parte de nuestro cuerpo, entre nuestras manos, cuerpo y sentidos, pero dentro de una edad apropiada, es decir desde su niñez, porque es una edad que el niño empieza a querer manipular ciertas coordinaciones específicas que le servirán para estimular otras capacidades básicas y elementales. Según la perspectiva de Sepúlveda (2012)

González (1998) la motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. En otros términos, significa la necesidad de ejecutar actividades de coordinación que van desarrollando habilidades básicas y esenciales en los niños, teniendo en cuenta que estas actividades sirven para estimular a los niños para que asuman aprendizajes de manera sencilla y con mucha facilidad de comprensión.

### **Coordinación viso-manual**

De acuerdo a Ortega & Obispo (2006) nos indican que: La coordinación se clasifica considerando dos aspectos: si interviene el cuerpo en su totalidad o de una parte específica o, en función de la relación muscular, si es externa o interna. De esta

manera, y precisando define como: La capacidad que el ser humano desarrolla para utilizar, simultáneamente y de forma integrada, la vista y las manos con el propósito de realizar una actividad. Lo que significa que esta coordinación involucra el dominio de la manipulación de las manos y las vistas, es decir las dos acciones a la vez, pero en coordinación para efectuar las actividades de manera coordinada.

Según las perspectivas de Corvin (1973) precisa tres etapas: Exploración visual activa y repetida: entre las 17 y las 28 semanas el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorándolo, iniciación a la presión, prensión y/ o manipulación: entre las 28 y las 40 semanas el niño está aprendiendo a usar sus ojos para guiar sus acciones y suele seguir esta secuencia: localiza el juguete con los ojos, se estira para alcanzarlo, se despista, mira el juguete fijándose más en él, agarra el juguete y sigue mirándolo, **refinamiento y precisión:** desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión (pp. 105-114).

### **Coordinación facial**

En palabras de Comellas y Perpinyá (1984) la coordinación facial hace referencia a las actividades que se relacionan al dominio de las destrezas de ciertos músculos de la cara, ya que por intermedio de estas actividades específicas desarrollan otras capacidades y en relación a esto: es importante que el niño a través de su infancia domine esta parte de su cuerpo, para que pueda disponer de ella como un medio de comunicación. Será necesario pensar en la globalidad de su cara, así como en cada una de sus partes: cejas, mejillas y ojos. Lo que significa que esta

coordinación ayuda a desarrollar la competencia comunicativa, lo que facilita poder comunicarse a su manera y dependiendo de su edad.

### **Coordinación gestual**

Esta habilidad se relaciona al desarrollo adecuado de los dedos de la mano y al trabajo de precisión que conlleva saber dominarlos, ante esta descripción y de acuerdo a Martínez (2014) se hace necesario el conocimiento de cada uno de los dedos individualmente y en conjunto para el dominio de las tareas, aunque no será hasta los 10 años cuando se asegurará su dominio. Hasta esa edad, las manos se ayudan (en la etapa preescolar) una a la otra en algunas tareas de precisión y será el progreso escolar a partir de los 5 años el que le llevará a la precisión y control individual de sus manos y dedos. Lo que significa que los juegos lúdicos ayudan a desarrollar estas coordinaciones de motricidad fina, ya que los juegos deben ser específicos para ejercer dominio sobre ellos, por lo que se indica que es preciso que estas habilidades se desarrollen desde la temprana edad. De acuerdo a lo que considera Antón (1999: 159) nos describe que la coordinación gestual: “es factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar y coser”.

”. Asimismo, Rodríguez (2012) nos detalla que: 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 todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero se tiene que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta los 10 años. Entonces es necesario que los juegos lúdicos se desarrollen dentro de las labores pedagógicas



para propiciar la motivación de capacidades que brindan beneficios a los niños que lo practican.

#### Coordinación Fonética

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

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1 Hipótesis**

La aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.

## **VI. METODOLOGÍA**

### **4.1 Tipo y el nivel de la investigación.**

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.

### **4.2. Diseño de la investigación**

En esta investigación se utilizó el diseño pre experimental y post test a un solo grupo, ya que la población a estudiar, está constituida por un grupo social reducido, de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 206, “Fe y alegría” por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema:

O1\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_O2

Donde:

O1= Evaluación de estudiantes 5 años (pre-test)

X= aplicación del experimento (juegos lúdicos)

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

### **4.3. Población Muestral**

La población en estudio es de alumnos años de la I.E N° 206 “Fe y alegría”, los que están distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla N° 1: Población Estudiantil**

| DISTRITO | INSTITUCION EDUCATIVA     | GRADO Y | NUMERO DE |         |
|----------|---------------------------|---------|-----------|---------|
|          |                           |         | VARONES   | MUJERES |
| Papayal  | I.E N° 206 “Fe y Alegría” | 5 años  | 12        | 7       |
| Total    |                           |         | 19        |         |

Fuente: nóminas de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”.

Breve reseña de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, fue creado el 5 de mayo de 1980 con Resolución Directoral N° 0386, asumiendo el cargo por primera vez la Directora Prof. Enelsita Quevedo Infante, iniciándose con 100 alumnos. Actualmente en el año del 2018, por concurso público para asumir los cargos directivos asume la Dirección la Magister. Eva Céspedes Lobaton, teniendo una población de 520 niños y niñas en los turnos de mañana y tarde, contando con una plana docente de nombradas y contratadas, personal auxiliar, personal administrativo y personal de apoyo.

#### **4.4. Plan de análisis**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizaron la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente y la dependiente. Además, se utilizó la estadística diferencial a través de la prueba de Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultado de tipo general. Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja del cálculo del programa office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado el software PASW statist

para Windows versión 18.0.

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

Tabla N° 2: Escala de calificación

| Nivel Educativo      | Escala de calificación | Descripción  |
|----------------------|------------------------|--|
| EDUCACIÓN<br>INICIAL | A<br>Logro previsto    | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.   |
|                      | B<br>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<br>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 |

Fuente: escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN

#### 4.5 Definición y Operacionalización de las variables

Relato Percy Williams Bridgman (1946) Existen diversas definiciones referentes a las variables, sin embargo resaltamos que una variable es una propiedad que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. De manera

que se entendamos como cualesquiera características, propiedad y/o cualidad que presenta un fenómeno que varía, en efecto puede ser medido o evaluado.

#### **4.5.1. Variable Independiente:**

##### **4.5.1.1. Juegos lúdicos:**

Según Barbosa (2010) Se ubica en la comprensión del movimiento en su sentido amplio como fenómeno natural de vida, y en su perfección específica al de movimiento humano, se asocia al medio para satisfacer las necesidades, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita. Variable independiente tiene como dominio causal, en la variable que se presume que es la que causa o afecta a la otra en los resultados respecto a los cuales hay que según Pino (2010) variable independiente es aquella que el experimentador modifica a voluntad para averiguar si sus modificaciones provocan o no cambios en las otras variables.

#### **4.5.2. Variable dependiente:**

##### **4.5.2.1. Motricidad fina**

Es un espacio donde el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo uso de material concreto, el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia. Variables dependientes: según Pino (2010) actúa con efecto que ejerce coacción. Cabe precisar que estas designan las variables a explicar, los efectos o resultados respecto a los cuales hay que buscar un motivo o razón de ser. De manera

que podamos dominar variable efecto condicionada, es aquella que es afectada por la presencia o acción d la variable independiente en los resultados.

### **Técnicas e Instrumento**

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

#### **a. Observación**

La observación: es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. Diseño Curricular Nacional (2009) Dice que la observación está al servicio de la relación, así como del desarrollo y el bienestar del niño. Lo más importante de la observación, es que permite tomar conciencia de la marcha del desarrollo de las adquisiciones de acuerdo con el ritmo de cada niño e incluso de las repeticiones de determinados comportamientos. La observación es constante y continúa; eso es decir que se realizan a diario y en todo momento. La importancia atribuida dentro tanto de la formación inicial como permanente del profesorado de acuerdo con Herrera (1997)

**b. Lista de cotejo:** Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos

mediante la actuación de alumno y alumno. Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. o bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. Validez de la lista de cotejo sobre el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 5 años. Nos dice soriano (1996-197)

La selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.” La recolección de datos se realiza en base al diseño de investigación, en nuestro caso la investigación proyectiva, a través de un diseño cualitativo-cuantitativo que intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven, de dicho diseño primero se seleccionó la información documental y segundo se seleccionó a la encuesta como modalidad para obtener la información sobre el tema de estudio. La Guía de Evaluación EBR (2004) dice que la lista de cotejos es un instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizadas por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de actitudes como de capacidades. Según Hurtado (2000)



4.6 Tabla N° 3 Matriz de Consistencia.

| TÍTULO   | PROBLEMA   | HIPÓTESIS   | OBJETIVOS  | VARIABLES   | INDICADORES  | METODOLOGÍA   |
|--|--|---|--|---|--|---|
| Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. | ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.? | 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 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018. | <p><b>OBJETIVO GENERAL:</b><br/>Aplicar los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b><br/>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, -Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> <p>Determinar cómo los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> | <p><b>Variable independiente:</b><br/>Los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto.</p> <p><b>Variable dependiente:</b><br/>La motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° N° 206 “Fe y Alegría”, - Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> | <p><b>Variable independiente:</b><br/>Lógica del material.</p> <p>Psicología del material.</p> <p>Propósitos específicos.</p> <p>Finalidad.</p> <p><b>Variable dependiente:</b><br/>Coordinación viso manual.</p> <p>Coordinación facial.</p> <p>Coordinación gestual.</p> <p>Coordinación fonética.</p> | <p><b>Diseño de investigación:</b><br/>Por la naturaleza de la investigación, se utilizó el siguiente esquema:<br/><b>O1 X O2</b><br/><b>O1:</b> Pre test al grupo.<br/><b>X:</b> Aplicación de juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo utilizando material concreto.<br/><b>O2:</b> Post test al grupo.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos:</b><br/><b>Observación:</b> Técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.<br/><b>Lista de cotejo:</b> Instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.<br/><b>Población muestral:</b><br/>19 niños de 5 años de la I.E N° 206 “Fe y Alegría” - Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018.</p> |

**4.7. Tabla N°4 Matriz de Operacionalización.**

| VARIABLE   | DIMENSIONES  | CATEGORÍA                 | INDICADORES   | ITM  |  |
|--|--|---------------------------|---|--|--|
| <b>JUEGOS LÚDICOS</b>  | La aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto | COORDINACIÓN VISO -MANUAL | - Modela figuras con plastilina   | - Haciendo figuras con plastilina<br>- confeccionamos la tarjeta de Mama<br>- Punzando Rápido<br>-Produce dibujos sencillos<br>-Haciendo Pelotas de Papel<br>-Inserta en cerda cuentas medianas y pequeñas<br>-Rasgamos papel y formamos las figuras geométricas<br>-Jugamos con títeres |  |
|  |  |                           | -Garabatear dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.                              |  |  |
|  |  |                           | -Modela con plastilina figuras variadas.  |  |  |
|  |  |                           | -Enhebra hilo en círculos , con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina |  |  |
|  |  |                           | -Encaja perlas medianas y pequeñas  |  |  |
|  |  |                           | -Rasga papel con la mano para la técnica del collage                                      |  |  |
|  |  |                           | -Arruga papel crepe y las pega sobre las Líneas de un dibujo.                             |  |  |
|  |  |                           | -Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.                                 |  |  |
| <b>MOTRICIDAD FINA</b>   | Enfoque: Aprendizaje Significativo   | COORDINACIÓN GESTUAL      | -Entona la canción que escucha siguiendo el sonido.                                       | -Dramatizamos lo que hacemos de Día y de noche<br>-Fortalecimiento de la autoestima<br>Somos granjeros   |  |
|  |  |                           | -Imita sonidos de objetos de su entorno.  |  |  |
|  |  |                           | -Imita los sonidos de los animales domésticos.  |  |  |
|  |  | COORDINACIÓN FACIAL       | -Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.                               |  |  |
|  |  |                           | -Guiña el ojo al sonido de las palmas   |  |  |
|  |  |                           | -Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.                              | - Emociones<br>- Conocemos parte de mi cuerpo  |  |
|  |  |                           | -Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad.             |  |  |
|  | -Hincha las mejillas cuando infla un globo.  |                           |   |  |  |
|  | -Arruga la nariz durante cinco segundos  |                           |   |  |  |
|  | Recurso: Material  | COORDINACIÓN FONÉTICA     | -Realiza actividades diarias en forma de mímicas, planchar, comer                         | Inflamos globos  |  |
| -Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua al comer |  |                           |   |  |  |

#### **4.8 Principios éticos**

El trabajo de investigación tuvo como finalidad demostrar los efectos que produce el programa juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina y que los resultados obtenidos no han sido manipulados, respetando las respuestas de los participantes en el trabajo de investigación, así mismo el derecho de autor de la información utilizados en el desarrollo de la investigación ofreciendo un acercamiento teórico, conceptual de los juegos lúdicos, del enfoque significativo y la motricidad, además se respetó el proceso metodológico en el que se sustenta la investigación y el análisis de los resultados, presentando una propuesta en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

Tabla 5

Base de Datos del Pret Test

| N° | ITEMS<br>NIÑOS      | COORDINACION VISO MANUAL |   |   |   |   |   |   |   | COORDINACION FACIAL |   |    | COORDINACION GESTUAL |    |    |    |    |    | COORDINACION FONETICA |    |    |    |    |    | TOTAL |    |    |     |    |    |
|----|---------------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---------------------|---|----|----------------------|----|----|----|----|----|-----------------------|----|----|----|----|----|-------|----|----|-----|----|----|
|    |                     | 1                        | 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 |    |
| 01 | SNAIDER MACARIO     |                          | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1                   | 1 | 0  | 1                    | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0                     | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 0   | 17 |    |
| 02 | VALERY MAYOITE      |                          | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1                   | 0 | 1  | 0                    | 0  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1     | 0  | 0  | 1   | 11 |    |
| 03 | IKER ESTEFANO       |                          | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0                   | 0 | 0  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0     | 1  | 1  | 0   | 17 |    |
| 04 | BRAYAN JOSE         |                          | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0                   | 1 | 1  | 0                    | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 0                     | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1     | 0  | 0  | 0   | 13 |    |
| 05 | LIZANABEL           |                          | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0                   | 1 | 1  | 0                    | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 0   | 19 |    |
| 06 | HECTOR DAVID        |                          | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1                   | 1 | 0  | 1                    | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0     | 0  | 0  | 1   | 15 |    |
| 07 | WINER ELOY          |                          | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1                   | 0 | 0  | 0                    | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1     | 1  | 0  | 1   | 13 |    |
| 08 | FRANCISCA ALEXANDRA |                          | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0                   | 0 | 0  | 1                    | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0                     | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1     | 1  | 1  | 0   | 1  | 12 |
| 09 | JESUS DAVID         |                          | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0                   | 0 | 1  | 1                    | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 0  | 1  | 1   | 0  | 18 |
| 10 | DYLAN JHOSMEL       |                          | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1                   | 1 | 1  | 0                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 0  | 1   | 1  | 21 |
| 11 | JESUS ANDERSON      |                          | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1                   | 1 | 1  | 1                    | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0     | 0  | 0  | 0   | 0  | 15 |
| 12 | SOLANGIE KAHORI     |                          | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0                   | 0 | 0  | 1                    | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0     | 1  | 1  | 1   | 1  | 14 |
| 13 | FABIANO NEYMAR      |                          | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0                   | 1 | 1  | 0                    | 0  | 1  | 0  | 0  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0     | 0  | 0  | 1   | 1  | 15 |
| 14 | JEX JOSE            |                          | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1                   | 1 | 0  | 1                    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 0   | 0  | 14 |
| 15 | ALEXA MARIAFELIX    |                          | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1                   | 0 | 1  | 1                    | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0     | 1  | 1  | 1   | 1  | 19 |
| 16 | VANIA LUCIA         |                          | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0                   | 0 | 1  | 0                    | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1                     | 0  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0     | 0  | 0  | 1   | 1  | 11 |
| 17 | ISAAC ELIAS         |                          | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0                   | 1 | 0  | 1                    | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0     | 1  | 1  | 0   | 0  | 17 |
| 18 | MOISES MATEO        |                          | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1                   | 1 | 1  | 1                    | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 0  | 1  | 1   | 0  | 17 |
| 19 | SAYLIZ SAMIL        |                          | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1                   | 0 | 1  | 0                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1     | 1  | 1  | 1   | 1  | 20 |
|    |                     | <b>TOTAL</b>             |   |   |   |   |   |   |   |                     |   |    |                      |    |    |    |    |    |                       |    |    |    |    |    |       |    |    | 298 |    |    |

Figura N° 1 del Pret Test

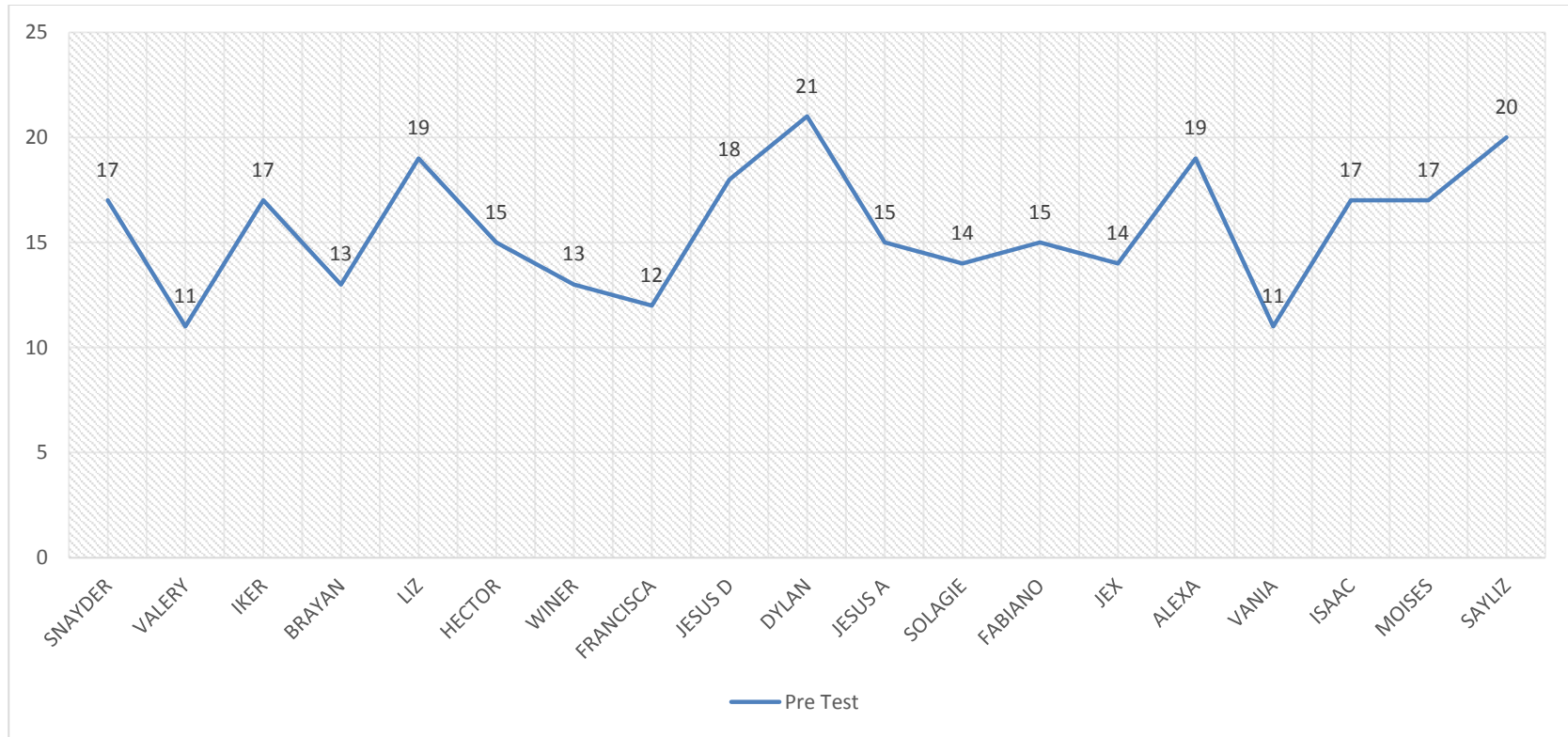
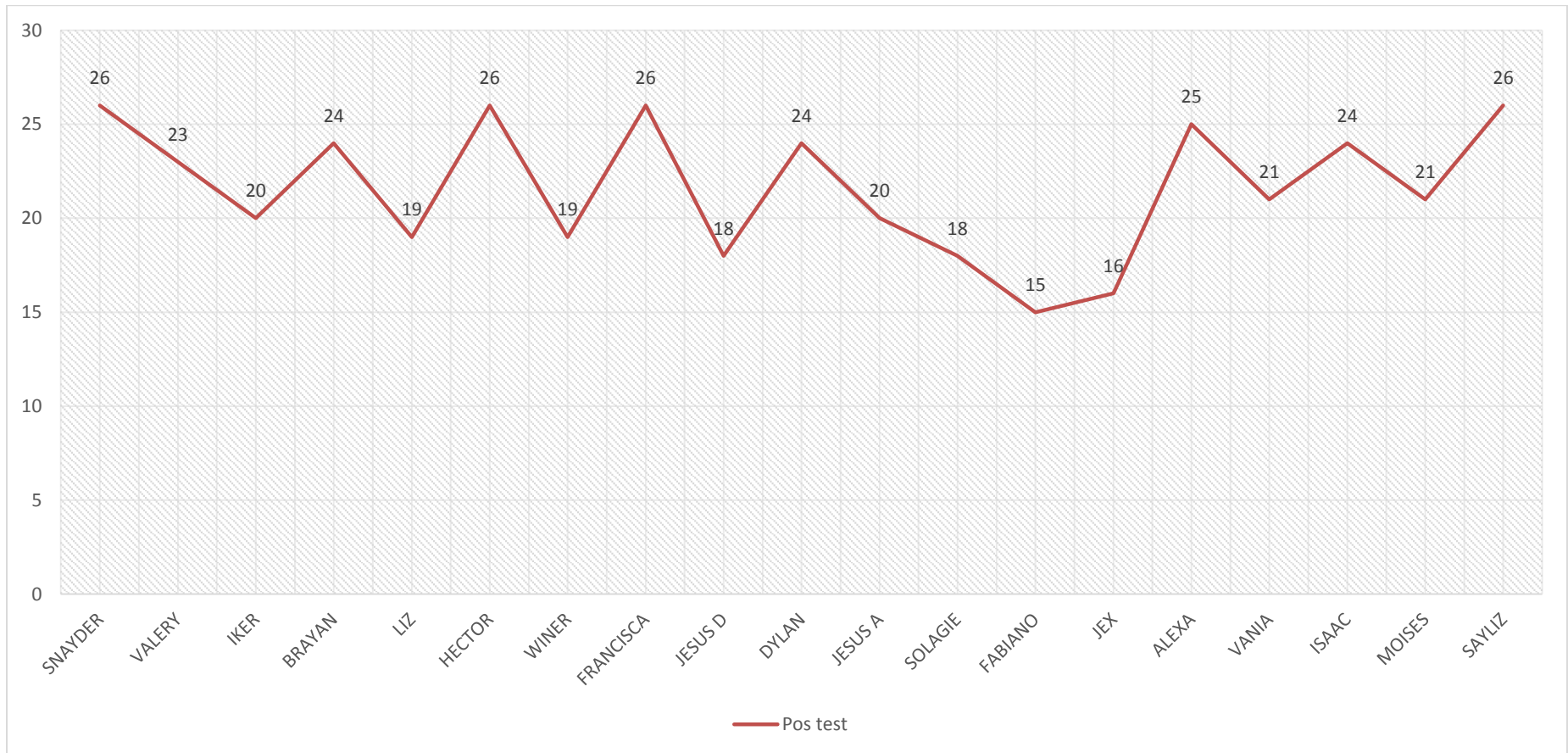


Tabla N° 6

Base de datos del post test

| N° | ITEMS<br>NIÑOS      | COORDINACION VISO MANUAL |   |   |   |   |   |   |   | COORDINACION FACIAL |    |    | COORDINACION GESTUAL |    |    |    |    |    | COORDINACION FONETICA |    |    |    |    |    | 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         |
| 01 | SNAIDER MACARIO     | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 26         |
| 02 | VALERY MAYOITE      | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0     | 1  | 1  | 23         |
| 03 | IKER ESTEFANO       | 1                        | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 20         |
| 04 | BRAYAN JOSE         | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 0  | 24         |
| 05 | LIZANABEL           | 1                        | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1                   | 1  | 0  | 0                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1     | 1  | 0  | 19         |
| 06 | HECTOR DAVID        | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 26         |
| 07 | WINER ELOY          | 1                        | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1                   | 0  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1     | 1  | 1  | 19         |
| 08 | FRANCISCA ALEXANDRA | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 26         |
| 09 | JESUS DAVID         | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0                   | 1  | 1  | 0                    | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 0  | 18         |
| 10 | DYLAN JHOSMEL       | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 0  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 0  | 1  | 24         |
| 11 | JESUS ANDERSON      | 1                        | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 0  | 20         |
| 12 | SOLANGIE KAHORI     | 0                        | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0                   | 0  | 1  | 1                    | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 18         |
| 13 | FABIANO NEYMAR      | 1                        | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1                   | 1  | 0  | 0                    | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0     | 0  | 1  | 15         |
| 14 | JEX JOSE            | 1                        | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1                   | 0  | 1  | 0                    | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1     | 0  | 0  | 16         |
| 15 | ALEXA MARIAFELIX    | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 25         |
| 16 | VANIA LUCIA         | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 21         |
| 17 | ISAAC ELIAS         | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 0  | 24         |
| 18 | MOISES MATEO        | 1                        | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1     | 1  | 1  | 21         |
| 19 | SAYLIZ SAMIL        | 1                        | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1                   | 1  | 1  | 1                    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1     | 1  | 1  | 26         |
|    |                     | <b>TOTAL</b>             |   |   |   |   |   |   |   |                     |    |    |                      |    |    |    |    |    |                       |    |    |    |    |    |       |    |    | <b>411</b> |

**Figura N° 2 del post tes**



## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

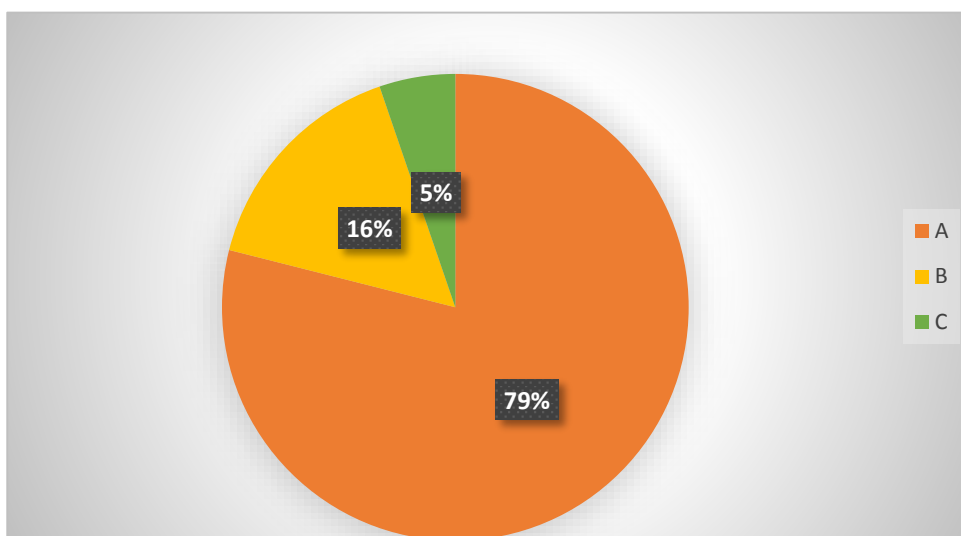
#### 5.1.1. Resultados de la aplicación de la sesión de aprendizaje

Tabla 7. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de la dimensión de la coordinación facial N° 1

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 3  | 16%     |
| Inicio               | C | 1  | 5%      |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 Fe y Alegría

Figura N° 3 distribución porcentual de la sesión N° 1



Fuente: Tabla 7

Figura 3 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 1, se aprecia la tabla 7 y figura 3 que el 79 % están en A y el 16 % en B y 5 % en C.



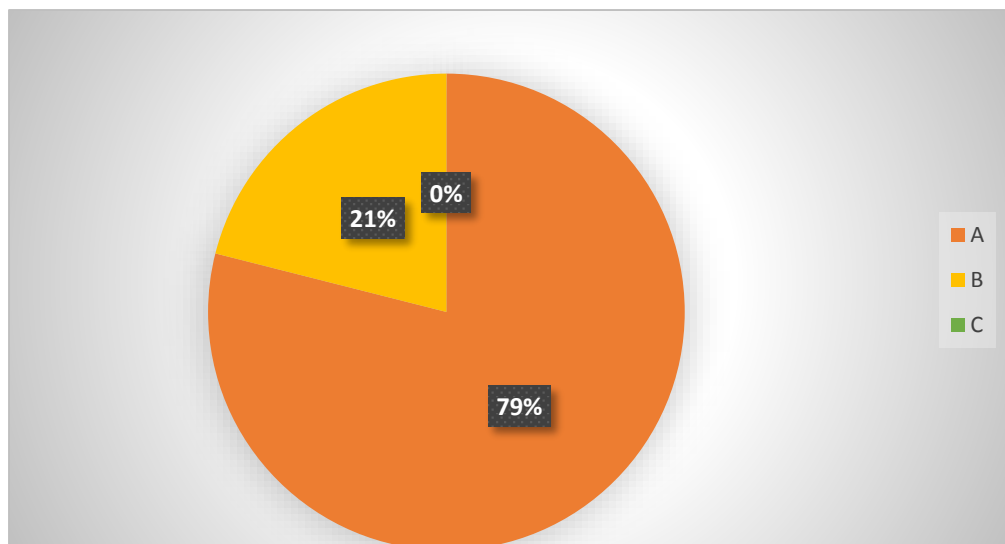
### 5.1.2. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 2

Tabla 8 Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 2

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 4  | 21%     |
| Inicio               | C | 0  | 0.00%   |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 Fe y Alegría

**Figura N° 4 distribución porcentual de la sesión N° 2**



Fuente: tabla 8

Figura 4 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 2, se aprecia la tabla 8 y figura 4 que el 79 % están en A y el 21 % están en B y el 0 % están en C

### 5.1.3. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 03

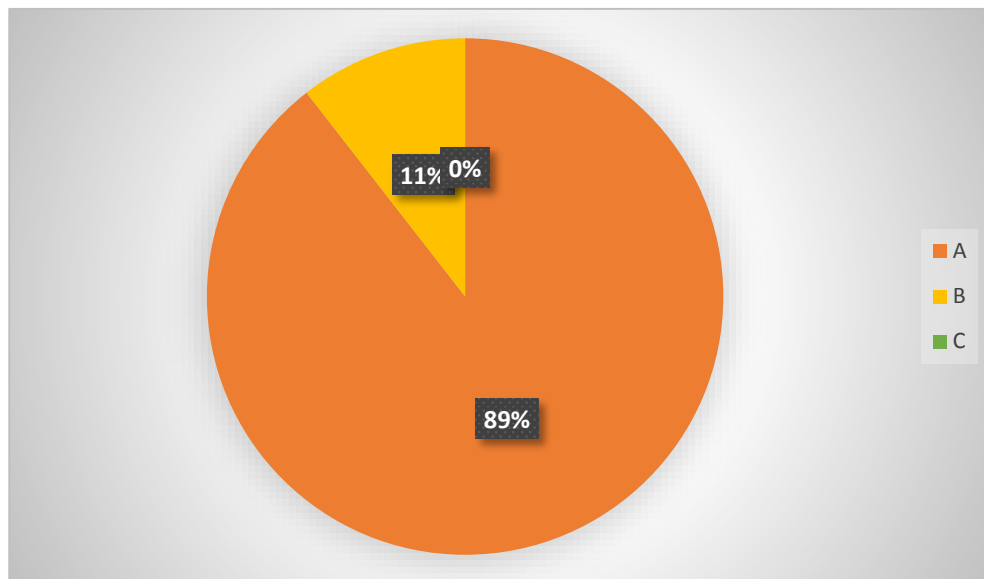
Tabla 9

Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación Viso manual N° 3

| LOGRO                 |   | F  | %       |
|-----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto        | A | 17 | 89 %    |
| Proceso               | B | 2  | 11%     |
| Inicio                | C | 0  | 0.00%   |
| Total, de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 Fe y Alegría

Figura N° 5 distribución porcentual de la sesión N° 3



Fuente: tabla 9

Figura 5 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 3, se aprecia la tabla 9 y figura 5 que el 89% están en A y el 11 % están en B y el 0 % están en C.

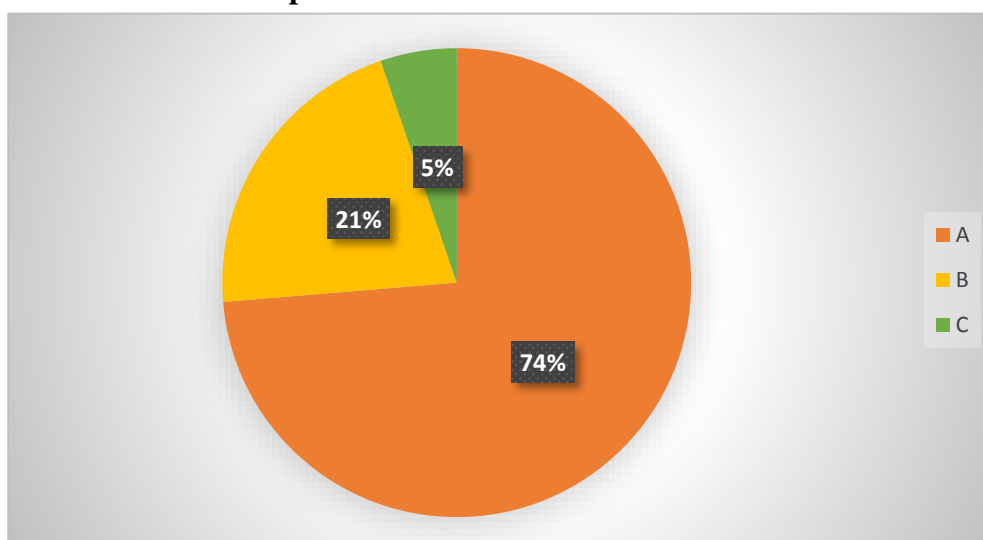
#### 5.1.4. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 4

Tabla 10 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación facial N° 4

|                      | LOGRO | F  | %       |
|----------------------|-------|----|---------|
| Logro Previsto       | A     | 14 | 74%     |
| Proceso              | B     | 4  | 21%     |
| Inicio               | C     | 1  | 5%      |
| Total de Estudiantes |       | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 Fe y Alegría.

**Figura N°6 distribución porcentual de la sesión N°4**



Fuente: tabla 10

Figura 6 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 4, se aprecia la tabla 10 y figura 6 que el 74 % están en A y el 21 % están en B y el 5 % están C.

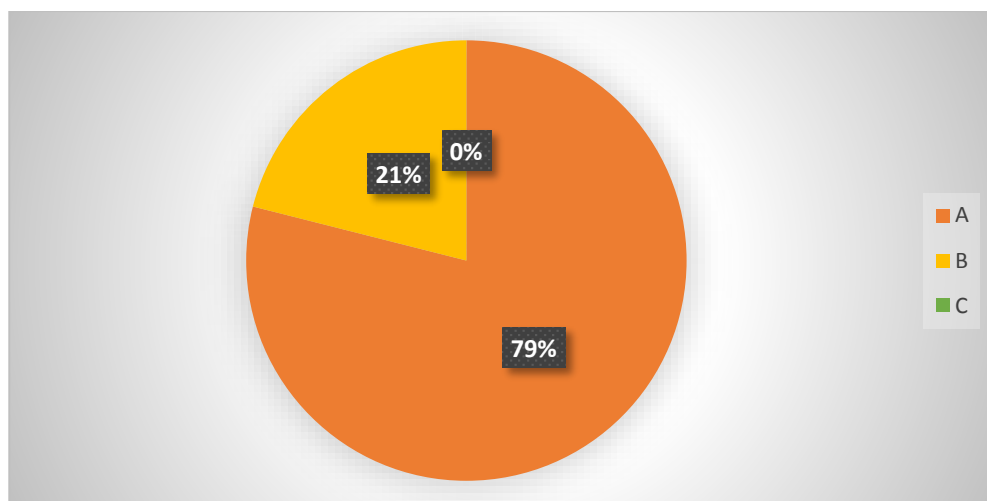
### 5.1.5. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 5

Tabla 11 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación gestual N° 5

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 4  | 21%     |
| Inicio               | C | 0  | 0.00%   |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

**Figura N° 7 distribución porcentual de la sesión N° 5**



Fuente: tabla 11

Figura 7 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 5, se aprecia de la tabla 11 y figura 7 que el 79 % están en A y el 21 % están en B y el 0 % están en C.

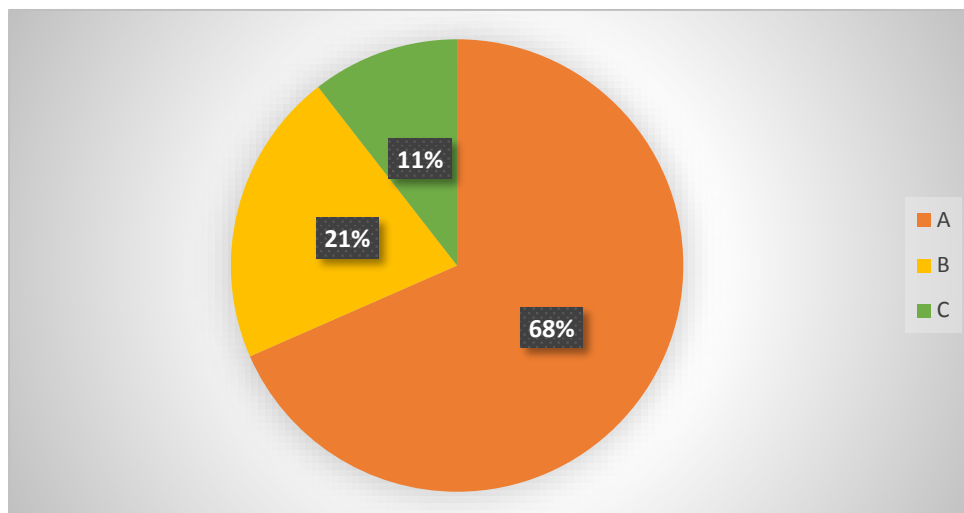
### 5.1.6. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 6

Tabla 12 Resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación Viso manual N° 6

| LOGRO                 |   | F  | %       |
|-----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto        | A | 13 | 68%     |
| Proceso               | B | 4  | 21%     |
| Inicio                | C | 2  | 11%     |
| Total, de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 fe y alegría

**Figura N° 8 distribución porcentual de la sesión N° 6**



Fuente: tabla 12

Figura 8 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 6, Se aprecia la tabla 12 y figura 8 que el 68 % están en A y el 21 % están en B y el 11 % están en C.

### 5.1.7. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 7

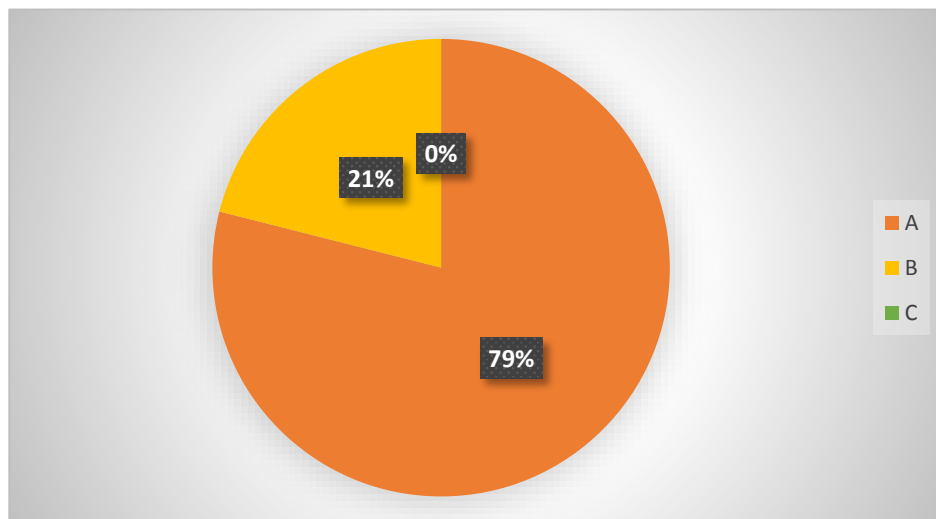
Tabla 13 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación Viso manual N° 7

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 4  | 21%     |
| Inicio               | C | 0  | 0.0%    |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026

Fe y Alegría

**Figura N° 9 distribución porcentual de la sesión N° 7**



Fuente: tabla 13

Figura 9 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 7, se aprecia la tabla 13 y figura 9 que el 79 % están en A y el 21 % están en B.

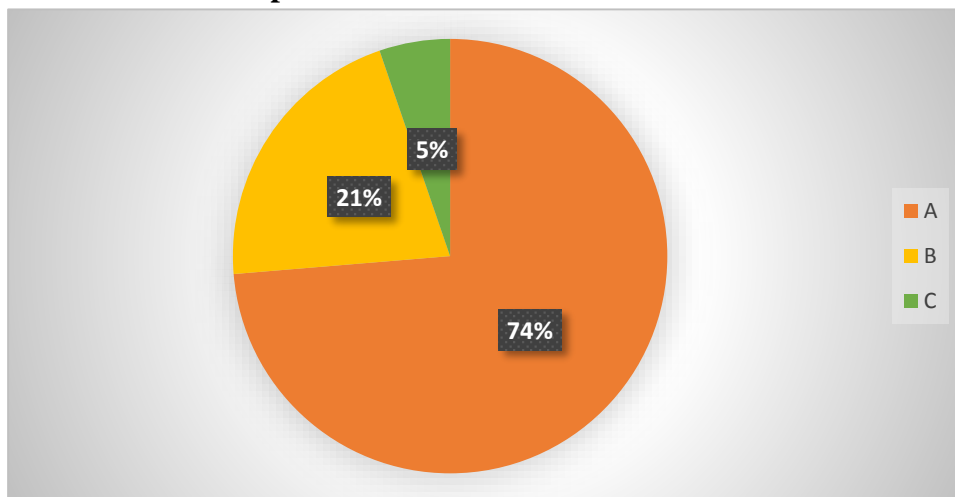
### 5.1.8. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 8

Tabla 14 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 8

|                      | LOGRO | F  | %       |
|----------------------|-------|----|---------|
| Logro Previsto       | A     | 14 | 74%     |
| Proceso              | B     | 4  | 21.%    |
| Inicio               | C     | 1  | 5%      |
| Total de Estudiantes |       | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

**Figura N° 10 distribución porcentual de la sesión N° 8**



Fuente: tabla 14

Figura 10 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 8, se aprecia la tabla 14 y figura 10 que el 74 % están en A y el 21 % están B el 5 % están en C.

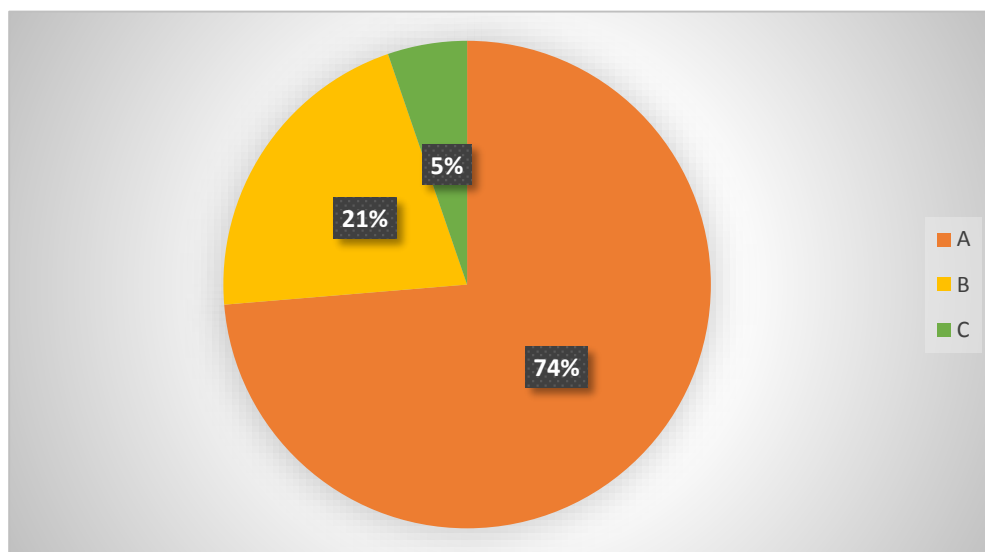
### 5.1.9. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 09

**Tabla 15 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 9**

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 14 | 74%     |
| Proceso              | B | 4  | 21%     |
| Inicio               | C | 1  | 5%      |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

**Figura N° 11 distribución porcentual de la sesión N° 9**



Fuente: tabla 15

Figura 11 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 9, se aprecia la tabla 15 y figura 11 que el 74 % están en A y el 21 % en B Y el 5 % están en C.



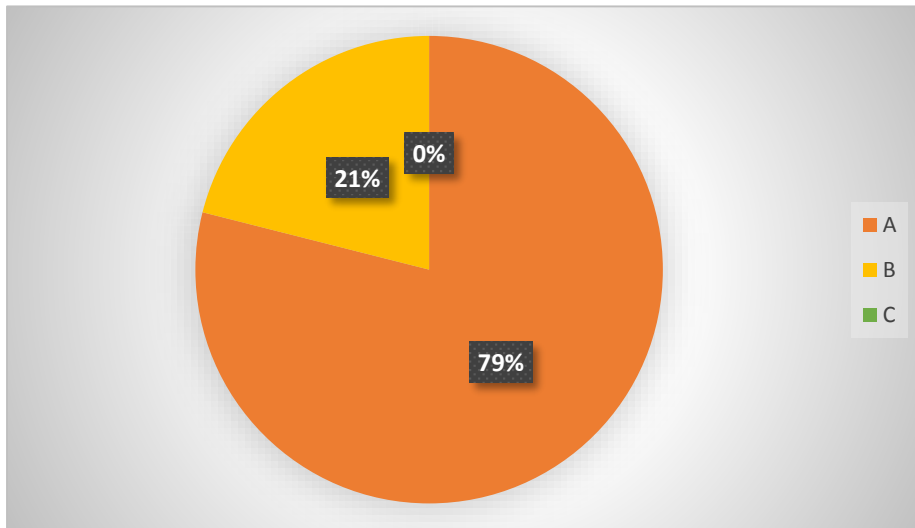
### 5.1.10. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 10

**Tabla 16 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 10**

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 4  | 21%     |
| Inicio               | C | 0  | 0.00%   |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

**Figura N° 12 distribución porcentual de la sesión N° 10**



Fuente N: tabla 16

Figura 12 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 10, se aprecia la tabla 16 y figura 12 que el 79 % están en A y el 21 % en B y el 0 % en C.

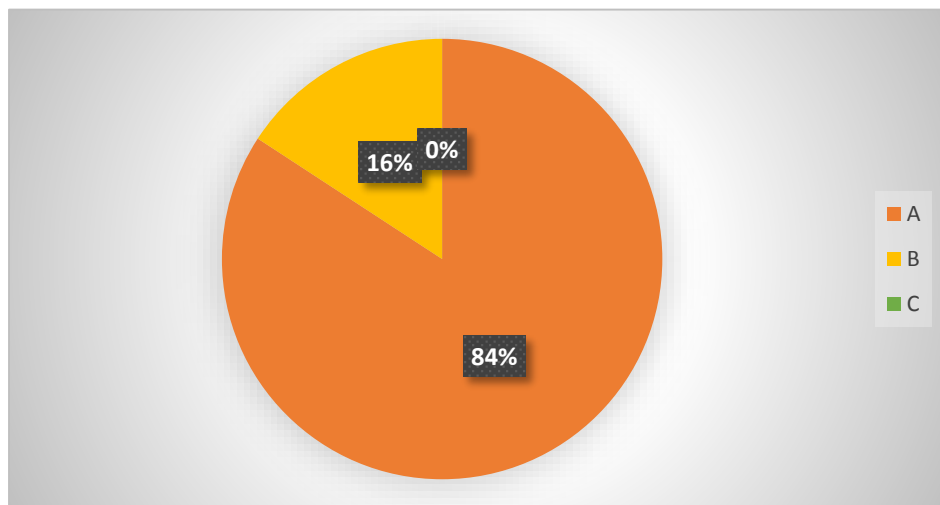
### 5.1.11. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 11

**Tabla 17 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación fonética N° 11**

|                      | LOGRO | F  | %       |
|----------------------|-------|----|---------|
| Logro Previsto       | A     | 16 | 84%     |
| Proceso              | B     | 3  | 16%     |
| Inicio               | C     | 0  | 0%      |
| Total de Estudiantes |       | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 Fe y Alegría

**Figura N° 13 distribución porcentual de la sesión N° 11**



Fuente: tabla 17

Figura 13 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 11, se aprecia la tabla 17 y figura 13 que el 84 % están en A y el 16 % en B y el 0 % están en C.

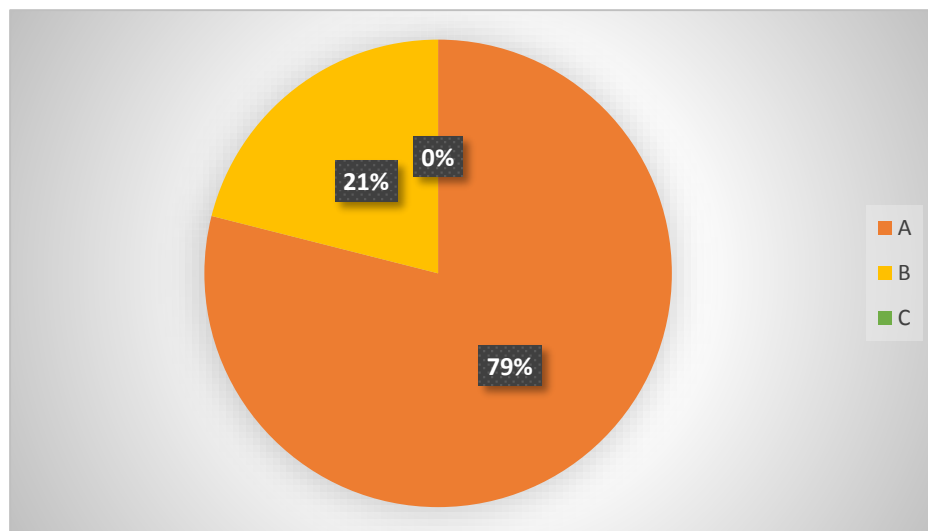
### 5.1.12. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 12

**Tabla 18 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 12**

| LOGRO                 |   | F  | %       |
|-----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto        | A | 15 | 79%     |
| Proceso               | B | 4  | 21%     |
| Inicio                | C | 0  | 0%      |
| Total, de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 206 Fe y Alegría.

**Figura N°14 distribución porcentual de la sesión N° 12**



Fuente: tabla 18

Figura 14 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 12, se aprecia la tabla 18 y figura 14 que el 79 % están en A y el 21 % en B y el 0 % están en C.

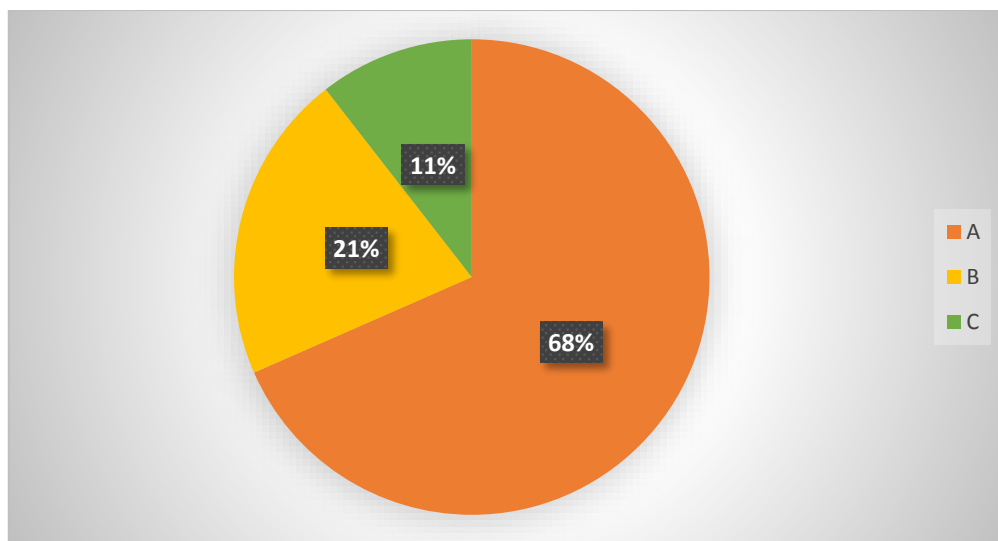
### 5.1.13. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 13

**Tabla 19 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación viso manual N° 13**

|                       | LOGRO | F  | %       |
|-----------------------|-------|----|---------|
| Logro Previsto        | A     | 13 | 68%     |
| Proceso               | B     | 4  | 21%     |
| Inicio                | C     | 2  | 11%     |
| Total, de Estudiantes |       | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 fe y alegría

**Figura N° 15 distribución porcentual de la sesión N° 13**



Fuente: tabla 19

Figura 15 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 13, se aprecia la tabla 19 y figura 15 que el 68% están en A y el 21 % en B y el 11 % están en C.

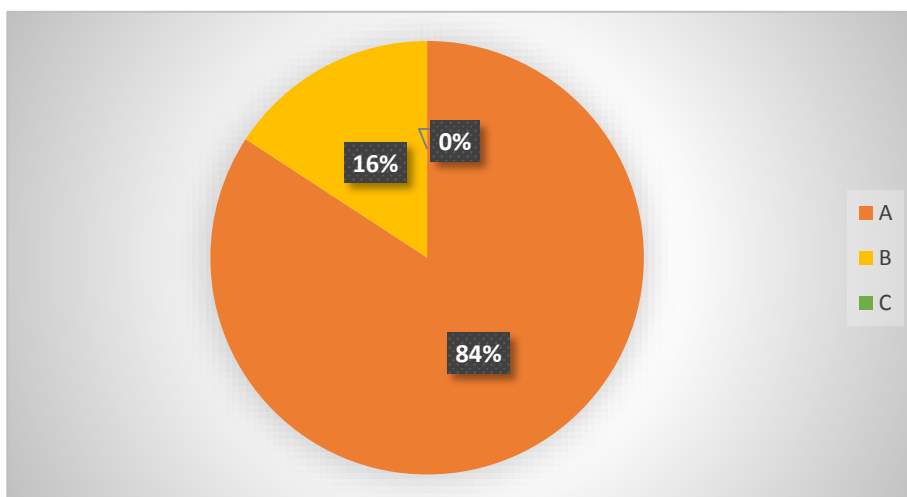
#### 5.1.14. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 14

Tabla 20 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación fonética N° 14

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 16 | 84%     |
| Proceso              | B | 3  | 16%     |
| Inicio               | C | 0  | 0.00%   |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026 Fe y Alegría

**Figura N° 16 distribución porcentual de la sesión N° 14**



Fuente: tabla 20

Figura 16 del gráfico de círculo de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 14, se aprecia la tabla 20 y figura 16 que el 84 % están en A y el 16 % en B y el 0 % en C.

### 5.1.15. Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15

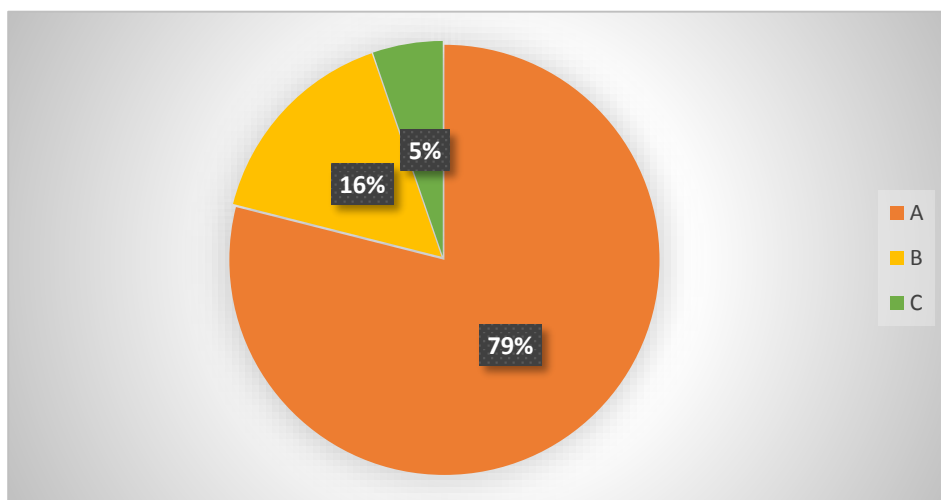
Tabla 21 resultados de la dimensión aplicación de las sesiones de aprendizaje de la coordinación facial N° 15

| LOGRO                |   | F  | %       |
|----------------------|---|----|---------|
| Logro Previsto       | A | 15 | 79%     |
| Proceso              | B | 3  | 16%     |
| Inicio               | C | 1  | 5%      |
| Total de Estudiantes |   | 19 | 100.00% |

FUENTE: lista de cotejos aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E N° 026

Fe y Alegría

**Figura N° 17 distribución porcentual de la sesión N° 15**



Fuente: tabla 21

Figura 17 del gráfico de círculos de los resultados de la sesión de aprendizaje N° 15, se aprecia la tabla 21 y figura 17 que el 79% están en A y el 21 % en B y el 5 % en C.

## 5.2 RESUMEN:

**Tabla 22 los resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje 15**

| SESIÓN DE APRENDIZAJE | LOGRO |     |    | TOTAL DE ESTUDIANTES |
|-----------------------|-------|-----|----|----------------------|
|                       | A     | B   | C  |                      |
| 1                     | 15    | 3   | 1  | 19                   |
| 2                     | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 3                     | 17    | 2   | 0  | 19                   |
| 4                     | 14    | 4   | 1  | 19                   |
| 5                     | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 6                     | 13    | 4   | 2  | 19                   |
| 7                     | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 8                     | 14    | 4   | 1  | 19                   |
| 9                     | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 10                    | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 11                    | 16    | 3   | 0  | 19                   |
| 12                    | 15    | 4   | 0  | 19                   |
| 13                    | 13    | 4   | 2  | 19                   |
| 14                    | 16    | 3   | 0  | 19                   |
| 15                    | 15    | 3   | 1  | 19                   |
| TOTAL                 | 78%   | 19% | 3% |                      |

### 5.2.1 Figura 18: Resumen de la Aplicación de las 15 Sesiones de Aprendizaje

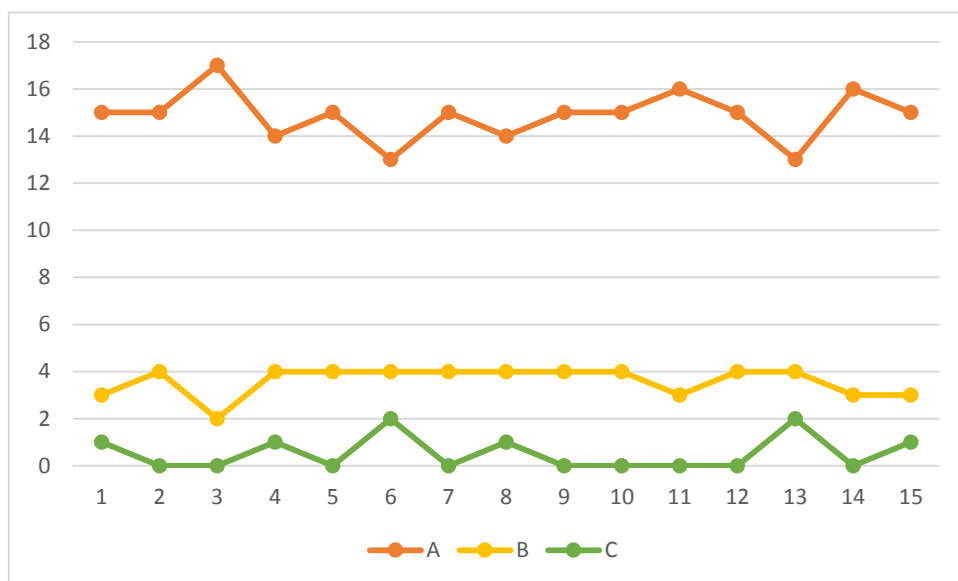


Figura 18 del gráfico de Líneas de los resultados del resumen de las sesiones de aprendizaje se aprecia la tabla 22 y figura 18 que los valores de acuerdo al logro obtenido por los estudiantes en las 15 sesiones de Aprendizaje.



### 5.3 Prueba de Wilcoxon

Tabla 23 Prueba de Wilcoxon Pre y Pos Test Motricidad Fina

Rangos

|                                   | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
|-----------------------------------|-----------------|----------------|----------------|
| PRETEST - POSTES Rangos negativos | 16 <sup>a</sup> | 8,50           | 136,00         |
| Rangos positivos                  | 0 <sup>b</sup>  | ,00            | ,00            |
| Empates                           | 3 <sup>c</sup>  |                |                |
| Total                             | 19              |                |                |

a. PRETEST < POSTES

b. PRETEST > POSTES

c. PRETEST = POSTES

Fuente Base de datos 04

Tabla 24 Estadísticos de prueba

|                             | PRETEST - POSTES    |
|-----------------------------|---------------------|
| Z                           | -3,520 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000                |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos

Fuente Base de datos Anexo 04

De la Tabla 23, se aprecia que el valor  $z$  es -3.520 y el valor de  $P$  es 0,000, por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo

#### **5.4 Análisis de los resultados:**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. 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 8.

#### **5.5 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a través del pretest.**

Tal como se afirma en los resultados del pretest; a través de la tabla 5 y gráfico 1; los niños y niñas del grupo experimental demostraron un bajo nivel de capacidad referido a la motricidad se obtuvieron un nivel de motricidad del 4% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de motricidad C, que significa que están en la clase de inicio de aprendizaje.

Este resultado se obtiene por la falta de conocimiento de estrategias o métodos por parte de las docentes del nivel inicial, lo que permite el desarrollo de las habilidades motoras, dando prioridad a las actividades cognitivas, es por ello que los niños y niñas presentan dificultades, porque las docentes ignoran estrategias propias para desarrollar este nivel. La motricidad es exitosa cuando se

aplican estrategias que promueven el interés y motivan a los niños y (a) desarrollar adecuadamente. Para ello existen estrategias que puedan alcanzar este nivel en niños y niñas, por ejemplo, el juego, como estrategia para el desarrollo motor tanto en el aspecto grueso como el fino.

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

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

### **5.7 Estimar el desarrollo de la motricidad fina en el área de Personal Social a**

#### **Través del pos test.**

Esto demuestra que los juegos lúdicos, es un espacio donde el niño comenzara a conocer sus capacidades y experimentara nuevas circunstancias dignas de mencionar. El juego lúdico se comprende como una medida del adelanto de las personas. Siendo una pieza constituida del individuo. El concepto de lúdico se refiere a la necesidad del ser humano, de expresar, sentir crear en las personas una progresión de sentimientos dispuestos a hacia la emoción, la diversión, el entretenimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar, incluso a llorar, que nos produce emociónese. Además, en el enfoque significativo, el docente resuelve ser solo la persona intermedia entre la información y los estudiantes, no es el quien esencialmente los concede, sino más bien los estudiantes se interesan

en lo que aprenden, sin embargo para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el estudiante se halle dispuesto y motivado para aprender. Debido a la inspiración que el docente puede lograr, el estudiante almacenara la información, coincide y piensa que su importancia o critica lo pueden aplicar a su día a día (rosario Pelayo)

. El juego entonces estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento y sería en palabras de Piaget: la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva; es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional.”

Este resultado se relaciona con la investigación realizada por Calderón (2012) análisis de la importancia de la expresión corporal en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años, la expresión corporal es una disciplina que le ofrece al ser humano la posibilidad de comunicar sentimientos, estados de ánimo, emociones, conocimientos y sensaciones de manera creativa, es así que el movimiento sigue siendo un medio de crecimiento durante toda la infancia del niño y es fácil apreciar el enorme placer que el niño experimenta mientras pone en actividad su pequeño cuerpo y lo prepara para el gran momento en que pueda desplazarse solo, gatear, caminar y finalmente correr. La psicomotricidad busca el desarrollo de estas destrezas motrices a través de la exploración del cuerpo y la interacción con el medio ambiente, es por eso que el niño desde que nace aprende el mundo a partir de su cuerpo y del movimiento del mismo, porque es el primer medio de que dispone para establecer el contacto y la comunicación con su entorno; es por ello que en su proceso educativo debe confrontar experiencias significativas que

le permitan transferirlas a otras situaciones y generar todas las posibilidades de adquisición autónoma de aprendizaje.

### **5.8 Estimar el nivel de significancia entre el pretest y el post test.**

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible el hecho artístico, concretamente en el campo de los juegos lúdicos.

Además, se utilizó el enfoque significativo, que es un aprendizaje con sentidos. Fundamental se trata utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. Por último, se utilizó el material concreto que son elementos que favorecen al desarrollo integral de los estudiantes, estimulando así el desarrollo psicomotor a través de la manipulación de los objetos de la Tabla 7 Se aprecia que el valor de Z es -3.520 y el valor de P es 0,000, por lo que se rechaza el pre test por tener el valor negativo Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juegos lúdicos basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años de edad de la Institución educativa Fe y Alegría N° 206, región Tumbes,2018.

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Conclusiones**

1. La aplicación de los juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”, de la Villa de Uña de Gato, región Tumbes, 2018, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética, Tablas N° 11 y 14 respectivamente.
2. Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión viso manual, de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” pues, según la Tabla N° 2, 9, 10 y 12 el 89 % 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.
3. Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión facial, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” pues, según la Tabla N° 15, el 74 % 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.
4. Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión gestual, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” pues, según la Tabla N° 4 y 5, 6 el 79% 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.

5. Se ha determinado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina, en la dimensión fonética, de los niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” pues, según la Tabla N° 11 y 14, el 79 % 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**

1. Los docentes, en cada una de las sesiones de aprendizaje, deben insistir en la socialización del niño practicando juegos tanto en pequeños como en grandes grupos, utilizando diversos materiales, como medio de intercambio, comunicación, y cooperación.

2. Los docentes deben desarrollar estrategias didácticas que ayuden a los niños y niñas a pulir los movimientos finos de su mano, mejorando el agarre en forma de pinza y, sobre, todo mejorando también la coordinación del ojo - mano, teniendo en cuenta que la motricidad fina se fundamenta en movimientos precisos y coordinados y que nuestro objetivo final es la precisión en la escritura.

3. Facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, para que explore, vivencie, experimente, se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades de su cuerpo.

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

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



### 6.3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

López, I. 2010. *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la Educación en Extremadura. ISSN: 1989-9041, Autodidacta, Táliga, Badajoz.

Ausubel, D. 1983. *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. Trillas México.

González, C. 1998. *Educación física en preescolar*. Revista digital, Editorial de

Piaget, J. 1990. *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires, Fondo de Cultura

Jiménez, B. 2002. *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.

Groos, K. 1902. *Les Jeux des animaux*. Félix AlcanÉditeur. París.

Torres, A. (2008). *Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 5 años*. Universidad de Granada.

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

- Umaña, L. 1995. *Metodología en la aplicación de los juegos recreativos*. Buenos Aires.
- Uriarte, J. 2007. *En la transición a la vida adulta. Los adultos emergentes*. I. Ruiz, F. Vicente (eds.): Necesidades Educativas Específicas: ¿hay respuestas? Actas del XII Congreso INFAD. Pp.145-160. Santander
- Sepúlveda, G. 2012. *La psicomotricidad fina y su importancia para la adquisición de la lectoescritura*. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar en la Universidad Pedagógica Nacional. Zamora, Mich.
- Corvin, S. y Wiggins, F. 1989. *An antiracism training model for white professionals*. Deportes de Cuba. Barcelona.
- Antón, A. 1999. *Glosario de términos médico-deportivos inglés-español, español- inglés*. En S. Barrueco, E. Hernández y L. Sierra (Eds.). *Lenguas para fines específicos VI. Investigación y enseñanza* (pp. 257-262). Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares.
- Comellas, M. y Perpinyá, A. 1984. *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona, CEAC.
- Martínez, K. 2014. *La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "Mañanitas" del Cantón Pillaro*.
- Ortega, J. y Obispo, J. 2006. *Manual de Psicomotricidad*. España: La tierra hoy.
- Fernández, D. 2012. *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*.

Currículo Nacional Base. 2014. *Currículo Nacional Base*. Recuperado el noviembre de 10 de 2015.

Martínez, E. 2008. El juego como escuela de vida. *Miscelánea de investigaciones*. 22, 7-22.

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

Calero, M. (2006). *Educación jugando*. Lima - Perú.: San Marcos.

Avanzini, G. (1998). *La Pedagogía Hoy*. México: FCE.

Corvin, S. y Wiggins, F. (1989). *An antiracism training model for white professionals*. *Journal of Multicultural Counselling and Development*, 17: 105-114.

Núñez, P. (2002). *Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.

Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. *Revista electrónica de humanidades, educación y comunicación social*. Universidad Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela.

file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/2976-19883-4-PB.pdf

González, F. (1996). *Algunas ideas acerca de la enseñanza de la matemática en la escuela básica*. Caracas: UPEL.

Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología*. Origen/Planeta, México.

Silva, A. (2011). *Determinando la población y la muestra*. Disponible en:  
file:///D:/Juegos%20%20C3%BAAdicos/tipo-de-muestreo.pdf

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

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

# ANEXOS

## Anexo N°1

### Tabla de Operacionalización de variables

Pre test

| COORDINACIÓN VISOMANUAL |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
|-------------------------|--|----|---|----|---|----|---|----|---|----|--|----|--|----|--|----|--------------|
| ITEMS<br><br>NIÑOS(AS)  | Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo. |    | Reproduce figuras en el aire que previamente se ha realizado la profesora con todo tipo de movimiento, recto, espiral, diagonal y circular. |    | Modela con plastilina figuras variadas. |    | Enhebra hilo en círculos con la forma de cuadros y rectángulos en cartón y cartulina. |    | Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas. |    | Recorta papel con la mano para la técnica 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. |    | CALIFICACIÓN |
|                         | SI   | NO | SI  | NO | SI                                      | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI   | NO |              |
| 1.snayder               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 2.valery                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 3.lker                  |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 4. Bryan                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 5. Liz                  |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 6.Ector                 |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 7.Winer                 |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 8.Franvcisca            |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 9.Jesus D               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 10.Dylan                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 11.Jesus A              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 12.Solangie             |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 13.Faviano              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 14.Jex                  |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 15.Alexa                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 16.Vania                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 17.Isaac                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 18.Moises               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |
| 19.Sayliz               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |  |    |  |    |              |

## COORDINACIÓN FONÉTICA

| ITEMS<br><br>NIÑOS(AS) | Entona la canción que escucha siguiendo el sonido. |    | Imita sonidos de objetos de su entorno. |    | Imita los sonidos de los animales domésticos. |    |
|------------------------|--|----|---|----|---|----|
|                        | SI   | NO | SI                                      | NO | SI  | NO |
| 1.snayder              |  |    |   |    |   |    |
| 2.valery               |  |    |   |    |   |    |
| 3.lker                 |  |    |   |    |   |    |
| 4. Bryan               |  |    |   |    |   |    |
| 5. Liz                 |  |    |   |    |   |    |
| 6.Ector                |  |    |   |    |   |    |
| 7.Winer                |  |    |   |    |   |    |
| 8.Franvcisca           |  |    |   |    |   |    |
| 9.Jesus D              |  |    |   |    |   |    |
| 10.Dylan               |  |    |   |    |   |    |
| 11.Jesus A             |  |    |   |    |   |    |
| 12.Solangie            |  |    |   |    |   |    |
| 13.Faviano             |  |    |   |    |   |    |
| 14.Jex                 |  |    |   |    |   |    |
| 15.Alexa               |  |    |   |    |   |    |
| 16.Vania               |  |    |   |    |   |    |
| 17.Isaac               |  |    |   |    |   |    |
| 18.Moises              |  |    |   |    |   |    |
| 19.Sayliz              |  |    |   |    |   |    |

| COORDINACIÓN GESTUAL   |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
|------------------------|--|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|--|----|
| ITEMS<br><br>NIÑOS(AS) | Embolilla plastilina con la yema de los dedos. |    | Separa los dedos al ritmo de una canción. |    | Mueve los dedos al ritmo de una canción |    | Forma figuras geométricas con tiras de papel. |    | Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice. |    | Juega con títeres con los dedos de la mano. |    | Enrosca y desenrosca la tapa de una botella. |    |
|                        | SI   | NO | SI  | NO | SI                                      | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI  | NO | SI   | NO |
| 1.snayder              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 2.valery               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 3.lker                 |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 4. Bryan               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 5. Liz                 |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 6.Ector                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 7.Winer                |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 8.Franvcisca           |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 9.Jesus D              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 10.Dylan               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 11.Jesus A             |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 12.Solangie            |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 13.Faviano             |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 14.Jex                 |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 15.Alexa               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 16.Vania               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 17.Isaac               |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 18.Moises              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |
| 19.Sayliz              |  |    |   |    |   |    |   |    |   |    |   |    |  |    |



## COORDINACIÓN FACIAL

| ITEMS<br><br>NIÑOS(AS) | Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. |    | Guiña el ojo izquierdo y el derecho el sonido de las palmas. |    | Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta . |    | Se expresa a través de gestos sentimientos de enfado tristeza felicidad |    | Hincha las mejillas cuando infla un globo. |    | Arruga la nariz durante cinco segundos. |    | Realiza actividades diarias en forma de mímicas planchar comer. |    | Frente a un espejo hace ejercicios faciales como abrir y cerrar los ojos, sacar y guardar la lengua. |    |
|------------------------|--|----|--|----|--|----|---|----|--|----|---|----|---|----|--|----|
|                        | SI   | NO | SI   | NO | SI   | NO | SI  | NO | SI   | NO | SI                                      | NO | SI  | NO | SI   | NO |
| 1.snayder              |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 2.valery               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 3.lker                 |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 4. Bryan               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 5. Liz                 |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 6.Ector                |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 7.Winer                |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 8.Franvcisca           |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 9.Jesus D              |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 10.Dylan               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 11.Jesus A             |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 12.Solangie            |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 13.Faviano             |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 14.Jex                 |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 15.Alexa               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 16.Vania               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 17.Isaac               |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 18.Moises              |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |
| 19.Sayliz              |  |    |  |    |  |    |   |    |  |    |   |    |   |    |  |    |



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE Y ALEGRIA” - REGIÓN-TUMBES 2018

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

### Anexo N° 3



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 206 “FE Y ALEGRIA” - REGIÓN-TUMBES 2018

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

## **Anexo N°4**

### Programa de la estrategia didáctica

#### 1. Fundamentación de la teoría del programa

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

Para la motricidad resulta valioso que para obtener la capacidad de representación, análisis, síntesis y manipulación mental exterior, de los objetos, de los acontecimientos de sus características, es imprescindible que tal análisis y síntesis

y manipulación que allí realizado previamente por parte del niño mediante sus actividades corporales, así por decir del cuerpo, el movimiento y la acción son los elementos de nuestro conocimiento y comprensión del mundo

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

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

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

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

## 2. Enunciado del problema:

¿Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”- Región?

## Anexo N° 5

### SESIONES DE APRENDIZAJE

#### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

##### I. DATOS GENERALES:

1. institución educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Personal Social
3. Fecha de aplicación: 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 años
6. Actividad : Conocemos partes de mi cuerpo

##### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA             | COMPETENCIA         | CAPACIDAD           | INDICADOR                      | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------------------|---------------------|---------------------|--------------------------------|----------------------------|
| PERSONAL SOCIAL. | Afirma su identidad | Se valora así Mismo | Nombra las partes de su cuerpo | Ficha de observación       |

##### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

| MOMENTOS      | ESTRATEGIA   | RECURSO  | TIEMPO |
|---------------|--|--|--------|
| <b>Inicio</b> | <b>Actividades Permanentes:</b><br>Saludo, oración a Dios, participación en los carteles,<br><b>Juego libre en los Sectores.</b><br>Los niños y niñas juegan libremente ya decidieron en que sector jugar ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar? Etc.<br><b>Despertar el interés:</b><br>Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y desplazarse libremente por todo el espacio. Luego, les damos | Niños, profesora, carteles<br><br>Niños, profesora |        |

|                   |  |                     |                      |
|-------------------|--|---------------------|----------------------|
|                   | <p>indicaciones que motivan el momento lúdico como: Correr hacia adelante, caminar hacia atrás, correr a un lado, correr al otro, etc. Después descansamos.</p> <p><b>Saberes previos:</b><br/>La docente pregunta a los niños y niñas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido en los juegos?, ¿Para qué nos sirven la cabeza?, ¿Para qué nos sirve las piernas?, etc., señalamos en el cuerpo qué parte se movió más e indicamos cómo se llama. Así vamos alentando la participación de más niños</p> <p><b>Conflicto Cognitivo:</b><br/>*La docente pregunta a los niños y niñas ¿Qué pasaría si no tuviéramos una parte de nuestro cuerpo?</p> <p><b>Propósito:</b><br/>La docente comunica a los niños y niñas que hoy aprenderemos a conocer nuestro cuerpo.</p> | Niños,<br>profesora |                      |
| <b>Desarrollo</b> | <p>La docente realiza una dinámica En la batalla del calentamiento, motivándolos donde sea necesario, haciéndoles preguntas, tratando de que los niños reconozcan las partes de su cuerpo y digan en voz alta los nombres que tienen, reconociendo así, las partes de su cuerpo</p> <p>Los niños arman un muñeco articulado.</p> <p>Mencionan lo que han hecho, señalando y reconociendo las partes de su cuerpo.</p>  | Niños,<br>profesora | Material<br>imágenes |
| <b>Cierre</b>     | <p><b>Evaluación</b><br/>(Responden a preguntas:<br/>¿Qué hicimos hoy?,<br/>¿Cómo lo hicimos?,<br/>¿Todos participaron?,<br/>¿Qué aprendimos?,<br/>¿Les gustó lo que hicimos?,<br/>¿Cómo se sintieron?.....</p> <p><b>Metacognición:</b><br/>En casa dialoga con tus padres sobre</p>  |                     |                      |



|  |                               |  |  |
|--|-------------------------------|--|--|
|  | lo que realizaste en el aula. |  |  |
|--|-------------------------------|--|--|

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Conocemos partes de mi cuerpo

| N<br>01° | SESIONES DE APRENDIZAJE N°01 |  |   |  |                        |
|----------|------------------------------|--|---|--|------------------------|
|          | ITEM<br>NIÑOS(A)             | Produce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos rectos, espirales, diagonales y circulares. | Entona canción que escucha siguiendo o el ritmo | Coordina sus movimientos a nivel visomotoriz en acciones óculo manual. | LOGROS DE APPRENDIZAJE |
| 1        | Snayder                      | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 2        | Valery                       | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 3        | Iker                         | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 4        | Bryan                        | 0  | 1   | 1  | B                      |
| 5        | Liz                          | 0  | 0   | 1  | C                      |
| 6        | Héctor                       | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 7        | Winer                        | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 8        | Francisca                    | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 9        | Jesús D.                     | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 10       | Dylan                        | 1  | 1   | 0  | B                      |
| 11       | Jesús A                      | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 12       | Solangie                     | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 13       | Fabiani                      | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 14       | Jex                          | 1  | 0   | 1  | B                      |
| 15       | Alexa                        | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 16       | Vania                        | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 17       | Isaac                        | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 18       | Moises                       | 1  | 1   | 1  | A                      |
| 19       | Sayliz                       | 1  | 1   | 1  | A                      |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Comunicación
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 AÑOS
6. Actividad : Haciendo figuras con Plastilina

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                | COMPETENCIA  | CAPACIDAD  | INDICADOR  | INSTRUMENTOS DE EVALUACION              |
|---------------------|--|--|--|---|
| <b>COMUNICACIÓN</b> | Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos | Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías. | Utiliza algunos materiales y herramientas previendo alguno de sus efectos para modelar con plastilina. | Ficha de observación<br>Lista de Cotejo |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

| Momentos      | Estrategia de Aprendizaje  | Recursos                                | Tiempo |
|---------------|--|---|--------|
| <b>Inicio</b> | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b></p> <p>Empezamos saludando a los niños<br/>Saludamos a Jesús mediante con la oración que el mismo nos enseñó.<br/>Responden a las preguntas: ¿Cómo están? ¿Saben que día es hoy?<br/>¿Quién habrá salido hoy?</p> <p><b>Juego libre de los sectores</b><br/><b>Despertar el interés:</b> Entonamos canción “Manitos Rosaditas”</p> | <p>Niños, profesora</p> <p>Papelote</p> |        |

|                   |   |   |  |
|-------------------|---|---|--|
|                   | <p><b>Saberes Previos:</b><br/>¿Qué podemos hacer con la plastilina? ¿Qué más les gustaría hacer con la plastilina?</p> <p><b>Conflicto Cognitivo:</b> ¿Cómo haremos figuras de plastilina? ¿Con que otro material podemos hacerlo?</p> <p><b>Propósito:</b> ¿La docente comunica que hoy haremos figuras de con la plastilina?</p>   |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p>– Escuchan muy atentamente a la docente sobre algunas indicaciones para realizar figuras con plastilina.<br/>– Todos los niños empiezan a descubrir el material que van a utilizar.<br/>– Escuchan las instrucciones.</p> <p>“haciendo figuras de plastilina” Todos los niños trabajan en equipo creando sus figuras con plastilina.<br/>Dialogan sobre lo realizado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo las siguientes preguntas:<br/>¿Qué les pareció?<br/>¿Les gusto lo que hicieron?<br/>¿Les gustaría hacerlo con otro material?</p> | R.H<br>Material concreto:<br>-plastilina<br>-cartulina Cinta. |  |
| <b>Cierre</b>     | <p><b>Evaluación</b><br/>(RESPONDEN A PREGUNTAS:<br/>¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?.....</p> <p><b>Metacognición:</b><br/>En casa dialoga con tus padres sobre lo que realizaste en el aula.</p>   | RH  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Haciendo figuras con plastilina

| N°02 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 02 |  |                               |  |                        |
|------|-------------------------------|--|-------------------------------|--|------------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)              | Modela con plastilina figuras variadas | Modela figuras con plastilina | Coordina sus movimientos de las manos cuando trabaja la hoja de aplicación | LOGROS DE APPRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 2    | Valery                        | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 3    | Iker                          | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 4    | Bryan                         | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 5    | Liz                           | 1                                      | 1                             | 0  | B                      |
| 6    | Héctor                        | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 7    | Winer                         | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 8    | Francisca                     | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 9    | Jesús D.                      | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 10   | Dylan                         | 1                                      | 1                             | 0  | B                      |
| 11   | Jesús A                       | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 12   | Solangie                      | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 13   | Fabiani                       | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 14   | Jex                           | 1                                      | 1                             | 0  | B                      |
| 15   | Alexa                         | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 16   | Vania                         | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 17   | Isaac                         | 1                                      | 1                             | 0  | B                      |
| 18   | Moisés                        | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |
| 19   | Sayliz                        | 1                                      | 1                             | 1  | A                      |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I.DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Matemática
3. Fecha de Aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Somos granjeros

### II.APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA       | COMPETENCIA   | CAPACIDAD                               | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------------|---|---|---|----------------------------|
| MATEMÁTICA | Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad | Comunica y representa ideas matemáticas | Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. | Lista de Cotejo            |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

| Momentos | Estrategia de Aprendizaje   | Medio y Materiales   | Tiempo |
|----------|---|--|--------|
| Inicio   | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b></p> <p>Empezamos saludando a los niños</p> <p>Saludamos a Jesús mediante con la oración que el mismo nos enseñó.</p> <p><b>Utilización libre de los sectores:</b> Los niños juegan libremente en los diferentes sectores y la maestra observa lo que realizan.</p> <p><b>Despertar el interés:</b></p> <p>La maestra mostrara un títere, el cual entablara una conversación</p> <p>Con los niños y niñas, también dirá que les ha traído muchas sorpresas.</p> <p>Los niños y niñas descubren la sorpresa</p> | <p>Canción</p> <p>Títere<br/>niños,<br/>niñas,<br/>profesora</p> | .      |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
|                   | <p>animal de granja.<br/> <b>Saberes Previos:</b> La docente formula preguntas referentes al tema.<br/> ¿Saben que he traído?<br/> ¿Qué animales son?<br/> ¿Dónde viven? ¿Qué comen?<br/> <b>Conflicto Cognitivo:</b><br/> ¿Todos los animales serán iguales?<br/> ¿Todos los animales viven juntos?<br/> <b>Propósito:</b> La docente menciona que hoy agruparemos animales por su color.</p>   |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p>Los niños y niñas observaran en el piso diferentes animales de granja (de colores rojo y azul) así como también varios carros de del mismo color<br/> Luego pediremos ayuda a los niños para que nos ayuden a transportar a los animales de un lugar a otro pero observaremos cual es criterio que usan, con ayuda del títere diremos que tenemos que llevar los animales de color azul dentro de los carros azules y del mismo modo con el rojo.</p> | <p>Animales de juguete<br/><br/>R.H</p> |  |
| <b>Cierre</b>     | <p>Después la profesora cantara con los niños y niñas O Macdonal con los animales que tenga.<br/> <b>Evaluación</b><br/> (RESONDEN A PREGUNTAS:<br/> ¿Qué hicimos hoy?,<br/> ¿Cómo lo hicimos?,<br/> ¿Todos participaron?,<br/> ¿Qué aprendimos?,<br/> ¿Les gustó lo que hicimos?,<br/> ¿Cómo se sintieron?.....<br/> <b>Metacognicion:</b><br/> En casa observan los animales de su corral y dialogan sobre ellos con sus padres</p>                    |   |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes : 19 Niños y Niñas

Actividad : Somos granjero

| N°<br>03 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 03 |   |                              |   |                        |
|----------|-------------------------------|---|------------------------------|---|------------------------|
|          | ITEM<br><br>NIÑOS(A)          | Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada. | Juega agrupando los animales | Imita sonidos de objetos de su entorno. | LOGROS DE SPPRENDIZAJE |
| 1        | Snayder                       | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 2        | Valery                        | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 3        | Iker                          | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 4        | Bryan                         | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 5        | Liz                           | 1   | 1                            | 0                                       | B                      |
| 6        | Héctor                        | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 7        | Winer                         | 1   | 1                            | 1                                       | B                      |
| 8        | Francisca                     | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 9        | Jesús D.                      | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 10       | Dylan                         | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 11       | Jesús A                       | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 12       | Solangie                      | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 13       | Fabiani                       | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 14       | Jex                           | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 15       | Alexa                         | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 16       | Vania                         | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 17       | Isaac                         | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 18       | Moisés                        | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |
| 19       | Sayliz                        | 1   | 1                            | 1                                       | A                      |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Personal social
3. Fecha de Aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Fortalecimiento de la autoestima la identidad

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                   | COMPETENCIA         | CAPACIDAD           | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------------------------|---------------------|---------------------|---|----------------------------|
| <b>PERSONAL SOCIAL</b> | Afirma su Identidad | Se valora así mismo | Acepta sus características y cualidades como persona singular con derecho a ser tratada con respeto, y acepta las características de los demás. | Observación, Dialogo       |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

| Momentos      | Estrategia de aprendizaje  | Recursos                            | Tiempo  |
|---------------|--|-------------------------------------|---------|
| <b>Inicio</b> | <p><b>Actividades Permanentes:</b> Saludo, oración a Dios, participación en los carteles, <b>Juego libre en los Sectores.</b></p> <p><b>Despertar el interés:</b> A los niños se les muestra un video del cuento de “El patito feo” para que lo interioricen y vean las características del personaje principal y qué le sucedió</p> <p><b>Saberes previos:</b><br/>Al finalizar el video haré preguntas a los niños acerca del personaje principal, sus características, la importancia de aceptarse tal y cual era, etc.</p> <p><b>Conflicto Cognitivo:</b> ¿Creen ustedes que está bien como trataron al patito? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b></p> | <p>Canción</p> <p>RH materiales</p> | 10. min |



|                   |   |                                    |  |
|-------------------|---|------------------------------------|--|
|                   | Hoy dialogaremos sobre la autoestima.   |                                    |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p>Se les mostrará a los niños una caja decorada con un espejo dentro. Reuniré a los niños y les diré que la cosa más maravillosa del mundo está dentro de la caja. Dejaré que ellos sacudan la caja y adivinen qué puede ser.</p> <p>Destaparé la caja y la pasearé por el aula para que cada niño pueda mirarla.</p> <p>(Decirle que mantenga en secreto lo que ha visto hasta que todos hayan tenido su turno para mirar.)</p> <p>Preguntaré a los niños ¿Por qué ellos son la cosa más maravillosa del mundo?</p> <p>¿Qué cualidades tienen?, y qué es lo que más les gusta de ellos mismos!Luego, pediré a cada niño que diga la cualidad que más le gusta de su compañero del lado derecho</p>  | <p>Caja,<br/>espejo</p> <p>R.H</p> |  |
| <b>Cierre</b>     | <p>Finalmente, haremos un juego en el cual los niños reconocerán sus cualidades o habilidades: Empezaré dando estas características seguidas por un movimiento de su cuerpo, por ejemplo:</p> <p>Las niñas y niños que dibujan que den saltitos con los pies juntos.</p> <p>Las niñas y niños que ayudan en casa, que se sienten en el suelo.</p> <p>Las niñas y niños que no se pelean, den palmas. Las niñas y niños que recogen sus cosas en casa, que pongan las manos sobre la cabeza.</p> <p>Quienes se visten solas con rapidez, pongan una rodilla en el suelo.</p> <p>Quienes les gusta escuchar ...Quienes les gusta compartir juguetes</p> <p>En conjunto, rescataremos las cualidades de todos los niños, y reflexionaremos sobre lo importantes que somos</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p>(RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?.....</p> | <p>RH</p>                          |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “FE Y ALEGRÍA”

Edad : 5 AÑOS

Número de estudiantes: 19 NIÑOS Y NIÑAS

Actividad : Fortalecimiento del autoestima la identidad

| N°04 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 04 |  |  |  |                        |
|------|-------------------------------|--|--|--|------------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)              | Imitad gestos de las emociones que realiza | Juega con títeres con los dedos de la mano | Imita sonidos de objetos de su entorno | LOGROS DE SPPRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1  | 0  | 1                                      | B                      |
| 2    | Valery                        | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 3    | Iker                          | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 4    | Bryan                         | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 5    | Liz                           | 0  | 1  | 0                                      | C                      |
| 6    | Héctor                        | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 7    | Winer                         | 0  | 1  | 1                                      | B                      |
| 8    | Francisca                     | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 9    | Jesús D.                      | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 10   | Dylan                         | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 11   | Jesús A                       | 0  | 1  | 1                                      | B                      |
| 12   | Solangie                      | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 13   | Fabiani                       | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 14   | Jex                           | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 15   | Alexa                         | 0  | 1  | 1                                      | B                      |
| 16   | Vania                         | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 17   | Isaac                         | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 18   | Moises                        | 1  | 1  | 1                                      | A                      |
| 19   | Sayliz                        | 1  | 1  | 1                                      | A                      |

## SESION DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Comunicación
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Dramatizamos lo que hacemos de día y de noche

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                | COMPETENCIA   | CAPACIDAD  | INDICADOR  | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|---------------------|---|--|--|----------------------------|
| <b>COMUNICACION</b> | Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos. | Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. | Juega representando situaciones cotidianas en acciones que realiza en el día y la noche. | Observación<br>Dialogo     |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos      | estrategias   | RECURSOS Y MATERIALES                                  | tiempo |
|---------------|---|--|--------|
| <b>Inicio</b> | <p>Actividades Permanentes: Saludo, oración a Dios, participación en los carteles, Juego libre en los Sectores.</p> <p>Despertar el interés: Se les motiva a los niños con un sobre sorpresa donde se traerá un papel negro y un blanco, el sol, la luna, las estrellas un niño durmiendo y un niño jugando</p> <p>Saberes previos: Con ayuda de los niños se descubrirá los dibujos y preguntaremos. ¿Qué será? ¿Cómo pegaremos estos dibujos?</p> <p>Conflicto Cognitivo: ¿Qué pasaría si no hubiera noche?</p> | <p>Niños y niñas<br/>Pizarra<br/>Dibujos</p> <p>RH</p> |        |

|                          |   |   |  |
|--------------------------|---|---|--|
| <p><b>Desarrollo</b></p> | <p><b>Propósito:</b><br/> Dramatizaremos que hacemos en el día y en la noche.<br/> La maestra les informa que formaran dos Grupos.<br/> Un grupo dramatizaran lo que hacemos por el día. Y el otro grupo dramatizaran lo que Hacemos por la noche. Les presentamos un baúl donde hay vestimenta para ir al colegio y vestimenta Para dormir.<br/> Al grupo que le toco la dramatización día pintan y pegan en una hoja de trabajo las figuras que corresponden al día<br/> Al grupo ha dramatizado la noche pintan y Pegan en otra hoja de trabajo. las figuras que corresponden a la noche</p> <p><b>Evaluación:</b><br/> La maestra invita a los niños y niñas a formar un circulo acostados sobre el micro poroso<br/> ¿Qué hemos aprendido?<br/> ¿Qué imágenes observaron en la lámina?<br/> ¿Qué acciones dramatizaron para el día y para la noche?<br/> ¿Cómo se sintieron?<br/> ¿Qué hemos aprendido?<br/> ¿Cómo lo hicimos?</p> | <p>Sobre sorpresa<br/> . Diversas hojas de trabajo<br/> . Hojas de evaluación<br/> . Baúl<br/> . Ropa</p> |  |
| <p><b>Cierre</b></p>     | <p>. día pintan y pegan en una hoja de trabajo las figuras que corresponden al día<br/> Al grupo ha dramatizado la noche pintan y Pegan en otra hoja de trabajo.las figuras que corresponden a la noche</p> <p><b>Evaluación:</b><br/> La maestra invita a los niños y niñas a formar un circulo acostados sobre el micro poroso<br/> ¿Qué hemos aprendido?¿Qué imágenes observaron en la lámina?<br/> ¿Qué acciones dramatizaron para el día y para la noche?<br/> ¿Cómo se sintieron?¿Qué hemos aprendido?¿Cómo lo hicimos?</p>   |   |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad :5 Años

Número de estudiantes :19 Niños y Niñas

Actividad : dramaticemos lo que hacemos en el día y la noche

| N°05 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 05 |   |   |  |                                  |
|------|-------------------------------|---|---|--|----------------------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)              | demuestra<br>interés por<br>participar<br>en<br>dramatizaci<br>ón | Se expresa a<br>través de<br>gestos<br>sentimientos<br>de tristeza y<br>Felicidad | Realiza<br>actividades<br>diarias en<br>formas de<br>mímicas<br>planchar,<br>barrer, | LOGROS<br>DE<br>APPRENDI<br>ZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 2    | Valery                        | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 3    | Iker                          | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 4    | Bryan                         | 1   | 0   | 1  | A                                |
| 5    | Liz                           | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 6    | Héctor                        | 1   | 0   | 1  | B                                |
| 7    | Winer                         | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 8    | Francisca                     | 1   | 1   | 0  | B                                |
| 9    | Jesús D.                      | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 10   | Dylan                         | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 11   | Jesús A                       | 0   | 1   | 1  | B                                |
| 12   | Solangie                      | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 13   | Fabiani                       | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 14   | Jex                           | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 15   | Alexa                         | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 16   | Vania                         | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 17   | Isaac                         | 0   | 1   | 1  | B                                |
| 18   | Moises                        | 1   | 1   | 1  | A                                |
| 19   | Sayliz                        | 1   | 1   | 1  | A                                |



|               |  |  |  |
|---------------|--|--|--|
|               | <p>Sobre la fecha muy importante que se nos acerca el día de la mamá los niños (a) cuentan sus experiencias que han convivido con mamá y el gran amor que sienten por mamá.</p> <p><b>Conflicto Cognitivo:</b><br/>¿Cómo haremos una tarjeta a mamá?<br/>Propósito:<br/>Se les comunica que vamos a elaborar una tarjeta a mamá.</p>   |  |  |
|               | <p>Desarrollo: Con su ayuda mostramos el material<br/>Los niños manipulan el material luego empiezan a darle forma a su tarjeta utilizando cartulina de colores recortan dándole modelo de una flor</p> <p>Colocan la huella de su mano con tempera en la parte posterior<br/>Luego engolillamos papel crepe verde pegamos en la línea del tallo y decoramos alrededor del tallo.<br/>Y continuamos decorando todo el rededor.</p> | <p>Cartulina,<br/>temperas,<br/>papa, goma</p> |  |
| <b>Cierre</b> | <p>Preguntamos<br/>¿les gusto la canción</p> <p>¿Cómo les quedo la tarjeta de mamá?</p> <p>¿Qué color de crepe le pusieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron después de haber terminado la tarjeta?</p>   |  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de Estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Confeccionamos la tarjeta de Mamá

| N°06 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 06 |   |  |                                     |                       |
|------|-------------------------------|---|--|-------------------------------------|-----------------------|
|      | ITEM<br><br>NIÑOS(A)          | Embolilla papel crepe y pega en la línea de un dibujo | Se expresa a través de gestos sentimientos de tristeza y Felicidad | , Confeccionamos la tarjeta de Mama | LOGROS DE APRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 2    | Valery                        | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 3    | Iker                          | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 4    | Bryan                         | 1   | 0  | 1                                   | B                     |
| 5    | Liz                           | 1   | 0  | 1                                   | B                     |
| 6    | Héctor                        | 1   | 0  | 1                                   | B                     |
| 7    | Winer                         | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 8    | Francisca                     | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 9    | Jesús D.                      | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 10   | Dylan                         | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 11   | Jesús A                       | 0   | 0  | 1                                   | C                     |
| 12   | Solangie                      | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 13   | Fabiani                       | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 14   | Jex                           | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 15   | Alexa                         | 1   | 0  | 0                                   | C                     |
| 16   | Vania                         | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 17   | Isaac                         | 1   | 1  | 1                                   | A                     |
| 18   | Moises                        | 0   | 1  | 1                                   | B                     |
| 19   | Sayliz                        | 1   | 1  | 1                                   | A                     |



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Personal Social
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Punzando Rápido

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                   | COMPETENCIA              | CAPACIDAD   | INDICADOR  | INSTRUMENTOS DE EVALUACION    |
|------------------------|--------------------------|---|--|-------------------------------|
| <b>PERSONAL SOCIAL</b> | Construye su corporeidad | Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual. | Punza sobre los puntos de una figura según se le indique | Observación y lista de cotejo |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos      | Estrategia   | Recursos | Tiempo |
|---------------|--|----------|--------|
| <b>Inicio</b> | <p><b>Despertar el interés:</b><br/>Empezamos saludando a los niños.</p> <p>Responden a las preguntas:</p> <p>¿Cómo están?<br/>¿Saben que día es hoy?<br/>¿Quién habrá salido hoy?</p> <p>Saludamos a Jesús con la oración que él mismo nos enseñó.</p> <p><b>Juego libre en los Sectores.</b></p> | canción  |        |
|               | <p><b>Despertar el interés:</b> Entonan canción los deditos so so so</p> <p><b>Saberes Previos:</b> ¿Qué</p>   | R.H      |        |

|                          |   |  |  |
|--------------------------|---|--|--|
| <p><b>Desarrollo</b></p> | <p>podemos hacer con los dedos?<br/>¿Podemos punzar? ¿Cómo?</p> <p>Participan del juego lúdico titulado “PUNZANDO RAPIDITO”</p> <p>– Responden a las interrogantes:<br/>¿Les gusta punzar? ¿Les gustaría punzar?</p> <p>– Escuchan muy atentamente a la docente sobre cómo deben punzar.</p> <p>– Todos los niños empiezan a descubrir el material que han de utilizar en el juego.<br/>– Escuchan las instrucciones.</p> <p>Participan del juego lúdico “punzando rápido”</p> <p>Todos los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.</p> <p>Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo<br/>Las siguientes preguntas:<br/>¿Qué les pareció?<br/>¿Les gusto el juego?<br/>¿Les gustaría jugar otra vez</p> | <p>Material concreto: -<br/>punzón.<br/>-tablero<br/>- im</p> <p>Hoja de aplicación ágenes</p> |  |
| <p><b>Cierre</b></p>     | <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación: punza el contorno del objeto.: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?.....</p>  |  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Punzando rapidito

| N°07             | <b>SESIONES DE APRENDIZAJE N° 07</b>                    |                                   |   |                       |   |
|------------------|---|-----------------------------------|---|-----------------------|---|
| ITEM<br>NIÑOS(A) | Punza sobre los puntos de una figura según se le indica | Coordina movimientos de sus manos | Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz: óculo manual. | LOGROS DE APRENDIZAJE |   |
| 1                | Snayder   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 2                | Valery  | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 3                | Iker  | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 4                | Bryan   | 1                                 | 0   | 1                     | B |
| 5                | Liz   | 1                                 | 0   | 1                     | B |
| 6                | Héctor  | 1                                 | 0   | 1                     | B |
| 7                | Winer   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 8                | Francisca   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 9                | Jesús D.  | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 10               | Dylan   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 11               | Jesús A   | 0                                 | 1   | 1                     | B |
| 12               | Solangie  | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 13               | Fabiani   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 14               | Jex   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 15               | Alexa   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 16               | Vania   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 17               | Isaac   | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 18               | Moises  | 1                                 | 1   | 1                     | A |
| 19               | Sayliz  | 1                                 | 1   | 1                     | A |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS GENERALES:

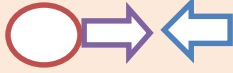
1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Comunicación
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Reproduce dibujos sencillos

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

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

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos      | Estrategia   | Recursos      | Tiempo |
|---------------|--|---------------|--------|
| <b>Inicio</b> | <p>Actividades permanentes de entra Empezamos saludando a los niños</p> <p>Saludamos a Jesús mediante una oración.</p> <p>Aprendemos y entonamos la canción: El saludo<br/>Utilización libre de los sectores<br/>Despertando el interés.</p> <p>Se les presenta una lámina con dibujos, para que los niños observen.</p> | Niños y niñas |        |

|                          |   |  |  |
|--------------------------|---|--|--|
|                          |  <p><b>Saberes previos.</b> ¿Que observan en la lámina? ¿Conocen los dibujos? ¿Pueden trazar dibujos iguales?</p> <p><b>Conflicto cognitivo:</b> ¿Para qué nos pueden servir estos dibujos?</p> <p><b>Propósito:</b> Utilizando crayones y papel sábana imitamos dibujar lo observado.</p> |  |  |
| <p><b>Desarrollo</b></p> | <p><b>Construcción del aprendizaje.</b></p> <p>Observando tarjetas descubren que los trazos forman dibujos. Los niños trabajaran en su hoja de aplicación los dibujos que les agrada. Responden a las interrogantes: Les gusta dibujar Si pudiste hacerlo</p>   |  |  |
| <p><b>Cierre</b></p>     | <p>Aplica lo aprendido.</p> <p>Decoran la tarjeta con dibujos aprendido</p> <p>Evaluación: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?, ¿Les gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?.....</p> <p>Metacognición Actividad gráfico plástico.</p>  |  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Reproduce dibujos sencillos

| N° 08     | <b>SESIONES DE APRENDIZAJE N° 08</b> |                         |                    |                                      |                      |
|-----------|--------------------------------------|-------------------------|--------------------|--------------------------------------|----------------------|
|           | <b>ITEM</b>                          | Crea dibujos sencillos. | Reproduce figuras. | Traza líneas de izquierda a derecha. | LOGRO DE APRENDIZAJE |
|           | <b>NIÑOS(A)</b>                      |                         |                    |                                      |                      |
| <b>1</b>  | Snayder                              | <b>0</b>                | <b>0</b>           | <b>1</b>                             | <b>C</b>             |
| <b>2</b>  | Valery                               | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>3</b>  | Iker                                 | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>4</b>  | Bryan                                | <b>1</b>                | <b>0</b>           | <b>1</b>                             | <b>B</b>             |
| <b>5</b>  | Liz                                  | <b>1</b>                | <b>0</b>           | <b>1</b>                             | <b>B</b>             |
| <b>6</b>  | Héctor                               | <b>1</b>                | <b>0</b>           | <b>1</b>                             | <b>B</b>             |
| <b>7</b>  | Winer                                | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>8</b>  | Francisca                            | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>9</b>  | Jesús D.                             | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>10</b> | Dylan                                | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>11</b> | Jesús A                              | <b>0</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>B</b>             |
| <b>12</b> | Solangie                             | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>13</b> | Fabiani                              | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>14</b> | Jex                                  | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>15</b> | Alexa                                | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>16</b> | Vania                                | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>17</b> | Isaac                                | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>18</b> | Moises                               | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |
| <b>19</b> | Sayliz                               | <b>1</b>                | <b>1</b>           | <b>1</b>                             | <b>A</b>             |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS GENERALES

1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Matemática
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Haciendo pelotas de papel

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                | COMPETENCIA                              | CAPACIDAD  | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|---------------------|--|--|---|----------------------------|
| <b>MATEMATICA</b>   | Números y Operaciones                    | Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triangulo, circulo, rectángulo y rombo | Identifica semejanzas y diferencias entre objetos: observando y tocando.                        | LISTA DE COTEJO            |
| <b>COMUNICACION</b> | Expresión y apreciación grafico Plástica | Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.                                 | Explora y utiliza temperas, plastilina, etc. para desarrollar su expresión plástica con cuidado | OBSERVACION                |

### II DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos      | Estrategia   | Recursos              | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|--------|
| <b>Inicio</b> | Actividades permanentes de entrada.<br>Empezamos saludando a los niños<br>Saludamos a Jesús mediante una oración.<br>Aprendemos y entonamos la canción: El | Caja y objetos planos |        |

|                   |  |                                   |  |
|-------------------|--|-----------------------------------|--|
|                   | <p>saludo</p> <p>Utilización libre de los sectores.</p> <p>Despertando el interés</p> <p>Se les muestra dos galletas, una en forma de círculo y otra cuadrada.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué son? ¿Dónde las has visto?</p> <p>¿Qué forma tiene cada una? ¿Son iguales?</p> <p>¿Cómo se llaman estas formas?</p> <p>Conflicto Cognitivo: Se les entrega una hoja de papel y se pregunta: ¿Que se podrá hacer con esta hoja de papel boom?</p> <p>¿Quiénes rasgaron el papel Para que lo hicieron?</p> <p>¿Quiénes convirtieron el papel en pelota Para que lo hicieron?</p> <p>¿Quiénes formaron otras figuras? ¿Para qué? ¿</p> <p>Propósito: La docente comunica que haremos pelotas de papel.</p> |                                   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p><b>Construcción del aprendizaje</b></p> <p>En la silueta de una mariposa completan en círculos de colores primarios decorando pequeñas bolitas de papel y pegándolas en las alas según convenga.</p>  |                                   |  |
| <b>Cierre</b>     | <p>Aplica lo aprendido.</p> <p>Se proporciona papeles para que los niños confeccionen un círculo.</p> <p>Se explica la técnica a desarrollar embolillado.</p> <p>. En la figura de un carro pegan las siluetas del círculo según corresponda</p> <p>Evaluación: Exponen y valoran su trabajo</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>   | <p>.</p> <p>Hojas boom y goma</p> |  |



## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y niñas

Actividad : Haciendo pelotas de papel

| N°09 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 09 |  |  |   |                      |
|------|-------------------------------|--|--|---|----------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)              | Rasga papel en la mano para realizar en collage y los pega por el camino | Se desplaza por líneas rectas y curvas | Demuestra coordinación De sus movimientos | LOGRO DE APRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 2    | Valery                        | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 3    | Iker                          | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 4    | Bryan                         | 1  | 0                                      | 1   | B                    |
| 5    | Liz                           | 1  | 0                                      | 1   | B                    |
| 6    | Héctor                        | 1  | 0                                      | 1   | B                    |
| 7    | Winer                         | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 8    | Francisca                     | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 9    | Jesús D.                      | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 10   | Dylan                         | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 11   | Jesús A                       | 0  | 1                                      | 1   | B                    |
| 12   | Solangie                      | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 13   | Fabiani                       | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 14   | Jex                           | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 15   | Alexa                         | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 16   | Vania                         | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 17   | Isaac                         | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 18   | Moises                        | 1  | 1                                      | 1   | A                    |
| 19   | Sayliz                        | 0  | 1                                      | 0   | C                    |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Comunicación
3. Fecha de Aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Inserta en una cerda cuentas medianas y Pequeñas

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                | COMPETENCIA                               | CAPACIDAD  | INDICADOR  | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|---------------------|---|--|--|----------------------------|
| <b>COMUNICACION</b> | 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                |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos          | Estrategia   | recursos                          | Tiempo |
|-------------------|--|-----------------------------------|--------|
| <b>Inicio</b>     | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b><br/>Empezamos saludando a los niños.<br/>Saludamos a Jesús mediante una oración.<br/>Aprendemos y entonamos la canción:<br/>El saludo<br/><b>Utilización libre de los sectores</b></p> |                                   |        |
| <b>Desarrollo</b> | <p><b>Despertando el interés.</b><br/>Les presentamos una cajita decorada y respondemos a sus preguntas:<br/>¿Que hay en la caja? ¿Puedes enseñarme?<br/>¿Cantamos la canción? ¿Qué será?</p>  | <p>Caja decorada</p> <p>Cerda</p> |        |

|        |   |                                |  |
|--------|---|--------------------------------|--|
|        | <p>Descubren las cuentas</p> <p><b>Recuperación de saberes previos.</b><br/>Luego enseñamos el contenido de la caja y preguntamos:<br/>Conocen estos materiales<br/>¿Qué podemos elaborar con ellos?<br/><b>Conflicto cognitivo:</b> ¿Qué podemos hacer con las cuentas?<br/><b>Propósito:</b> Elaboraremos un collar con las cuentas</p> <p><b>Construcción del aprendizaje.</b><br/>Se proporciona a los niños una cerda y cuentas medianas y pequeñas, dándoles antes recomendaciones del uso del material y el cuidado que se debe tener. Se les indica lo que tienen que hacer con el material, indicándoles que hay cuentas medianas y pequeñas y que deben trabajar utilizando ambas</p> | Cuentas                        |  |
| Cierre | <p>Forma un collar de cuentas.<br/>Al trabajar coloca sus dedos en pinza.<br/>Inserta en la cerda más de diez cuentas.<br/>Elabora un collar<br/>Contamos las cuentas que insertaron</p> <p>Desarrollo: Se les entrega una hoja para que peguen figuras redondas formando un collar.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos luego de auto evaluarse.<br/>¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>Actividad gráfico plástico</p>  | <p>Ficha</p> <p>Papel boom</p> |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Inserta en una cerda cuentas medianas y pequeñas.

| N°10 | SESIONES DE APRENDIZAJE N°10 |  |  |   |                       |
|------|------------------------------|--|--|---|-----------------------|
| N°10 | ITEM<br><br>NIÑOS(A)         | Ensarta en un hilo nylon perlas medianas y pequeñas de diferentes tamaños y formas, sosteniendo el hilo con la mano contraria. | realiza movimientos con los dedos de la mano | Manipula plastilina y modela algún dibujo | LOGRO DEL APRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                      | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 2    | Valery                       | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 3    | Iker                         | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 4    | Bryan                        | 1  | 0  | 1   | B                     |
| 5    | Liz                          | 1  | 0  | 1   | B                     |
| 6    | Héctor                       | 1  | 0  | 1   | B                     |
| 7    | Winer                        | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 8    | Francisca                    | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 9    | Jesús D.                     | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 10   | Dylan                        | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 11   | Jesús A                      | 0  | 1  | 1   | B                     |
| 12   | Solangie                     | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 13   | Fabiani                      | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 14   | Jex                          | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 15   | Alexa                        | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 16   | Vania                        | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 17   | Isaac                        | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 18   | Moises                       | 1  | 1  | 1   | A                     |
| 19   | Sayliz                       | 1  | 1  | 1   | A                     |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : Comunicación
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : conocemos los sonidos de los animales

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| 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 | Lista de cotejo            |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos      | Estrategias  | Recursos y Materiales           | tiempo |
|---------------|--|---------------------------------|--------|
| <b>inicio</b> | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b><br/>Empezamos saludando a los niños<br/>Saludamos a Jesús mediante una oración.<br/>Aprendemos y entonamos la canción: El saludo.<br/><b>Utilización libre de los sectores.</b></p>                    | niños,<br>profesora<br>carteles |        |
|               | <p><b>Despertando el interés.</b><br/>Entonan la canción “en el rancho bonito”<br/>Recuperación de saberes previos.<br/>Responden preguntas<br/>¿Los animales hablan?<br/>¿Cómo se comunican?<br/>¿Cómo sabemos que les duele algo, si se siente</p> |                                 |        |

|                          |  |  |  |
|--------------------------|--|--|--|
| <p><b>desarrollo</b></p> | <p>bien?</p> <p>Planteamiento del conflicto cognitivo.<br/>         ¿Conocen como se llaman los sonidos que utilizan los animales para comunicarse?<br/>         Propósito de aprendizaje.<br/>         Se les anuncia el tema sonido onomatopéyico.</p> <p>Construcción del aprendizaje.<br/>         La docente explica que los animales utilizan diferentes sonidos para comunicarse<br/>         Que el perro –ladra<br/>         El gato- maúlla<br/>         La gallina –cacarea<br/>         A si todos los animales emiten diferentes sonidos<br/>         Luego se les entrega una ficha y se les pide que la describan y comenten si<br/>         Conocen este animalito y se les motivan que mencionen los animales que conocen.<br/>         Mediante el CD de los sonidos onomatopéyicos escuchan y describen de que animal se trata, luego se les invita a que juegan imitando los sonidos de los animales</p> |  |  |
| <p><b>cierre</b></p>     | <p><b>Aplica lo aprendido</b></p> <p>Juegan imitando. Los sonidos de los animales que le gustan. Los niños trabajaran en su hoja de aplicación donde pintan los animales.</p> <p><b>Evaluación:</b> Responden a las interrogantes: ¿Les gusto imitar a los animales? ¿Lo hicieron? ¿Cómo lo hicimos?, ¿todos participaron?, ¿Qué aprendimos?,</p> <p><b>Metacognición.</b></p>   |  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : conocemos los sonidos de los animales

| N° 11            | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 11                         |   |  |                            |   |
|------------------|---|---|--|----------------------------|---|
| ITEM<br>NIÑOS(A) | Imita los<br>sonidos de<br>animales<br>onomatopéyicos | Demuestra<br>interés en la<br>sesión<br>trabajada | Escucha con<br>atención los<br>sonidos<br>onomatopéyicos | LOGRO<br>DE<br>APRENDIZAJE |   |
| 1                | Snayder   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 2                | Valery  | 1   | 1  | 1                          | A |
| 3                | Iker  | 1   | 1  | 1                          | A |
| 4                | Bryan   | 1   | 0  | 1                          | B |
| 5                | Liz   | 1   | 0  | 1                          | B |
| 6                | Héctor  | 1   | 0  | 1                          | B |
| 7                | Winer   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 8                | Francisca   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 9                | Jesús D.  | 1   | 1  | 1                          | A |
| 10               | Dylan   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 11               | Jesús A   | 0   | 1  | 1                          | B |
| 12               | Solangie  | 1   | 1  | 1                          | A |
| 13               | Fabiani   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 14               | Jex   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 15               | Alexa   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 16               | Vania   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 17               | Isaac   | 1   | 1  | 1                          | A |
| 18               | Moises  | 1   | 1  | 1                          | A |
| 19               | Sayliz  | 1   | 1  | 1                          | A |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N° 206 “Fe y Alegría”
2. Área : personal social
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Rasgamos papel y formamos las figuras Geométricas.

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                   | COMPETENCIA              | CAPACIDAD   | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------------------------|--------------------------|---|---|----------------------------|
| <b>PERSONAL SOCIAL</b> | Construye su corporeidad | Realiza acciones motrices variadas con autonomía y controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinado, interactúan con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autonomía. | Coordina sus movimientos a nivel viso motriz en acciones óculo manual | Lista de cotejo            |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos | Estrategias  | Recursos y materiales          | Tiempo |
|----------|--|--------------------------------|--------|
|          | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b></p> <p>Empezamos saludando a los niños<br/>Saludamos a Jesús mediante una oración.<br/>Aprendemos y entonamos la canción:<br/><br/>El saludo.</p> <p><b>Utilización libre de los sectores<br/>Despertando el interés:</b></p> <p>Entonamos canción de las figuras geométricas.</p> | NIÑOS,<br>PROFESORA<br>Figuras |        |



|                          |  |  |  |
|--------------------------|--|--|--|
| <p><b>Desarrollo</b></p> | <p><b>Saberes previos.</b></p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trata la canción?</p> <p>¿Cómo podemos realizar estas figuras?</p> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Qué figuras podemos hacer con el papel?</p> <p><b>Propósito:</b> Rasgamos papel y realizamos figuras geométricas</p> <p><b>Construcción del aprendizaje:</b></p> <p>La docente explicará que el papel también es un material de expresión. Se les entrega papel de periódico para que lo rasguen libremente, tomando en cuenta la direccionalidad que hacen del propio cuerpo</p> <p>Hacia adelante, hacia atrás.</p> <p>Luego se les pide que formen figuras geométricas con las tiras de papel de periódico y las pegan en un papelote y lo exponen. De periódico y las pegan en un papelote y lo exponen.</p> |  |  |
| <p>cierre</p>            | <p>. Aplica lo aprendido.</p> <p>Realizan rasgado de papel con la facilidad.</p> <p>Los niños forman figuras geométricas con el rasgado de papel.</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p>¿Les gusto jugar con el papel periódico</p>  |  |  |

## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Rasgamos papel y formamos las figuras Geométricas

| N°12             | <b>SESIONES DE APRENDIZAJE N° 12</b>                          |   |   |                      |   |
|------------------|---|---|---|----------------------|---|
| ITEM<br>NIÑOS(A) | Recorta papel con las manos para realizar figuras geométricas | Se desplaza por líneas rectas y curvas. | Demuestra coordinación de sus movimientos óculo- manual | LOGRO DE APRENDIZAJE |   |
| 1                | Snayder   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 2                | Valery  | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 3                | Iker  | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 4                | Bryan   | 1                                       | 0   | 1                    | B |
| 5                | Liz   | 1                                       | 0   | 1                    | B |
| 6                | Héctor  | 1                                       | 0   | 1                    | B |
| 7                | Winer   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 8                | Francisca   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 9                | Jesús D.  | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 10               | Dylan   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 11               | Jesús A   | 0                                       | 1   | 1                    | B |
| 12               | Solangie  | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 13               | Fabiani   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 14               | Jex   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 15               | Alexa   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 16               | Vania   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 17               | Isaac   | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 18               | Moises  | 1                                       | 1   | 1                    | A |
| 19               | Sayliz  | 1                                       | 1   | 1                    | A |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Personal Social
3. Fecha de aplicación :2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividades : Jugamos con títeres.

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                  | COMPETENCIA   | CAPACIDAD   | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION     |
|-----------------------|---|---|---|--------------------------------|
| <b>PERSONA SOCIAL</b> | 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<br>lista de cotejo |
| <b>COMUNICACIÓN</b>   | 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. |                                |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos | Estrategias | Recursos y Materiales | tiempo |
|----------|-------------|-----------------------|--------|
|          |             |                       |        |



## LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “FE Y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Jugamos con títeres.

| N° 13            | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 13                             |  |   |                            |   |
|------------------|---|--|---|----------------------------|---|
| ITEM<br>NIÑOS(A) | Juega<br>con<br>títeres<br>con los<br>dedos de<br>la mano | Demuestra<br>coordinación<br>en los<br>movimientos<br>de la mano | Realiza<br>dramatizaciones<br>con los títeres<br>de dedo. | LOGRO<br>DE<br>APRENDIZAJE |   |
| 1                | Snayder   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 2                | Valery  | 1  | 1   | 1                          | A |
| 3                | Iker  | 1  | 1   | 1                          | A |
| 4                | Bryan   | 1  | 0   | 1                          | B |
| 5                | Liz   | 1  | 0   | 1                          | B |
| 6                | Héctor  | 1  | 0   | 1                          | B |
| 7                | Winer   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 8                | Francisca   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 9                | Jesús D.  | 1  | 1   | 1                          | A |
| 10               | Dylan   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 11               | Jesús A   | 0  | 1   | 1                          | B |
| 12               | Solangie  | 1  | 1   | 1                          | A |
| 13               | Fabiani   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 14               | Jex   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 15               | Alexa   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 16               | Vania   | 0  | 1   | 0                          | C |
| 17               | Isaac   | 1  | 1   | 1                          | A |
| 18               | Moises  | 1  | 1   | 1                          | A |
| 19               | Sayliz  | 0  | 0   | 1                          | C |

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Área : Personal Social
3. Fecha de Aplicación: 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Inflando globo

### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                   | COMPETENCIA   | CAPACIDAD  | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION |
|------------------------|---|--|---|----------------------------|
| <b>PERSONAL SOCIAL</b> | . 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.               |

### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos          | Estrategia  | Recursos                     | Tiempo |
|-------------------|---|------------------------------|--------|
| <b>Inicio</b>     | <p><b>Actividades permanentes de entrada:</b><br/>Empezamos saludando a los niños.<br/>Saludamos a Jesús mediante una oración.<br/>Aprendemos y entonamos la canción: El saludo</p> <p><b>Utilización libre de los sectores</b></p> | Niños<br>Docente             |        |
| <b>Desarrollo</b> | <p><b>Despertando el interés.</b><br/>Participan del juego lúdico titulado:</p>   | Globos de diversos tamaños y |        |

|               |   |   |  |
|---------------|---|---|--|
|               | <p>“Inflando globos”</p> <p><b>Saberes previos.</b> Responden a las interrogantes:</p> <p>¿Saben soplar? ¿Conocen los globos?</p> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo:</b><br/>Cómo se inflan los globos?</p> <p><b>Propósito:</b> La docente comunica que hoy inflaremos globos</p> <p><b>Construcción del aprendizaje:</b> Todos los niños empiezan a descubrir el material que ha traído la docente para la realización del juego.</p> <p>Participan del juego lúdico inflando globos.</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego en el que han participado.</p> <p>Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo a las siguientes</p> <p>Preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Les gustaría jugar otra vez?</p> | colores.  |  |
| <b>Cierre</b> | <p>Aplica lo aprendido: Cada niño y niña infla un globo y juega.</p> <p>Los niños y niñas aplauden a sus compañeros que logran inflar el globo.</p> <p>¿Por qué debemos saber inflar globos?</p> <p>Todos los niños trabajan su hoja de aplicación : Pegan bolitas de papel crepe dentro del globo</p> <p>Evaluación</p> <p>Metacognición</p> <p>Actividad gráfico plástico</p>   | <p>Hoja de aplicación.</p> <p>Goma</p> <p>Papel crepe</p> |  |

### LISTA DE COTEJO

Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Inflando globos

| N°13 | SESIONES DE APRENDIZAJE N° 14 |   |  |  |                      |
|------|-------------------------------|---|--|--|----------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)              | Hincha las mejillas cuando infla un globo | Arruga la nariz durante cinco segundos | . Sopla, coordinando los movimientos de su cara. | LOGRO DE APRENDIZAJE |
| 1    | Snayder                       | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 2    | Valery                        | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 3    | Iker                          | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 4    | Bryan                         | 1   | 0                                      | 1  | B                    |
| 5    | Liz                           | 1   | 0                                      | 1  | B                    |
| 6    | Héctor                        | 1   | 0                                      | 1  | B                    |
| 7    | Winer                         | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 8    | Francisca                     | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 9    | Jesús D.                      | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 10   | Dylan                         | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 11   | Jesús A                       | 0   | 1                                      | 1  | B                    |
| 12   | Solangie                      | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 13   | Fabiani                       | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 14   | Jex                           | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 15   | Alexa                         | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 16   | Vania                         | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 17   | Isaac                         | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 18   | Moises                        | 1   | 1                                      | 1  | A                    |
| 19   | Sayliz                        | 1   | 1                                      | 1  | A                    |



## SESIÓN

### DE APRENDIZAJE N° 15

#### I. DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa: N°206 “Fe y Alegría”
2. Area : Personal social
3. Fecha de aplicación : 2018
4. Responsable : Moscoso Barrera Dora Alicia
5. Edad : 5 Años
6. Actividad : Emociones

#### II APRENDIZAJES ESPERADOS

| AREA                  | COMPETENCIA                                | CAPACIDAD  | INDICADOR   | INSTRUMENTOS DE EVALUACION     |
|-----------------------|--|--|---|--------------------------------|
| <b>Persona Social</b> | Autoregula sus emociones y comportamientos | Expresa sus emociones, dice si esta alegre, triste, con miedo o enojo frente a las diferentes situaciones que vive | Menciona los motivos de sus emociones cuando esta triste, asustado o molesto, etc | Lista de cotejo<br>Observación |

#### III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

| Momentos          | Estrategias   | Recursos y Materiales | tiempo |
|-------------------|---|-----------------------|--------|
| <b>Inicio</b>     | <p><b>Actividades permanentes de entrada.</b><br/>Rutina: saludo, rezo, canto, control de asistencia y calendario</p> <p><b>Juego en los sectores:</b></p> <p><b>Despertando el interés:</b> La docente le invita a los niños y niñas a jugar al patio con las paletas de las emociones: (alegre, triste, enojado, asustado) y ha preparado en un círculo de cartulina y baja lenguas, luego explico el juego. Todos los niños se moverán al ritmo que ella toque con una pandereta, cuando deje de tocarla, ella mostrará con su rostro la emoción que</p> | Niños,<br>Docente     |        |
| <b>desarrollo</b> |   |                       |        |

|        |   |                                       |  |
|--------|---|---------------------------------------|--|
|        | <p>observa en la paleta, es decir si la paleta muestra una carita alegre, los niños mostrarán rostros alegres.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Dialogo a través de preguntas ¿Les gusto la actividad? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué les hace sentirse alegre?</p> <p>¿Alguna vez han estado tristes?<br/>¿Qué cosa les da miedo?</p> <p><b>Planteamiento del conflicto cognitivo.</b></p> <p>¿Por qué nos sentimos molestos o enojados?</p> <p>Entonces entonamos esta canción: “TENGO GANAS”. Luego nos sentamos en semicírculo, mientras la docente se acerca al sector de la biblioteca para buscar el libro “EL CUERPPPO HUMANO Y LA CONSERVACIÓN DE LA SALUD”, muestra el libro y pregunta ¿Qué es? ¿Para que servirá? ¿Solo habrá letras? ¿Qué más habrá ¿, etc</p> <p>La docente lee el título:<br/>Expresión y manejo de emociones.<br/>¿Cómo nos sentimos? Lee y muestra los dibujos, haciendo un interrogante:<br/>¿Cuándo nos sentimos tristes?<br/>¿A veces nos molestamos?<br/>¿Cuándo sentimos miedo?<br/>¿También sentimos alegría?<br/>¿Cuándo</p> <p>-En su hoja de trabajo realizan la siguiente consigna:</p> | Canción<br>Laminas<br>cuentos<br>ERES |  |
| cierre | <p>. Qué aprendimos hoy?<br/>- ¿Qué expresiones hemos conocido?<br/>- ¿Por qué te molestas?<br/>- ¿Qué debes hacer cuando molestas o te molestan?</p>   |                                       |  |

## LISTA DE COTEJO

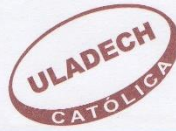
Institución Educativa : N° 206 “Fe y Alegría”

Edad : 5 Años

Número de estudiantes: 19 Niños y Niñas

Actividad : Emociones

| N°15 | <b>SESIONES DE APRENDIZAJE N° 15</b> |   |  |  |                       |
|------|--------------------------------------|---|--|--|-----------------------|
|      | ITEM<br>NIÑOS(A)                     | Se expresa a través de gestos sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. | Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. | Entonan la canción que escuchan siguiendo al sonido. | logros de aprendizaje |
| 1    | Snayder                              | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 2    | Valery                               | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 3    | Iker                                 | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 4    | Bryan                                | 1   | 0  | 1  | B                     |
| 5    | Liz                                  | 1   | 0  | 1  | B                     |
| 6    | Héctor                               | 1   | 0  | 1  | B                     |
| 7    | Winer                                | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 8    | Francisca                            | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 9    | Jesús D.                             | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 10   | Dylan                                | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 11   | Jesús A                              | 0   | 1  | 1  | B                     |
| 12   | Solangie                             | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 13   | Fabiani                              | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 14   | Jex                                  | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 15   | Alexa                                | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 16   | Vania                                | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 17   | Isaac                                | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 18   | Moises                               | 1   | 1  | 1  | A                     |
| 19   | Sayliz                               | 1   | 1  | 1  | A                     |



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 15 de Mayo del 2018

**Oficio N°0639-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES**

Sra.

Lic. Eva Cespedes Lobaton

Directora de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría”

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 **DORA ALICIA MOSCOSO BARRERA** de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación; Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación de Tesis para optar el Título Profesional, con el tema: **“JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 206 FE Y ALEGRIA -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,

  
Ing. Dr. Segundo Correa Morán  
COORDINADOR  
FILIAL TUMBES

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

## INFORME DE TESIS

### INFORME DE ORIGINALIDAD

**5%**

INDICE DE SIMILITUD

**5%**

FUENTES DE INTERNET

**0%**

PUBLICACIONES

**%**

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

**1**

**docplayer.es**

Fuente de Internet

**5%**

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Apagado