



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

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA DE UCAYALI-2017.

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

AUTORA:

Br. IRIS MARIBEL CARDENAS SANCHEZ

ASESOR:

Mg. ANICETO ELÍAS AGUILAR POLO

PUCALLPA - PERÚ

2017

Título de tesis

Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Hoja de Firma de Jurado y Asesor de Tesis

Mg. Alicia Yboni Parker Mueres
Miembro

Dra. Jemina Lidia Carrera Giron
Miembro

Mg. Jesús Osvaldo Monrroy Parque
Presidente

Mg. Aniceto Elías Aguilar Polo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios padre, por haberme permitido que mis sueños se hagan realidad; guíame en el caminar de mi vida.

La autora.

DEDICATORIA

Esta tesis le dedico a mi madre e hija, por brindarme su apoyo incondicional en los momentos difíciles de mi vida, quienes representan el motor y la razón de mi vida.

Iris.

Resumen

El trabajo de investigación tiene como finalidad determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 63 niños y niñas; muestra de 48 niños y niñas de 3 años de nivel inicial. Se aplicó una lista de cotejo de 20 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18.

Se aprecia que los resultados obtenidos después de aplicar las 15 sesiones, se visualiza que los niños en un 89.6% mejoraron el desarrollo de la motricidad fina representado por 43 niños situados en un logro previsto "A", mientras que solo el 10.4% de los niños de 3 años se encuentran en proceso "B" eso evidencia que hay relación significativa entre variables.

La conclusión a la que se arribo es que existe relación significativa entre las variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Palabras claves: Juegos lúdicos, enfoque significativo, motricidad fina, nivel de logro.

Abstrac

The purpose of the research work is to determine whether recreational games based on the meaningful approach improve the development of fine motor skills in 3-year-old children of the Educational Institution No. 231 Virgen de Fátima de Ucayali

2017. The methodology used in the research study is quantitative, explanatory of a descriptive type, pre-experimental design; population made up of 63 children; sample of 48 children of 3 years of initial level. A checklist of 20 items was applied to measure the development of fine motor skills in children and a record of grades for the expected accomplishment. For data analysis, Excel, SPSS version 18.0 and Minitab 18 will be used.

It is appreciated that the results obtained after applying the 15 sessions, it is visualized that the children in 89.6% improved the fine motor development represented by 43 children located in an expected achievement "A", while only 10.4% of the children of 3 years are in process "B" that shows that there is a significant relationship between variables.

The conclusion reached is that there is a significant relationship between the playful game variables based on the significant approach to improve the development of fine motor skills in 3-year-old children of the Educational Institution No. 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Keywords: Playful games, meaningful approach, fine motor skills, level of achievement.

Contenido

Título de tesis	ii
Hoja de firmas del Jurado y Asesor de Tesis	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstracto	vii
Contenido	vii
Índice de tablas, cuadros y gráficos	viii
Índice de tablas	xii
Índice de cuadros	xii
Índice de gráficos	xiii
I. Introducción	1
II. Marco Teorico y Conceotual	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	10
2.2.1. Juegos lúdicos	10
2.2.1.1. Definicion de juegos lúdicos	10
2.2.1.2. Teoría de juegos	12
2.2.1.2.1. Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Groos	12
2.2.1.2.2. Teoría cognitiva de Jean Piaget	13
2.2.1.2.3. Teoría constructivista del juego de Lev Semiónovich Vygotsky	14

2.2.1.3. Metodología de actividades lúdica-creativas	15
2.2.1.4. El juego y el desarrollo infantil	16
2.2.1.5. Importancia del juego	17
2.2.1.6. Incorporación del juego a la intencionalidad educativa	18
2.2.1.7. Rol del educador	20
2.2.1.8. Dimensiones de juegos lúdicos	21
2.2.1.8.1. Juegos lúdicos	21
2.2.1.8.2. Enfoque significativo	22
2.2.2. Motricidad fina	23
2.2.2.1. Definición de la motricidad fina	23
2.2.2.2. Motricidad fina en el ámbito educativo	25
2.2.2.3. Importancia de la motricidad fina	26
2.2.2.4. Diferencia entre motricidad fina y motricidad gruesa	26
2.2.2.5. ¿Qué es la psicomotricidad?	27
2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad	28
2.2.2.7. Motricidad fina y su relación con la lectura	28
2.2.2.8. Motricidad fina y su relación con la escritura	29
2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad fina	30
2.2.2.9.1. Coordinación visomanual	30
2.2.2.9.2. Coordinación facial	32
2.2.2.9.3. Coordinación gestual	33
2.3. Hipótesis	34
2.3.1. Hipótesis general	34
III. Metodología	35

3.1. Diseño de investigación	35
3.2. El universo y muestra	36
3.2.1. Área geográfica del estudio	36
3.2.2. Población	36
3.2.3. Muestra	37
3.3. Definición y operacionalización de variables	38
3.3.1. Definición de variables	38
3.3.2. Operacionalización de variables	38
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.4.1. Técnicas	39
3.4.2. Instrumentos	40
3.5. Plan de análisis	41
3.6. Matriz de consistencia	42
3.7. Principios éticos	43
IV. Resultados y análisis de resultados	44
4.1. Resultados	44
4.1.1. Resultados sobre el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima según pre test.	44
4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos en el enfoque significativo de los niños y niñas de 3 años de educación inicial.	45
4.1.3. Consolidación de las sesiones de clase aplicadas en los niños de 3 años.	56
4.1.4. Evaluar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas	58

de 3 años de educación inicial a través de un post test.	
4.1.5. Contraste de hipótesis de la investigación	59
4.2. Análisis de resultados	61
4.2.1. Análisis del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través del pre test.	62
4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos lúdicos bajo el enfoque significativo en los niños y niñas de 3 años.	62
4.2.3. Evaluación del nivel del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través del post test.	63
4.2.4. Resultado de contraste de las hipótesis de la investigación.	63
V. Conclusiones	64
VI. Referencias bibliográficas	66
Anexos	73

Índice de tablas, cuadros y gráficos

Índice de tablas.	xii
Tabla 01: Baremo de categorización de estrategias didácticas.	41
Tabla 02: Escala de medición de nivel de logro.	41
Tabla 03: Resultado del pre test en los niños de 3 años de educación inicial.	44
Tabla 04: Sesión 01: Aprendo a clasificar con materiales de nuestro contexto.	45
Tabla 05: Sesión 02: Confeccionamos collares realizando una secuencia.	46
Tabla 06: Sesión 03: Hacemos seriaciones con objetos de reciclaje.	46
Tabla 07: Sesión 04: Hacemos seriaciones con objetos grueso y delgado.	47
Tabla 08: Sesión 05: Jugando con tapas y botellas me divierto.	48
Tabla 09: Sesión 06: Círculos y más círculos.	49
Tabla 10: Sesión 07: Cuadrado más cuadrado.	49
Tabla 11: Sesión 08: El triángulo.	50
Tabla 12: Sesión 09: Jugando con las formas geométricas.	51
Tabla 13: Sesión 10: Midiendo longitudes largo corto.	52
Tabla 14: Sesión 11: Identificando las dimensiones alto bajo.	52
Tabla 15: Sesión 12: Jugando a secuenciar por color.	53
Tabla 16: Sesión 13: Jugando con mi cuerpo arriba abajo.	54
Tabla 17: Sesión 14: Me divierto jugando con el color rojo.	55
Tabla 18: Sesión 15: Me gusta el color amarillo.	55
Tabla 19: Consolidación de las sesiones de clases en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Virgen de Fátima de Ucayali.	56
Tabla 20: Resultados sobre la aplicación del post test de la investigación.	58
Tabla 21: Aplicación de la prueba experimental.	59

Tabla 22: Estadísticas de muestra única.	60
Tabla 23: Prueba de muestra única.	60
Índice de cuadros	xiii
Cuadro 01: Rol del educador de juegos.	20
Cuadro 02: Diferencia entre motricidad fina y motricidad gruesa.	26
Cuadro 03: El universo o la población de niños y niñas de 5 años de educación inicial.	37
Cuadro 04: Población muestral de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima de Ucayali.	37
Cuadro 05: Operacionalización de variables de la investigación.	38
Cuadro 06: Matriz de consistencia de la investigación.	42
Índice de gráficos	xiii
Gráfico 01: Coordinación óculo manual en los niños.	31
Gráfico 02: Simbolización de la investigación de nivel explicativo.	35
Gráfico 03: Representación gráfica mediante el instrumento pre test.	44
Gráfico 04: Aprendiendo nuestro contexto con materiales.	45
Gráfico 05: Representación gráfica de la sesión de clase 02.	46
Gráfico 06: Reciclando materiales para hacer seriaciones sesión 03.	47
Gráfico 07: Representación porcentual de valores sesión 04.	47
Gráfico 08: Simbolización de la sesión 05 de tapas y botellas.	48
Gráfico 09: Representación gráfica de la sesión 06.	49
Gráfico 10: Resultados obtenidos sobre la sesión 07.	50

Gráfico 11: Identificando los gráficos geométricos como el triángulo.	50
Gráfico 12: Representación gráfica mediante barras porcentuales.	51
Gráfico 13: Midiendo las longitudes en la sesión 10.	52
Gráfico 14: Identificando las dimensiones de la sesión 11.	53
Gráfico 15: Representación gráfica de la sesión 12 en niños de 3 años.	53
Gráfico 16: Simbolización gráfica de la sesión 13 jugando con mi cuerpo.	54
Gráfico 17: Demostrando los datos mediante barras de la sesión 14.	55
Gráfico 18: Representación gráfica mediante barras de sesión 15.	56
Gráfico 19: Consolidación de resultados mediante sesión de 01 al 15.	57
Gráfico 20: Representación gráfica en barras estadísticos post test.	58
Gráfico 21: Verificación de resultados generales de pre test y post test.	59
Gráfico 22: Representación gráfica de pre test y post test en Minitab 18.	61

I. INTRODUCCIÓN

En esta era globalizado sobre la calidad educativa constituye el eje fundamental para el desarrollo de los países, sin duda alguna los cambios científicos, tecnológicos y el proceso de globalización exigen un sistema educativo eficiente que permita formar ciudadanos que respondan a las exigencias del momento; así la educación preescolar se convierte en el pilar fundamental del ciudadano que queremos formar.

Las actividades lúdicas son actividades comunes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando siempre mejorar el interés de los estudiantes, sin embargo, estas actividades deben ser planificadas y orientadas para alcanzar las competencias básicas que permitan a los estudiantes desenvolverse con eficacia en cualquier situación de aprendizaje que requiera en especial en los primeros grados de educación.

Es importante que, en esta etapa de la vida, el niño reciba los conocimientos y desarrolle sus habilidades y destrezas en un clima de libertad y afectividad, como Garaigordobil (1995) expone que:

El juego, esa actividad por excelencia de la infancia, constituye de forma relevante al desarrollo integral del niño, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de las variadas actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales, que posibilitan una vía de desarrollo de pensamiento abstracto; ensaya conductas más complejas, siendo un estímulo para la atención y la memoria. Además, el juego fomenta el descentramiento egocéntrico, promueve la creatividad y la imaginación del niño, desempeñando una función muy positiva en el desarrollo del lenguaje. (p. 2).

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, el individuo nace y

es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar. Por ello, el juego psicomotor es el predominante en los primeros años de vida, ayuda a tomar conciencia del propio esquema corporal, forma la propia imagen y la relaciona con el entorno inmediato.

La psicomotricidad expresa la relación entre los procesos psicológicos y motores; cuando hablamos de psicomotricidad se habla de educación infantil y primer ciclo de educación primaria de modo que, en educación infantil deben ofrecerse juegos que introduzcan las distintas áreas de desarrollo psicomotor: percepción, esquema corporal, coordinación y expresión corporal. (Cruzado, 2008).

De esta manera, la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima ubicado en la zona urbana del distrito de Manantay, dicha institución cuenta con docentes capacitados para impartir conocimientos en los niños de 3 años de educación preescolar, el desempeño docente en educación inicial son evaluados y analizados la labor que realizan constantemente con fines de mejorar y fortalecer las practicas pedagógicas de los docentes donde los resultados ayuden a conocer sus fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora.

Teniendo en cuenta este contexto, se hace necesario plantearse como enunciado del problema: ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017?

Para la cual se formula como objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Y como objetivos específicos son las siguientes: a) Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual

del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. b) Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. c) Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

La investigación se justifica, porque tiene como propósito mejorar el aprendizaje de los niños en el área de las Matemáticas y permitirá ayudar a desarrollar en los educandos sus propias habilidades y destrezas facilitando el aprendizaje y su dominio, propiciando en él una actitud reflexiva hacia la matemática, posteriormente pueda ser aporte en los antecedentes a los conocimientos a las nuevas investigaciones que surjan.

En lo metodológico, el estudio pertenece al tipo cuantitativo según su naturaleza, de carácter descriptivo; a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes a nivel preescolar sobre los variables juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años de la Institución Educativa Virgen de Fátima del distrito de Manantay.

La educación juega un papel importante en el desarrollo psicomotriz de los niños, en ese sentido la investigación es viable porque facilita a los docentes en formar actividades significativas, brindar aporte al sector educativo para formar seres creativos, emprendedoras, productivas, capaces y con conciencia social.

II. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Al respecto Macote, L. (2016); en su investigación titulada: Relación entre el nivel de motricidad fina y remoción de placa bacteriana a través del cepillado manual en niños; cuyo objetivo general es determinar la relación entre el nivel de motricidad fina y la remoción de placa bacteriana a través del cepillado manual en niños y niñas de 5 años de edad. El trabajo de investigación es un estudio observacional de corte transversal y de asociación cruzada; con una población de 140 niños y niñas de 5 años entre los centros educativos de la Comunidad Autónoma de Madrid: CEIP San Juan Bautista, colegio Madres Concepcionistas y colegio Príncipe de Asturias. Resultado: un 14,5% de niños alcanza la categoría alto frente a un 9,5% de las niñas; mientras que en ellas hay un mayor porcentaje en la categoría medio, 90,5%, frente al 85,5% de los niños. Conclusión: no se han encontrado diferencias según sexo ni lateralidad en los test de motricidad; sin embargo, las niñas tienen índices de placa superiores antes y después del cepillado, significativos en el sector incisivo y molares-caninos derechos, pero reducen más los niveles tras el cepillado con resultados significativos en todas las superficies y sextantes.

Según Gutiérrez, B. (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 del grado 1º 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 1° 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. Conclusión: que con las actividades lúdicas se obtuvieron excelentes resultados en cuanto que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas fueron todo un éxito pues 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.

Los autores Medina, G. y Vargas, N. (2014); en su tesis de pregrado: La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero; cuyo objetivo general es fortalecer el rendimiento académico de los niños del grado primero del colegio Luis Pasteur aplicando metodologías didácticas y lúdicas que favorezcan el desarrollo del aprendizaje infantil. El estudio adoptó el paradigma cualitativo, la investigación acción presupone un diseño que incorpora la acción y su posterior evaluación; la población del estudio está conformada por niños de

grado primero con edades entre 5 y 6 años de la institución en estudio. Resultado: que se reflexione diariamente sobre la labor docente que se está ejerciendo dentro y fuera del aula, siendo un crítico constructivo dispuesto al cambio, incrementando la lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños y las niñas de primero, deben ser de carácter significativo acorde a la realidad social, cultural de los educandos. Conclusión: desarrollaron diferentes estrategias didácticas acorde al ritmo de aprendizaje de los niños y niñas logrando un aprendizaje significativo encaminado al mejoramiento del rendimiento escolar.

De manera que; Durán, S. (2013); en su investigación científica titulada: Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaria distrital de integración social (SDIS), en Bogotá-Colombia; cuyo objetivo general es identificar, comprender y reflexionar acerca de las creencias del profesorado, respecto al juego y la acción misma de jugar con niños y niñas de cero a dos años. El estudio es de tipo cualitativa, no tienen pretensiones de generalidad, ni de objetividad, de diseño no experimental; la población referida está conformada por las maestras y los niños y niñas de cada institución. Resultado: para las maestras observar a los bebés es muy importante, pues así pueden llegar a conocer a los niños y niñas en los diferentes momentos del día, hacer seguimiento a los diferentes procesos e identificar sus intereses y motivaciones. Conclusión: el proceso de exploración tiene características que comparte con el juego, como la libertad y el placer; es así como algunas maestras ponen en el mismo nivel la exploración y el juego, mientras que otras maestras, por el contrario, piensan que es un proceso anterior

al juego. De igual manera, saben que no puede existir el uno sin el otro, saben que son complementarios.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Según Torres, F. (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 2016; 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, 2016. 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.

Los autores Obando, M. y Rodríguez, C. (2017); en su tesis titulada: Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna jardín "Cruz de la Paz" Chimbote 2014; cuyo objetivo

general es demostrar los efectos de la aplicación del taller de juegos infantiles en la estimulación de la socialización en los niños de 2 años de la Institución Educativa “Cuna jardín Cruz de la Paz”. Se utilizo el método experimental ya que se manipulo intencionalmente los variables, diseño pre experimental; la población de la investigación estuvo conformada por los niños de 2 años de las cunas municipales de Chimbote "Amigas de Chimbote" y "Cruz de la Paz" siendo un total de 40 niños. Resultado: se evidencia que antes de la aplicación del taller la dimensión generosidad es la menos desarrollada en los niños y la más desarrollada es la dimensión cooperación. Conclusión: se observó que los niños mejoraron sus acciones al querer jugar con sus amigos compartiendo los juguetes entre ellos, optando por realizar actividades grupales aceptando a sus amigos a la hora de jugar, generosidad e imitación obteniendo cada una de ellas una cantidad de 2.9.

Y para Fabián, G. (2015); en su tesis titulada: Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013; cuyo objetivo es determinar si existe diferencia entre el nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de las instituciones educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, año 2013. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental descriptivo simple; la población está conformada por 173 niños y niñas de la Institución Educativa Virgen de Guadalupe y la Institución Educativa Niño Jesús N° 1688 de 3 y 4 años del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el

ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote. Resultado: se observa que el 29 % de los niños tuvieron un nivel de logro de aprendizaje logro previsto, es decir A; mientras que el 47 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B y un 24 % obtuvieron el nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C. Conclusión: haciendo el análisis comparativo entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el pre test los niños su nivel de logro es bajo y en el post test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener en su totalidad un nivel A.

Mientras Gastiaburú, G. (2012); en su investigación titulada: Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao; cuyo objetivo general es constatar la efectividad del Programa "Juego, coopero y aprendo" en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao. La investigación se caracteriza por ser experimental y de diseño pre experimental; la población constituida por 105 alumnos de 3 años de un aula del turno mañana de nivel inicial. Resultado: se observa que, en los valores medios del post test del test de desarrollo psicomotor, 40.7 (5.55), difieren de los valores medios del pre test (antes de la aplicación del programa innovador) cuyos valores medios y desviación fueron 22.7 (8.15). Conclusión: la aplicación del programa "juego, coopero y aprendo" muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Definición de juegos lúdicos

La lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. En este sentido Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

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).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano con el aprendizaje, a lo que Núñez (2002) considera 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. (p. 8).

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida; pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

El juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales. (Schinca, 1980).

Juegos grupales: según Jiménez (2004), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer” (p. 11). En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalecen en ellos los sentimientos de pertenencia y que comparten su sentimiento de solidaridad. Entre los factores existentes que son necesarios considerar para trabajar la atención con niños de educación infantil, se pueden mencionar los siguientes:

Los niños de educación infantil son muy pequeños, la atención a estas edades es muy relativa, se basa fundamentalmente en lo afectivo y en lo atrayente para ellos. Es cierto que la atención es algo global y que existen diferentes momentos de la jornada escolar en la que podemos trabajar de forma natural la atención. (Jiménez, 2010: p. 5).

En el contexto educativo, el juego se ha tomado de la excepción y se ha insertado en la educación, en la que pedagógica y lúdicamente hablando, cuestiona ciertas prácticas que suceden dentro de las aulas, donde los estudiantes ya no pueden mantenerse impávidos ante ciertas informaciones que el docente maneja como actualizadas y dinámicas; desde este concepto tradicional, la lúdica es juego.

Refieren a la lúdica como juego: juego en sí mismo que se desarrolla fuera de la cotidianidad del sujeto; como metáfora de las diferentes actividades que realiza el hombre; como el juego de las interacciones entre sujeto y objeto-arte y, finalmente, el juego didáctico que pretende enriquecer el aprendizaje. (Huizinga, 2007; Gadamer, 1991).

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que

se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano (p. 14).

2.2.1.2. Teorías del juego

2.2.1.2.1. Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross

Para Karl Groos (1902), el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. La anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Gross realizó una investigación acerca del juego basándose en la teoría psicológica, dijo que enfrentaba a tres perspectivas distintas:

La primera estaba en relación con la excesiva energía del hombre, la segunda totalmente en oposición a la primera, esta decía que como el juego puede ofrecer relajación a las energías agotadas de un individuo y la tercera hablaba del papel que desempeñaba el juego en la preparación para la vida. (Ídem).

Es así como sucedió plantear una teoría psicológica del juego basándose

en el placer del juego y en el intento de olvidar las situaciones serias de la vida sumiéndose en el juego. Es como en este sentido discutió aspectos educacionales del juego y el papel del maestro en la preparación para la vida.

Apunta de manera correcta adonde se pretende llegar con esta investigación que es plantear al juego como una estrategia metodológica para desarrollar los conocimientos, habilidades, tomando en cuenta que se refiere al juego como parte básica para el desarrollo integral del niño; los niños por naturaleza biológica e intuitiva juegan, quiere decir que para los niños en general sin restricción el juego sin duda es el mejor medio para propiciar un aprendizaje.

2.2.1.2.2. Teoría cognitiva de Jean Piaget

Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños; presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas con relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Para Jean Piaget (1980), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las

fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La etapa sensomotriz es la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. La etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. La etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Ídem)

2.2.1.2.3. Teoría constructivista del juego de Lev Semiónovich Vygotsky

Según Lev Semiónovich Vygotsky (1984), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Otorgo al juego como instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras: "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente,

divertida y sin ninguna dificultad. Vygotsky analiza el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: en la primera fase de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según significado que su entorno social más inmediato le otorga; una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del juego socio-dramático.

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.3. Metodología de actividades lúdica-creativas

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero 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. (Umaña, 1995:7).

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar. De acuerdo con Willi Vogt (1979): "el niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia". (p. 20).

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Seda (1973) y Céspedes (1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia. **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica. **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

2.2.1.4. El juego y el desarrollo infantil

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

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. (López, 2010).

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una

actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. (Hall, 1904).

Barbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socio emocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1986).

2.2.1.5. Importancia del juego

Para Muñoz (2008) define 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”.

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano,

entre las que podemos enunciar:

- ✦ Sirve para explorar; el juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- ✦ Refuerza la convivencia; el alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- ✦ Equilibra cuerpo y alma; debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- ✦ Produce normas, valores y actitudes; todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- ✦ Fantasía; transforma lo siniestro en fantástica, siempre dentro de un clima de placer y diversión.
- ✦ Induce a nuevas experiencias; permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- ✦ Vuelve a las personas más libres; dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que jueguen estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

2.2.1.6. Incorporación del juego a la intencionalidad educativa

Con una historia que le reconocía como única utilidad la distracción y el recreo, cuestión que inspiró la desestimación sufrida durante la edad media, el juego ingresa en la agenda de preocupaciones de la educación recién en los albores de la modernidad. Esta incorporación se ve facilitada por la noción de infancia

que comienza a edificarse en las discusiones sobre la utilidad de las actividades del hombre.

Justamente, a fines del siglo XVIII la búsqueda de eficacia y eficiencia en las actividades realizadas a diario y la pretensión de aprovechar productivamente cada minuto, despiertan la preocupación por optimizar las condiciones de producción del conocimiento. Inmersa en pretensiones científicas para el estudio de la conducta de las personas, la psicología escapa a las explicaciones metafísicas aproximándose a la biología, y encuentra en la educación un ámbito de intervención donde expandir su dominio (Vygotsky, 2005).

La psicología facilita la incorporación del juego en las experiencias educativas y ensaya las primeras justificaciones en su valor como conducta propia de la especie, es decir, encuentra basamento biológico. En principio, como entrenamiento de los instintos heredados, luego como conducta de adaptabilidad al entorno garantizando la supervivencia, el juego ingresa al temario educativo como una actividad natural, placentera, que facilita la adaptabilidad del hombre al entorno físico y social circundante.

Esto explica por qué los estudios sobre el juego han avanzado en su presentación en tanto instrumento útil para el desarrollo de las personas, postura que podría asociarse a la idea expresada por Platón de "educar jugando" que pareciera persistir con consistencia en las aulas con la noción de "juego educativo". (Rivero, 2012).

También se manifiesta en la legitimidad que ganan algunos juegos en los momentos de recreación en instituciones como la escuela y el club (pudiendo identificarse aquellos juegos prohibidos). Incluso en algunas decisiones que los niños aprenden a tomar mientras juegan que, por racionales y racionalizantes (peleas por posesión de juguetes, de la pelota, deseos de mostrar superioridad), fuerzan demasiado la frescura que caracteriza el jugar.

2.2.1.7. Rol del educador

El docente debe ser el estimulador e iniciador del juego, es de extrema importancia la alegría que el adulto ponga en los juegos, ya que es la forma más directa de irradiarla hacia los niños, así como la flexibilidad ante cualquier sugerencia de uno de los participantes. El rol del docente implica una participación de dos tipos:

Cuadro 01: Rol del educador de juegos.

Participación directa	Participación indirecta
<ul style="list-style-type: none">✦ En la selección de juegos.✦ Iniciador y organizador del juego.✦ Integrar a niños aislados.✦ Establecer las reglas.	<ul style="list-style-type: none">✦ Observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando nuevos juegos y de etapas superiores de desarrollo.✦ Disponer los materiales.✦ Organizar espacios y tiempo.✦ Crear actitudes adecuadas.✦ Observar los comportamientos de los niños mediante el juego.

Fuente: Elaboración propia, 2017.

Ya vimos que la utilización del juego en la actividad docente requiere seleccionar el tipo de juego de acuerdo con los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego.

Un buen maestro tiene confianza en sí mismo y asume su responsabilidad con el compromiso, lo que hace que su trabajo deje resultados significativos en el desarrollo de los niños (Jaramillo, 2011). Igualmente, un buen maestro debe: Sentirse aceptado y querido por los niños, por sus padres y sus colegas. Disfrutar de la vida y fomentar el sentido del humor en los demás. Tener confianza en la gente y creer tanto en los niños como en sus padres. Ser eficiente en el ajuste de la enseñanza al nivel del niño pequeño. (Hildebrand, 2002).

Antes de que comience el año escolar, la maestra puede buscar estrategias que posibiliten que el proceso del niño que ingrese al preescolar no sea tan fuerte, por lo que puede organizar una jornada de visita de padres y sus hijos para que ambos se hayan familiarizado con la institución, y el niño vaya a relacionarse con

la que asumiría su cuidado en una jornada del día.

2.2.1.8. Dimensiones de juegos lúdicos

2.2.1.8.1. Juegos lúdicos

La extinción de los juegos de ejercicio sucede por saturación cuando el dominio de la acción es tal que ya no se espera ninguna novedad, ningún nuevo aprendizaje. A partir de la aparición del lenguaje también va disminuyendo, aunque reaparece con cada aprendizaje o el ejercicio de una nueva función.

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. (Piaget, 1990).

Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional o, en otros términos, la asimilación más pura.

Piaget (1990) señala que: “un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual”. Es decir, que lo que debemos observar siempre es el aspecto funcional en donde la asimilación predomina y desborda a las conductas que tienden a la adaptación; hasta el subestadio V se desarrolla el juego de ejercicio preverbal y durante el VI estadio comienza el juego simbólico.

Lo que en el período sensoriomotriz 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”. (Fernández, 2012).

2.2.1.8.2. Enfoque significativo

El aprendizaje humano resulta de la interacción de la persona con el medio ambiente; es el resultado de la experiencia, del contacto del hombre con su entorno. Este proceso es natural, nace en el entorno familiar y social; luego, simultáneamente, se hace deliberado (previa planificación). La evidencia de un nuevo aprendizaje se manifiesta cuando la persona expresa una respuesta adecuada interna o externamente.

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. (Ausubel; 1983:18).

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad.

El aprendizaje mecánico, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando no existen subsunsores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin interactuar con conocimientos pre- existentes, un ejemplo de ello sería el simple aprendizaje de fórmulas en física, esta nueva información es incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria puesto que consta de puras asociaciones arbitrarias, [cuando], "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativo" (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga). (Ídem: 37).

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor

orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Durante el aprendizaje significativo el aprendiz relaciona de manera sustancial la nueva información con sus conocimientos y experiencias previas. Se requiere disposición del aprendiz para aprender significativamente e intervención del docente en esa dirección. Por otro lado, también importa la forma en que se plantean los materiales de estudio y las experiencias educativas. Si se logra el aprendizaje significativo, se trasciende la repetición memorística de contenidos inconexos y se logra construir significado, dar sentido a lo aprendido, y entender su ámbito de aplicación y relevancia en situaciones académicas y cotidianas. (Díaz, 2003).

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1. Definición de la motricidad fina

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación; esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión.

La motricidad fina implica precisión, eficacia, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales; ahora bien, para la presente monografía se parte del concepto, comprensión y trabajo sobre la psicomotricidad, que relaciona dos aspectos: funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora y funciones psíquicas (Uriarte, 2007).

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

La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

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 visomotriz, grafo perfección, además de la utilización de la atención, percepción, ordenación espacial, imitación y maduración neuromotriz. (Sepúlveda, 2012).

En el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento.

La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. (López y Gómez, 2011).

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, pero a un paso desigual que se caracteriza por progresos acelerados y en otras, frustrantes retrasos que son inofensivos.

2.2.2.2. Motricidad fina en el ámbito educativo

Es sumamente importante para poder desarrollarnos tanto en el ámbito escolar como en nuestra vida diaria. En el ámbito escolar pueden afectar en el niño la habilidad al escribir, comer, usar la computadora, pasar las páginas de un libro y realizar actividades de aseo personal.

La mano humana [...] está estructurada de tal forma que nos muestra las cosas del mundo como objetos manipulables, sobre los cuales podemos actuar y organizarlos según nuestros intereses o necesidades apremiantes, éstas dan cabida a la humanización de la simple teoría por encima de elementos netamente cognitivos. (Villamil, 2003: 47).

Es por esto que la motricidad fina tiene una estrecha relación con el aprendizaje escolar. Ya que la actividad motora del niño es paralela al desarrollo intelectual, dado que una actividad complementa a la otra, como en el caso de la escritura, ya que para poder llevarla a cabo el niño debe poseer un desarrollo de la motricidad fina, necesita una coordinación adecuada entre la vista y las manos y un desarrollo del lenguaje que le permita comprender lo que escribe. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Toda contención, es pues, el paso de la existencia en primera persona a una especie de escolarización de esta existencia que vive de una experiencia antigua, o mejor, del recuerdo de haberla tenido, posteriormente, del recuerdo de haber tenido este recuerdo, y así sucesivamente hasta el punto de que ya no retiene de ella más que la forma típica". (Merleau-Ponty, 1993).

Lo que también es muy importante en el dominio de la motricidad fina en el ámbito educativo es que el niño puede controlar sus movimientos en espacios reducidos como las hojas que entrega la docente para dibujar o hacer una prueba en el cuaderno, siendo necesario que antes aprenda a dominarlo en espacios amplios como la pizarra, el suelo del patio y con elementos de poca precisión.

2.2.2.3. Importancia de la motricidad fina

- ✦ Es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, siendo la unidad de programación, regulación y verificación.
- ✦ Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos.
- ✦ Implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil.
- ✦ Es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad.
- ✦ Es fundamental en el desarrollo de las habilidades por lo tanto es importante estimular dicho desarrollo durante toda su formación académica.

2.2.2.4. Diferencia entre motricidad fina y motricidad gruesa.

Cuadro 02: Diferencia entre motricidad fina y motricidad gruesa.

Motricidad fina	Motricidad gruesa
Todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales.	Aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos.
Son los movimientos que se coordinan con los órganos sensoriales.	Es sólo hacer movimientos.
Hace su aparición cuando el bebé descubre sus manos, las mueve observándolas y comienza a intentar agarrar los objetos y a manipular su entorno.	Hace su aparición, desde el momento en que el bebé empieza a sostener su cabeza, voltearse, arrastrarse, sentarse sin apoyo, gatear, ponerse de pie, etc.

Fuente: Elaboración propia, 2017.

2.2.2.5. ¿Qué es la psicomotricidad?

El término psicomotricidad se divide en dos partes: el motriz y el psiquismo, que constituyen el proceso de desarrollo integral de la persona; a su vez, la psicomotricidad tiene diferentes ámbitos de desarrollo, como pueden ser la educación psicomotriz y la reeducación psicomotriz. (López, 2005).

Basado en una visión global de la persona, el término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. (Ibáñez, 2009).

Consideramos que la motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños (as) como una unidad.

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. 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 naturales del hombre. (González 1998).

Es necesario referirse también a la motricidad. Aquí se retoma a Murcia & Jaramillo (2008), quien considera la motricidad como:

Forma concreta de relación del ser humano con el mundo y con sus semejantes, relación ésta caracterizada por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificidad, se encuentra en los procesos semióticos de la consciencia, los cuales, a su vez, discurren de las relaciones recíprocas entre naturaleza y cultura, por tanto, entre las herencias biológicas y sociohistóricas. La motricidad se refiere, por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio-tiempo objetivo y representado, implicando percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción, raciocinio. (p.13).

2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad

La educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños/as, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. Según Pacheco (2015) la educación psicomotriz proporciona los beneficios:

- ✦ Propicia la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- ✦ Fomenta la salud mental: El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima.
- ✦ Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- ✦ Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

2.2.2.7. Motricidad fina y su relación con la lectura

La motricidad fina no tiene una relación tan directa con la lectura, pero sí con la lectoescritura que se desarrolla en los niños entre la edad de 4 a 6 años donde acceden a leer y a escribir.

La psicomotricidad entiende que el desarrollo de las complejas capacidades mentales se logra solamente a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, o dicho de otra forma a partir de la correcta construcción y asimilación por parte del niño de lo que se denomina "esquema corporal" (Pastor, 1994).

Que para ello se necesitara una serie de habilidades para abordar este tratamiento como serán la coordinación visomanual necesaria para la motricidad fina, la atención, la presión necesaria, etc.

2.2.2.8. Motricidad fina y su relación con la escritura

El aprendizaje de la escritura es un proceso evolutivo que se desarrolla gradualmente; la escritura manuscrita requiere que el niño haya disociado los movimientos de la muñeca y de los dedos de su mano dominante y que, al mismo tiempo, sus dedos tengan la precisión, coordinación y fuerza necesaria para tomar el lápiz y realizar los movimientos propios de la escritura, sin tensión ni excesiva presión.

Que los niños que presentan dificultades relacionadas con la dominancia lateral transitoriamente tendrán dificultades en actividades vinculadas con la lectoescritura. Los niños y niñas a la hora de realizar las actividades suelen presentar dificultades para ubicar la hoja de trabajo, hecho que repercute negativamente en el desarrollo de la lectoescritura. (Carrera, 2011).

El niño llega a esa etapa a través de un desarrollo progresivo de las funciones básicas directamente relacionadas con la escritura. Por esto es importante tomar en cuenta causas de alteración en la motricidad, que interfieran en la escritura como: Alteración sensorial en MMC es una anomalía congénita de la columna vertebral, que ocurre en el primer mes de gestación, en la que no se ha completado el cierre posterior de las vértebras. La causa se desconoce con certeza, pero se cree que la deficiencia de ácido fólico durante las semanas de locomoción es la más evidente, según el nivel medular y la fuerza de los músculos afectados.

La lateralidad es un aspecto esencial para el desarrollo de la lectoescritura ya que engloba dominancia manual, ocular y auditiva, ya que el niño/a desarrolla el dominio de un lado de su cuerpo a través de la experiencia

permanente que goza de movimientos. La lateralidad y la direccionalidad son factores predominantes en el desarrollo de la lectoescritura ya que el niño/a tiene conocimiento de la existencia de que su cuerpo tiene un lado izquierdo y otro derecho y de esta manera puede concebir el mundo que nos rodea; ya que lectoescritura son procesos que se conciben de izquierda a derecha. (Erazo, 2011).

Muchos niños con MMC e hidrocefalia tienen una alteración en la motricidad fina y la coordinación. Tienen menos posibilidades de explorar juguetes con las manos y manipular objetos, y la exploración activa del medio es un importante precursor del aprendizaje en la infancia.

Para lograr el aprendizaje de la lectoescritura se requiere de una maduración tanto cognoscitiva como perceptivo-motriz, la cual se va dando durante el desarrollo del niño. Esta maduración permite el desarrollo de las habilidades que se requieren para una reproducción gráfica apropiada de los sonidos del lenguaje (Artiles y Jiménez, 2005a; Nieto 1978).

Algunos de estos niños tienen un retraso en la adquisición del concepto visoespacial y coordinación mano-ojo temprana del embarazo, contribuyen al problema. El defecto se puede producir en cualquier parte de la columna, pero usualmente se encuentra a nivel dorsal, lumbar o sacro.

Sugiere realizar un análisis sistemático que permita explorar las posibles causas e identificar cada una de las conductas o habilidades en las que el niño fracasa al momento de realizar actividades que implican movimientos precisos de coordinación motriz fina (iluminado, copiado, trazo de líneas rectas, circulares y curvas, remarcado, unión de puntos, recortado y ensartado), que son recurrentes a la escritura. (Ribes, 1972).

2.2.2.9. Dimensiones de la motricidad fina

2.2.2.9.1. Coordinación visomanual

La coordinación óculo-manual, viso-manual o coordinación ojo-mano, es la capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objeto de realizar una tarea o actividad, por ejemplo, coser, dibujar,

alcanzar una pelota al vuelo, escribir, peinarse, etc., las necesidades para una correcta coordinación ojo mano es: el desarrollo del equilibrio general del propio cuerpo y la independización de los distintos músculos.



Fuente: Elaboración propia, 2017.

Gráfico 01: Coordinación óculo manual en los niños.

De manera más directa, nos centraremos en definir la coordinación viso manual, llamada como óculo manual, puesto que, de acuerdo a diferentes análisis de Muñoz (2009), afirma, 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. (Ortega y Obispo, 2006).

Además, una perfecta adecuación de la mirada a los diversos movimientos de la mano, lateralización bien afirmada (independización de la izquierda y la derecha) expresada por el predominante uso de cualquiera de ellas y el desarrollo de sentido de direccionalidad. Para esta actividad Corvin (1973) señaló tres etapas:

(1) 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. **(2) 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. **(3) Refinamiento y precisión:** desde las 40 semanas el niño explora y manipula los objetos con mayor precisión. (pp. 105-114).

Desarrollar esta coordinación en la primera infancia será fundamental para la adquisición y adecuado proceso grafo motriz, ya que diferentes actividades como el lanzar objetos, dibujar y ejecutar actividades llevan al niño a ajustar su proceso de escritura y desarrollo de habilidades de pensamiento.

2.2.2.9.2. Coordinación facial

Aprender a dominar los músculos de la cara es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos; su aprendizaje y desarrollo se realiza en dos etapas: la primera tiene como objetivo el dominio voluntario de los músculos de la cara y la segunda su identificación como medio de expresión para comunicar su estado de ánimo a las personas que le rodean.

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. (Comellas y Perpinyà, 1984).

Así, poco a poco, el niño aprende que una amplia sonrisa expresa felicidad y que unos ojos bien abiertos manifiestan sorpresa, por ejemplo. Cuando el niño puede dominar los músculos de la cara para que respondan a su voluntad, se amplían sus posibilidades de comunicación y esto le permite acentuar unos movimientos que influirán en la manera de relacionarse y en la toma actitudes respecto al mundo que le rodea.

Se dice que el grado de expresión de una persona se comunica mediante los movimientos de su cuerpo y muy especialmente por la dureza, frialdad o expresividad de su cara. (Ibidem). Es fundamental para el proceso de estructura que el niño tenga dominio de su muñeca, mano,

brazo y tronco por lo tanto enseguida se menciona esto más ampliamente. (Conde, 1997).

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación; este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones: El del dominio muscular y, la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Mientras para Mesonero (1994), poder dominar los músculos de la cara que responden a nuestra voluntad nos permiten acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos emociones y manera de relacionarlos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea. (pp. 212-213).

2.2.2.9.3. Coordinación gestual

Está dirigida al dominio de las manos; dentro de la etapa preescolar, los niños aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y que, para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado.

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. (Martínez, 2014).

Cuando los niños cumplen los 3 años es el momento de empezar a intentarlo, siendo conscientes de que necesitan solamente una parte de la mano. Alrededor de los 5 años, podrán intentar hacer cosas más complejas, que necesiten

un poco más de precisión. No obstante, hay que considerar que el nivel total de dominio se consigue a los 10 años.

Es un factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de las actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar coser. (Antón, 1999: p.159).

Puedes ayudar a tu hijo a mejorar la coordinación facial y gestual con la mímica. Se trata de crear una historia corta porque, para que los demás la entiendan, sólo podrán usar gestos del rostro y expresiones del cuerpo, ya que deben evitar tocar los objetos.

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. (Rodríguez, 2012).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El **tipo** de la investigación es de naturaleza cuantitativa; porque, recoge y analiza datos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos usando magnitudes numéricas. La investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. (Hernández et al., 2014).

Pertenece al **nivel** explicativo, porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, desde el punto de vista analítico, explica el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente, requiere de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias.

El **diseño** de investigación es pre-experimental: es un experimento en el cual, el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizan bastante en estudios de mercado.

Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observa la realidad, no interviene en ella (preexperimental), y utiliza la correlación entre las variables para conocer el efecto de unas sobre otras. La nomenclatura de este tipo de estudio es:

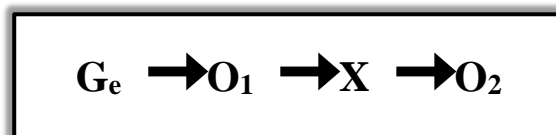


Gráfico 02: Simbolización de la investigación de nivel explicativo.

Dónde:

Ge = Grupo conformado por los niños y niñas de la Institución Educativa
N° 231 Virgen de Fátima.

O₁ = Observación pre test al grupo pre experimental.

X = Estímulo.

O₂ = Observación post test al grupo pre experimental.

3.2. El universo y muestra

3.2.1. Área geográfica del estudio

El distrito de Manantay, está ubicada en la provincia de Coronel Portillo del departamento de Ucayali, es uno de los siete distritos más jóvenes en las coordenadas 8°26'00" latitud sur y 74°33'00" latitud oeste, con una latitud media de 150 msnm, fue creado por la ley 28753 del 6 de junio de 2006 con su capital San Fernando. Tiene una superficie de 579.91 km² y una población según el censo 2007 es de 70745 habitantes, densidad 121,99 hab/km²; con un clima cálido tropical de 26°C. el área donde se realizará el estudio está ubicada en el ámbito urbano del distrito de Manantay, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali.

3.2.2. Población

La población está conformada por 63 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima del distrito de Manantay, Ucayali-2017. Se seleccionó debido a que se observó dificultades al analizar las coordinaciones visomanuales de los niños.

La investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados (Hernández et al., 2014).

Cuadro 03: El universo o la población de niños y niñas de 5 años de educación inicial.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (3 años)			Sub total
				Sexo	Secciones		
01	Virgen de Fátima N° 231	Coronel Portillo	Urbana			A	B
				M	13	13	26
				F	17	20	37
Total					30	33	63

Fuente: Elaboración propia, según la nómina de matrícula de los niños de la I.E.I. N° 231 Virgen de Fátima, Manantay-2017.

3.2.3. Muestra

El tipo de muestreo es no probabilístico, la que se utilizará será el intencionado por cuotas; por ende, el muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. Se trabajará con 48 niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima del distrito de Manantay, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali-2017.

Cuadro 04: Población muestral de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima de Ucayali.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (II Ciclo)			Sub total
				Sexo	Secciones		
01	Virgen de Fátima N° 231	Coronel Portillo	Urbana			A	B
				M	10	10	20
				F	12	16	28
Total					22	26	48

Fuente: Elaboración propia, según la nómina de matrícula de los niños de la I.E.I. N° 231 Virgen de Fátima, Manantay-2017.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Definición de variables

Variable independiente: Juegos lúdicos.

En este sentido Jiménez (2002) respecto a la importancia del rol proactivo en el aula, considera que: 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. (p. 42).

Variable dependiente: Motricidad fina.

Mientras Uriarte (2007): La motricidad fina implica precisión, eficacia, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil, y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales; ahora bien, para la presente monografía se parte del concepto, comprensión y trabajo sobre la psicomotricidad, que relaciona dos aspectos: funciones neuromotrices, que dirigen nuestra actividad motora y funciones psíquicas.

3.3.2. Operacionalización de variables

Cuadro 05: Operacionalización de variables de la investigación.

Variable	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores
Juegos lúdicos	Juegos lúdicos	Villamil (2003), La mano humana, está estructurada de tal forma que nos muestra las cosas del mundo como objetos	Juegos lúdicos. Nuevo aprendizaje. Esquemas simbólicos Gesto simbólico. Intereses humanos.

	Enfoque significativo	manipulables, sobre los cuales podemos actuar y organizarlos según nuestros intereses o necesidades apremiantes, éstas dan cabida a la humanización de la simple teoría por encima de elementos netamente cognitivos. (47).	Interacción personal. Nuevo conocimiento. Aprendizaje significativo. Estructura cognoscitiva. Información almacenada. Experiencias previas. Lograr construir. Ambiente social.
Motricidad fina	Coordinación visomanual	Para Comellas y Perpinyà, (1984), 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.	Óculo manual. Tarea o actividad. Coordinar correcta. Relación muscular. Visual activa.
	Coordinación facial		Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.
	Coordinación gestual		Dominio de manos. Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.

Fuente: Elaboración propia, 2017.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas: La observación.

La observación:

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones; es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.

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

Esta técnica, nos permitirá percibir y analizar la ilustración de los niños y niñas mediante un juego de roles, incorporando como recurso didáctico el títere donde el niño utilizará dicho recurso para dramatizar y actuar, se considerará la

actitud y los movimientos en su expresión oral.

3.4.2. Instrumentos: Lista de cotejo.

Lista de cotejo:

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede adjuntar un tic (visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda), un puntaje, una nota o un concepto.

La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud; su propósito es recoger información sobre la ejecución del estudiante mediante la observación. (Vera, 2010).

Validad de la lista de cotejo

La lista de cotejo consiste en un listado de 20 ítems o anotaciones relacionados al comportamiento y desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los niños y niñas, precisando cuáles están presentes y cuáles ausentes; es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras y los resultados de trabajos realizados. Mide las dimensiones: juegos lúdicos y el enfoque significativo (Juegos lúdicos) y coordinación visomanual, coordinación facial y coordinación gestual (Motricidad fina).

La medición de la validez se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada "Razón de validez de contenido (CVR)"; al validar la lista de cotejo se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de expertos es de 0.75. De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Tabla 01: Baremo de categorización de estrategias didácticas.

Nivel educativo Tipo de calificación	Escalas de calificación	Descripción
Educación inicial Literal Descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes provistos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable paralograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

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

Tabla 02: Escala de medición de nivel de logro.

De 0 – 10 = C	LEYENDA
De 11 – 14 = B	1 : (Sí).
De 15 – 20 = A	2 : (No).

Fuente: Metodología de la investigación ULADECH.

3.5. Plan de análisis

Para el análisis de los datos recolectados en la investigación se hizo uso del análisis descriptivo; para la tabulación de los datos se utilizó como soporte el programa Excel y para el procesamiento de los datos el Software SPSS versión 18 (Programa de estadística para ciencias sociales), Minitab 18.

Para el contraste de las hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica Chi-cuadrado corrección por continuidad, teniendo en cuenta que para el análisis de los datos las variables fueron categorizadas y a partir de ello se realiza el análisis de la relación entre las variables con un nivel de significancia del 5%.

3.6. Matriz de consistencia

Título: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

Cuadro 06: Matriz de consistencia de la investigación.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	ATRIBUTOS	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿Cómo los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017?</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. Determinar juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. 	<p>Hipótesis general Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos lúdicos</p>	<p>Juego lúdico</p>	<p>Juegos lúdicos. Nuevo aprendizaje. Esquemas simbólicos Gesto simbólico. Intereses humanos.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Explicativo. Diseño: Pre experimental, de la forma:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> $G \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ </div> <p>Dónde: G = Muestra de los niños O₁ = Prueba pre test. O₂ = Prueba post test. X = Estímulo.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA La población está conformada por 63 niños en la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017. La muestra asignada, son los 48 niños y niñas de 3 años, para obtener un resultado veraz y óptimo.</p>
				<p>Variable 2</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>Coordinación visomanual</p>	
			<p>Coordinación facial</p>		<p>Óculo manual. Tarea o actividad. Coordinar correcta. Relación muscular. Visual activa.</p>	
			<p>Coordinación gestual</p>		<p>Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.</p>	
			<p>Coordinación gestual</p>		<p>Dominio de manos. Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.</p>	

Fuente: Elaboración propia, 2017.

3.7. Principios éticos

Los principios éticos, según Osorio (2010), no se constituyen de ninguna manera en reglas rígidas para la solución de problemas concretos relacionados con la investigación; sin embargo, nos sirven como marco de referencia para la búsqueda de soluciones coherentes y fundamentales racionalmente para problemas específicos de carácter ético. (p. 255).

- ✦ La ética profesional es la ética aplicada al ejercicio de una profesión y comprender los principios primarios de la actuación moral de parte de los miembros de una profesión específica.
- ✦ Tener aptitudes para distinguir entre sus actos y los actos de otras personas.
- ✦ Tener capacidades para realizar actos morales y tener conciencia entre los valores entre lo malo y lo bueno.
- ✦ El buen investigador científico está obligado a buscar, descubrir, moral y profesionalmente a decir la verdad cueste lo que cueste.
- ✦ Debes pensar que la verdad es patrimonio del todo humano y comunica con honestidad, generosidad, y alegría tu propio saber.
- ✦ No debes perder nunca la actitud de búsqueda y ser constante en el trabajo emprendido, y estar dispuesto a formular tus hipótesis si la experimentación demuestra que son falsas.
- ✦ Cuidar que la divulgación de los datos sea real, y evitar que se adulteren los datos para obtener resultados irreales.
- ✦ Respetar la autonomía, si así lo pide el o los interesados.
- ✦ Esta investigación tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de otros investigadores.

IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados

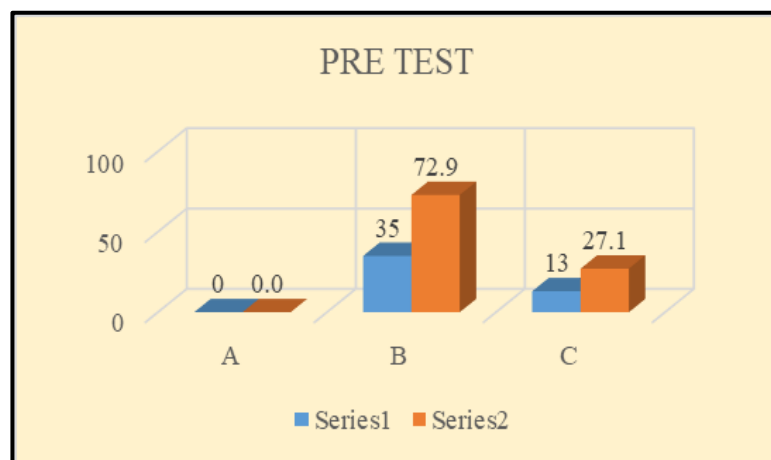
Los resultados de la investigación se presentan de acuerdo con los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

4.1.1. Resultados sobre el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima según pre test.

Tabla 03: Resultado del pre test en los niños de 3 años de educación inicial

Logro de aprendizaje	fi	%
A	0	0.0
B	35	72.9
C	13	27.1
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.

Gráfico 03: Representación gráfica mediante el instrumento pre test.

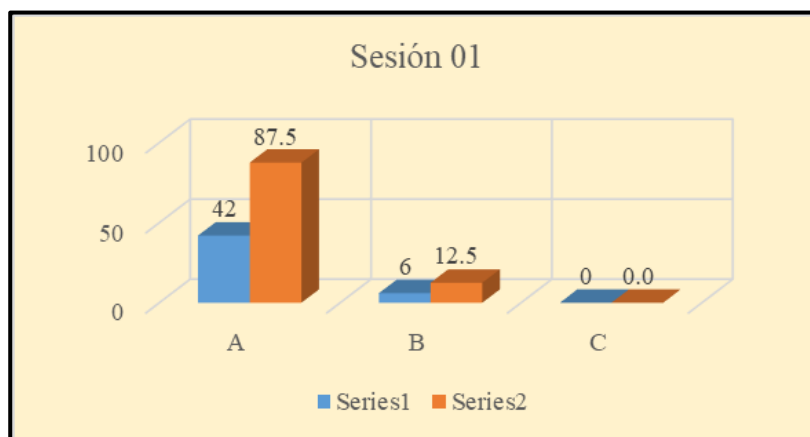
La tabla 03 y gráfico 03 muestran los resultados obtenidos al aplicar el pre test, donde los niños y niñas se encuentran en proceso "B" alcanzando un 72.9% representado por 35 niños, mientras tanto el 27.1% de los niños de 3 años están en inicio "C", no se encuentran niños con logro previsto.

4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos en el enfoque significativo de los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Tabla 04: Sesión 01: Aprendo a clasificar con materiales de nuestro contexto.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	42	87.5
B	6	12.5
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 01, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 01, 13/11/2017.

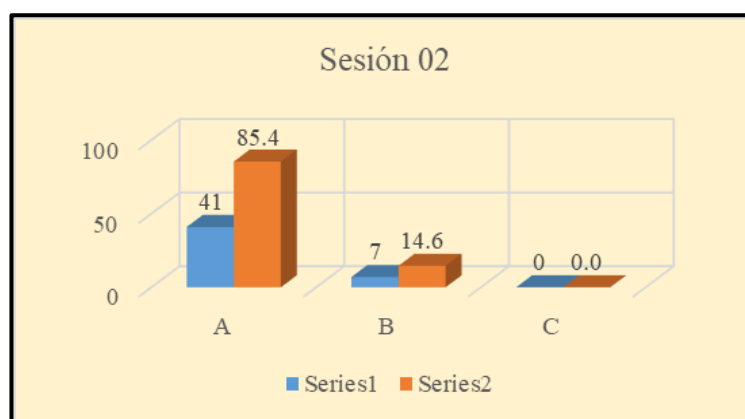
Gráfico 04: Aprendiendo nuestro contexto con materiales.

La tabla 04 y gráfico 04 evidencia que un 87.5% de niños de 3 años aprendieron a colorear y clasificar los materiales y se encuentran en logro previsto "A", mientras un 12.5% restantes se ubican en proceso "B" representado por 6 niños de la Institución Educativa de nivel inicial Virgen de Fátima.

Tabla 05: Sesión 02: Confeccionamos collares realizando una secuencia.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	41	85.4
B	7	14.6
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 02, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 02, 13/11/2017.

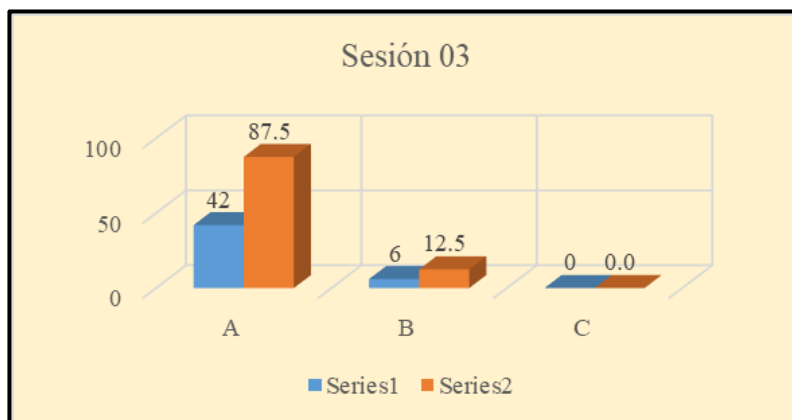
Gráfico 05: Representación gráfica de la sesión de clase 02.

En la tabla 05 y gráfico 05 se aprecia que el 85.4% lograron ubicarse en el logro previsto "A" representada por 41 niños encuestados, mientras tanto solo el 14.6% de los niños restantes se ubican en proceso "B", no se encontraron niños en inicio.

Tabla 06: Sesión 03: Hacemos seriaciones con objetos de reciclaje.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	42	87.5
B	6	12.5
C	0	0.0
Total	41	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 03, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 03, 13/11/2017.

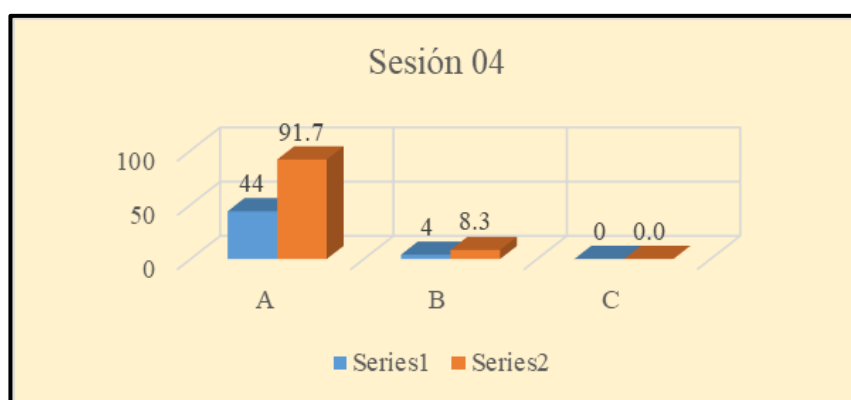
Gráfico 06: Reciclando materiales para hacer seriaciones sesión 03.

Según la tabla 06 y gráfico 06 se aprecia los resultados obtenidos, que un 87.5% de niños se encuentran con un aprendizaje de logro previsto "A" representado por 42 niños, asimismo el 12.5% se ubican en proceso "B".

Tabla 07: Sesión 04: Hacemos seriaciones con objetos grueso y delgado.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	44	91.7
B	4	8.3
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 04, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 04, 13/11/2017.

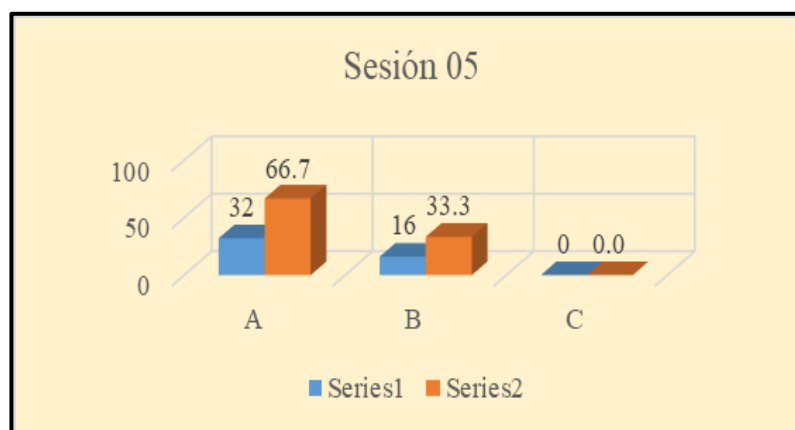
Gráfico 07: Representación porcentual de valores sesión 04.

La tabla 07 y gráfico 07 muestra un valor alto de 91.7% indicando que los niños de 3 años se encuentran en logro previsto "A" respaldado por 44 niños, del mismo modo tan solo un 8.3% de niños poseen un aprendizaje en proceso "B" necesitan apoyo para mejorar.

Tabla 08: Sesión 05: Jugando con tapas y botellas me divierto.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	32	66.7
B	16	33.3
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 05, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 05, 13/11/2017.

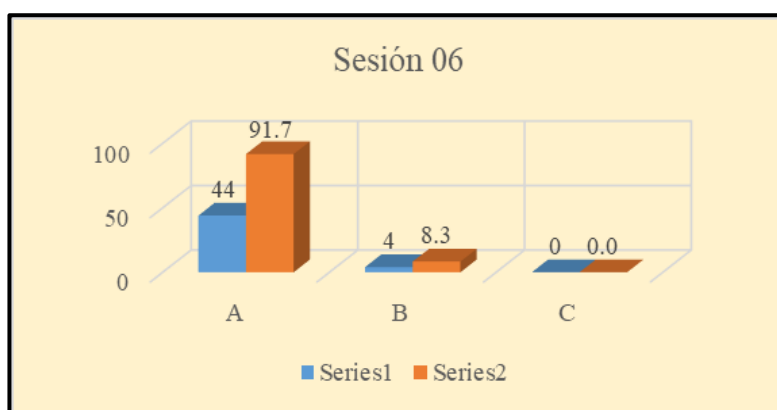
Gráfico 08: Simbolización de la sesión 05 de tapas y botellas.

Mientras la tabla 08 y gráfico 08 evidencia los resultados obtenidos en la sesión 05, jugando con tapas y botellas, mediante este recurso los niños y niñas de 3 años obtuvieron resultados de logro previsto "A" en la manipulación de materiales con un 66.7% de niños, asimismo un 33.3% de niños restantes se encuentran en proceso "B".

Tabla 09: Sesión 06: Círculos y más círculos.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	44	91.7
B	4	8.3
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 06, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 06, 13/11/2017.

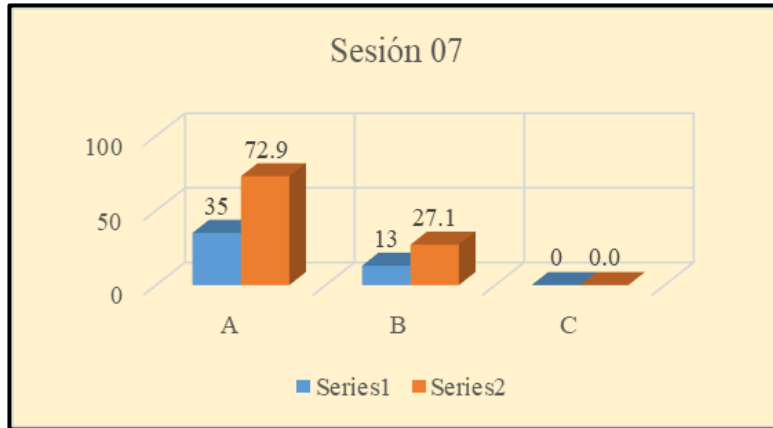
Gráfico 09: Representación gráfica de la sesión 06.

Según se evidencia en la tabla 09 y gráfico 09 un 91.7% de niños lograron ubicarse en un logro previsto "A" ya que reconocen e idéntica satisfactoriamente los gráficos, mientras tanto un 8.3% de niños restantes se encuentran en proceso "B" de aprendizaje.

Tabla 10: Sesión 07: Cuadrado más cuadrado.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	35	72.9
B	13	27.1
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 07, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 07, 13/11/2017.

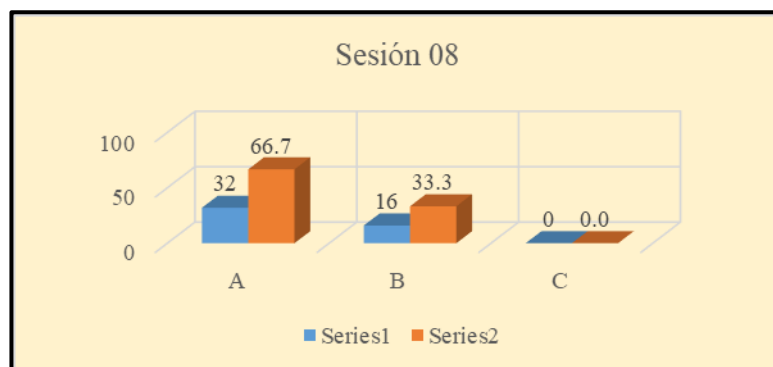
Gráfico 10: Resultados obtenidos sobre la sesión 07.

En la tabla 10 y gráfico 10 se aprecia que un 72.9% del total de la población muestral se encuentran con un logro previsto "A" al conocer y escribir el cuadrado con todos sus componentes, luego el resto de los niños se encuentran en proceso "B" con un 27.1% representado por 13 niños.

Tabla 11: Sesión 08: El triángulo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	32	66.7
B	16	33.3
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 08, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 08, 13/11/2017.

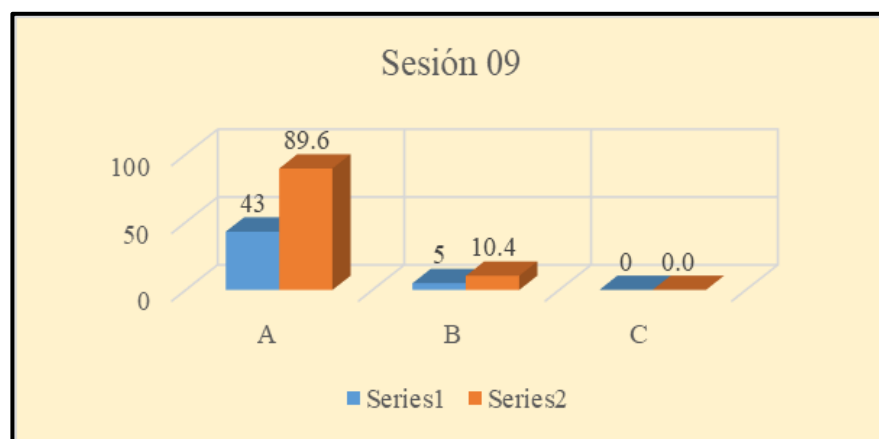
Gráfico 11: Identificando los gráficos geométricos como el triángulo.

En la tabla 11 y gráfico 11 se aprecia un 66.7% de niños identifican y reconocen un triángulo así logrando un logro previsto "A" representado por 32 niños de 3 años, mientras tanto un 33.3% representado por 16 niños obtuvieron un aprendizaje en proceso "B" de mejora.

Tabla 12: Sesión 09: Jugando con las formas geométricas.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	43	89.6
B	5	10.4
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 09, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 09, 13/11/2017.

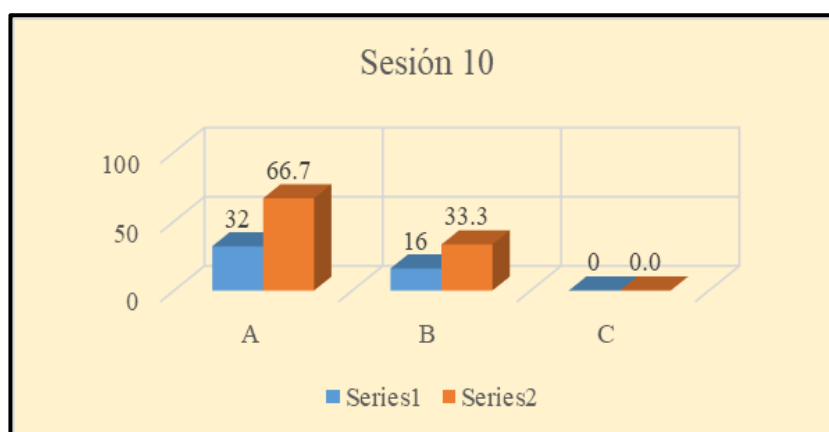
Gráfico 12: Representación gráfica mediante barras porcentuales.

Según la tabla 12 y gráfico 12 evidencia que un 89.6% de niños y niñas de 3 años aprenden satisfactoriamente jugando con los objetos geométricos y lograron ubicarse en un logro previsto "A" representado por 43 niños, del mismo modo solo el 10.4% restantes no asimilan las figuras geométricas y ubicándose en proceso "B" de aprendizaje.

Tabla 13: Sesión 10: Midiendo longitudes largo corto.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	32	66.7
B	16	33.3
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 10, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 10, 13/11/2017.

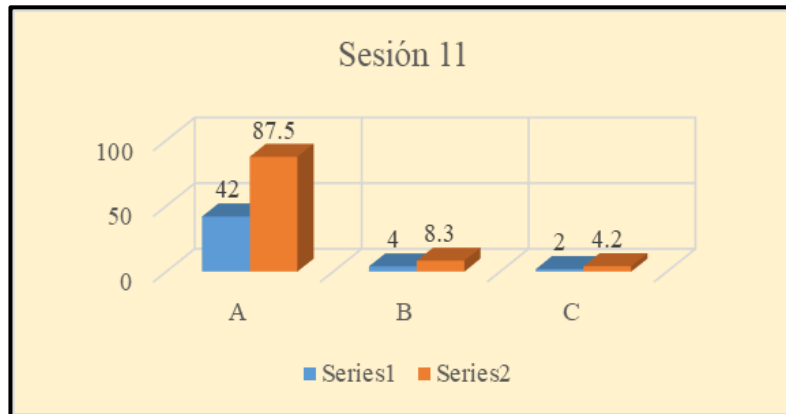
Gráfico 13: Midiendo las longitudes en la sesión 10.

En la tabla 13 y gráfico 13 se evidencia que un 66.7% de niños logran un aprendizaje de logro previsto "A" y del mismo modo los 33.3% de niños se encuentran con un aprendizaje en proceso "B" en cuanto a la medición e identificación de longitudes largo o corto.

Tabla 14: Sesión 11: Identificando las dimensiones alto bajo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	42	87.5
B	4	8.3
C	2	4.2
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 11, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 11, 13/11/2017.

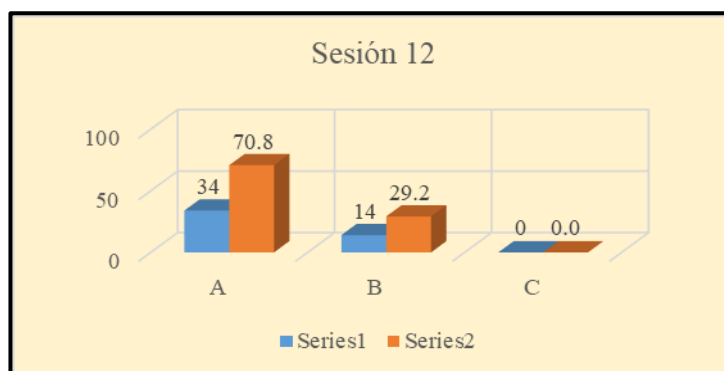
Gráfico 14: Identificando las dimensiones de la sesión 11.

En la tabla 14 y gráfico 14 se aprecia que un 87.5% de niños identifican perfectamente las dimensiones de los gráficos y logrando un aprendizaje de logro previsto "A", mientras que un 8.3% se encuentran en proceso "B" y del mismo modo un 4.2% de niños se ubican en inicio "C".

Tabla 15: Sesión 12: Jugando a secuenciar por color.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	34	70.8
B	14	29.2
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 12, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 12, 13/11/2017.

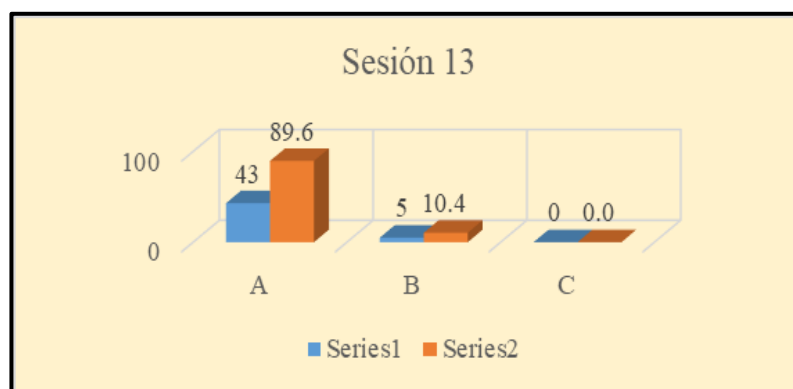
Gráfico 15: Representación gráfica de la sesión 12 en niños de 3 años.

Según la tabla 15 y gráfico 15 muestra los valores de la sesión 12 con un 70.8% de niños que se encuentran en un logro previsto "A", mientras que un 29.2% de niños restantes se encuentran en proceso "B" representado por 14 niños y niñas de 3 años.

Tabla 16: Sesión 13: Jugando con mi cuerpo arriba abajo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	43	89.6
B	5	10.4
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 13, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 13, 13/11/2017.

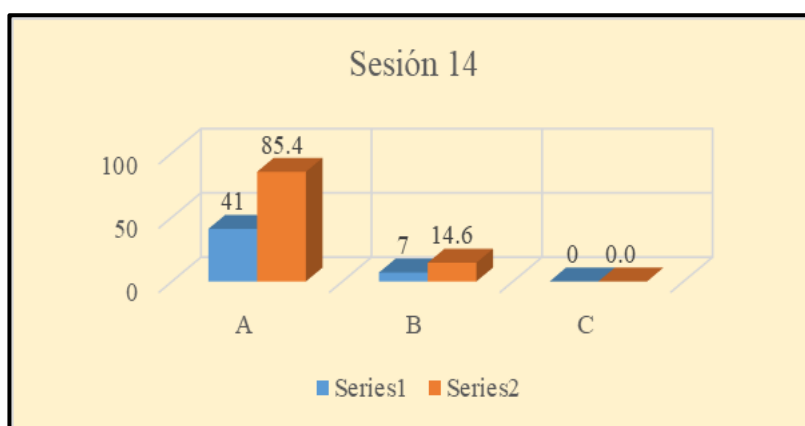
Gráfico 16: Simbolización gráfica de la sesión 13 jugando con mi cuerpo.

Mientras la tabla 16 y gráfico 16 muestra que un 89.6% de niños y niñas de 3 años utilizan sus cuerpos para demostrar las habilidades de movimiento corporal y situarse como un logro previsto "A", asimismo solo un 10.4% de niños se encuentran en proceso "B" representado por 5 niños.

Tabla 17: Sesión 14: Me divierto jugando con el color rojo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	41	85.4
B	7	14.6
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 14, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 14, 13/11/2017.

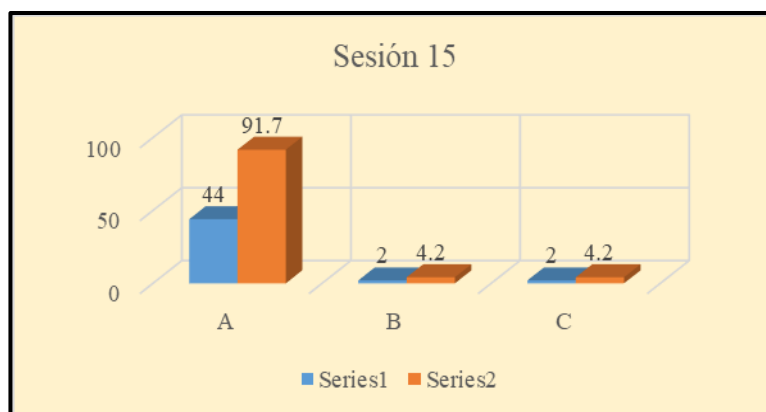
Gráfico 17: Demostrando los datos mediante barras de la sesión 14.

En la tabla 17 y gráfico 17 se evidencia que los resultados son de logro previsto "A" en un 85.4% de los niños de 3 años que se divierten jugando con los colores satisfactoriamente, mientras que un 14.6% de niños se encuentran en proceso "B" representado por 7 niños de 3 años.

Tabla 18: Sesión 15: Me gusta el color amarillo.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	44	91.7
B	2	4.2
C	2	4.2
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de sesión 15, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesión 15, 13/11/2017.

Gráfico 18: Representación gráfica mediante barras de sesión 15.

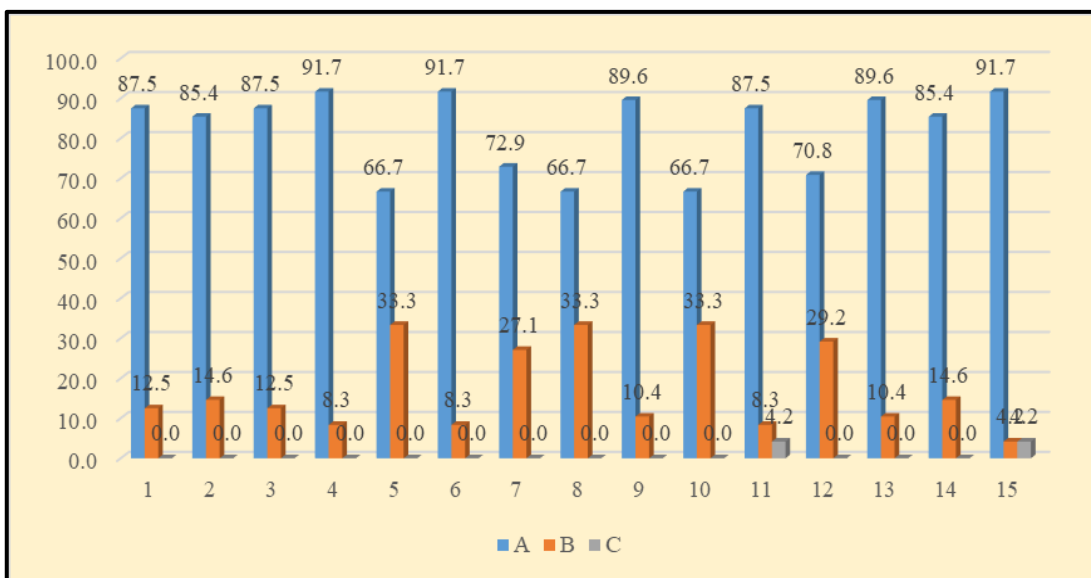
En la tabla 18 y gráfico 18 muestra que un 91.7% de los niños se encuentran en logro previsto "A", mientras tan solo 4.2% se encuentran en proceso "B" representado por 2 niños, y otros 4.2% de niños se ubican en un aprendizaje en inicio "C".

4.1.3. Consolidación de las sesiones de clase aplicadas en los niños de 3 años.

Tabla 19: Consolidación de las sesiones de clases en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Virgen de Fátima de Ucayali.

Talleres	SESIONES DEL PROGRAMA																													
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
N	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
A	42	87.5	41	85.4	42	87.5	44	91.7	32	66.7	44	91.7	35	72.9	32	66.7	43	89.6	32	66.7	42	87.5	34	70.8	43	89.6	41	85.4	44	91.7
B	6	12.5	7	14.6	6	12.5	4	8.3	16	33.3	4	8.3	13	27.1	16	33.3	5	10.4	16	33.3	4	8.3	14	29.2	5	10.4	7	14.6	2	4.2
C	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	4.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	4.2

Fuente: A base de datos de sesiones de clases, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de sesiones de clases, 13/11/2017.

Gráfico 19: Consolidación de resultados mediante sesión de 01 al 15.

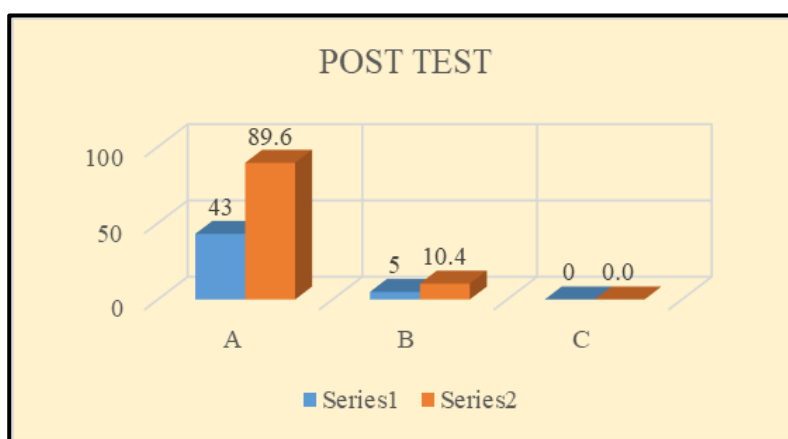
En la tabla 19 y gráfico 19 se aprecia el resumen general por sesiones, de este modo se observa que las sesiones 04, 06 y 15 obtuvieron un valor mayor de 91.7% significando que se logró los objetivos del programa al resultar que los niños y niñas se encuentran en un logro previsto "A", seguido por las sesiones 09 y 13 alcanzando un 89.6%, mientras tanto los valores menores en logro previsto son las sesiones 05, 08 y 10 con un 66.7% de niños encuestados; de este modo los niños y niñas de 3 años también se encuentran en un aprendizaje en proceso "B" y los valores más relevantes están en las sesiones 05, 08 y 10 alcanzando un 33.3% de efectividad, mientras solo el 4.2% de los niños y niñas de 3 años se encuentran en inicio.

4.1.4. Resultados del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de educación inicial a través de un post test.

Tabla 20: Resultados sobre la aplicación del post test de la investigación.

Logro de aprendizaje	fi	%
A	43	89.6
B	5	10.4
C	0	0.0
Total	48	100.0

Fuente: A base de datos de post test, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de post test, 13/11/2017.

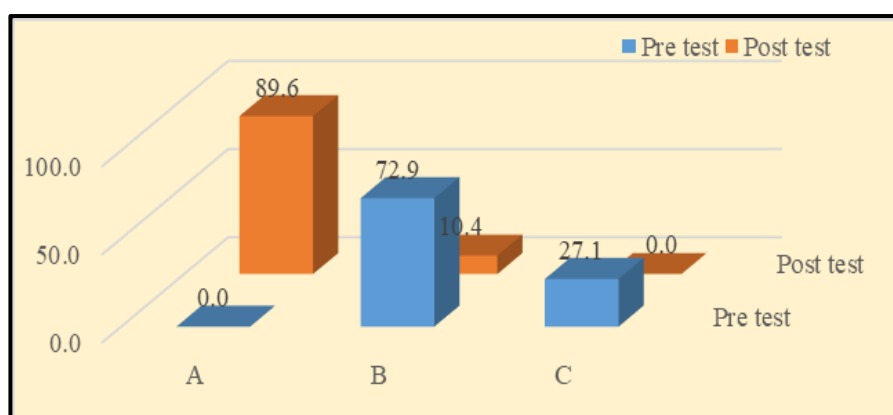
Gráfico 20: Representación gráfica en barras estadísticas post test.

En la tabla 20 y gráfico 20 se aprecia los resultados obtenidos después de aplicar las 15 sesiones, se visualiza que los niños en un 89.6% mejoraron el desarrollo de la motricidad fina representado por 43 niños que se encuentran en un logro previsto "A", mientras que solo el 10.4% de los niños de 3 años se encuentran en proceso "B" eso evidencia que hay relación significativa entre variables.

Tabla 21: Aplicación de la prueba experimental.

PRE TEST			POST TEST	
	fi	%	fi	%
	Pre test		Post test	
A	0	0.0	43	89.6
B	35	72.9	5	10.4
C	13	27.1	0	0.0
TOTAL	48	100.0	48	100.0

Fuente: A base de datos estadísticos de pre test y post test, 13/11/2017.



Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.

Gráfico 21: Verificación de resultados generales de pre test y post test.

La tabla 21 y gráfico 21 muestra la representación de resultados entre pre test y post test aplicado en los niños y niñas de 3 años, evidencia que si mejoró el aprendizaje de los niños ahora se encuentran en un logro previsto "A" respaldado por 43 niños representando un 89.6% y solo un 10.4% de niños se ubican en proceso "B".

4.1.5. Contraste de hipótesis de la investigación

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

T-TEST

/TESTVAL=0

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=PRE TEST – POST TEST

/CRITERIA=CI (.95).

PRUEBA T

Tabla 22: Estadísticas de muestra única.

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	48	11.3958	2.04980	.29586
POST TEST	48	18.1458	1.93500	.27929

Fuente: A base de datos estadísticos mediante SPSS 18, 13/11/2017.

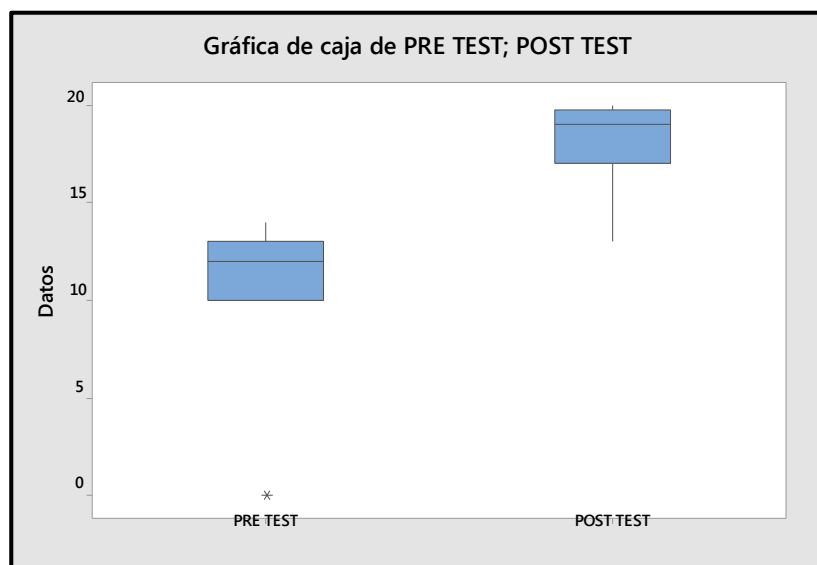
Tabla 23: Prueba de muestra única.

Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig.	Diferencia de	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	38.517	47	.000	11.39583	10.8006	11.9910
POST TEST	64.970	47	.000	18.14583	17.5840	18.7077

Fuente: A base de datos estadísticos SPSS 18, 13/11/2017.

Las tablas 22 y 23 evidencian que existe relación significativa de la investigación aplicada en la prueba T de Sig. (bilateral) es de 0.000 ($p < 0,05$), cabe indicar que la relación es significativa entre el logro de aprendizaje y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna del estudio, la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los

niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali, 2017.



Fuente: A base de datos de pre test, 13/11/2017.

Gráfico 22: Representación gráfica de pre test y post test en Minitab 18.

En el gráfico 22 se evidencia el resultado mediante la gráfica de cajas donde el pre test de los niños se encuentra entre 10 y 113 literalmente en proceso "B", mientras tanto el post test muestra un resultado satisfactorio ubicándolo entre 17 a 20 puntos con un promedio de logro previsto "A", esto indica que se mejoró significativamente el aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima de Ucayali 2017.

4.2. Análisis de resultados

Después de procesar la información se realiza un exhaustivo análisis de los resultados en la expresión oral; a continuación, se detalla siguiendo los objetivos específicos:

4.2.1. Análisis del nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través del pre test.

Los resultados manifiestan que los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima de Ucayali, no se encuentran en logro previsto "A" ningún niño, un 72.9% de niños se encuentran en proceso "B" de aprendizaje, desarrollan todas sus habilidades utilizando el movimiento de sus cuerpos ya sea gestual, visomanual y facial en el manejo de los juegos lúdicos para un aprendizaje significativo, mientras tanto 2.4% de niños encuestados se encuentran en inicio representado por 13 niños de la población muestral de la investigación.

4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos lúdicos bajo el enfoque significativo en los niños y niñas de 3 años.

El consolidado muestra que se realizó quince (15) sesiones de clases, para la evaluación se utilizó la lista de cotejo de acuerdo con los indicadores de la investigación del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas. Las sesiones 04, 06 y 15 obtuvieron el mayor valor 91.7% de los niños y niñas identifican objetos de acuerdo a su contextura, conocen e identifican los círculos y les gustan los colores, de esta forma se ubican en logro previsto "A"; seguido por 89.6% las sesiones 09 y 13 que jugando con las formas geométricos y con el cuerpo logran identificar los componentes de las figuras, mientras tanto, las sesiones 01, 03 y 11 lograron también un 87.5% aprenden a clasificar materiales y seriaciones con objetos de reciclaje; asimismo, se obtuvo valores menores en logro previsto en el aprendizaje las sesiones 05, 08 y 10 con 66.7%; se muestra también que

los niños y niñas de 3 años se encuentran con aprendizaje en proceso como lo evidencian las sesiones 05, 08 y 10 con valores mayores, y el menor valor fue la sesión 15 con solo 4.2% de niños, mientras las sesiones 11 y 15 contiene niños y niñas con un aprendizaje en inicio en un 4.2%.

4.2.3. Evaluación del nivel del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años a través del post test.

El análisis de resultados sobre la aplicación del post test confirma la significancia de las estrategias didácticas del docente como lo muestra la tabla 20, que 43 entre niños y niñas de 3 años lograron ubicarse en un logro previsto "A" representado por 89.6% de niños encuestados que identifican, reconocen y escriben correctamente los números, gráficos geométricos, equivalencias, longitudes y espesores, sobre los indicadores a desarrollar utilizando la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años, en ese sentido se logró satisfactoriamente los aprendizajes en los niños; solo el 10.4% de niños se encuentran en proceso, cabe resaltar que los resultados obtenidos indican que los niños y niñas lograron con los objetivos trazados.

4.2.4. Resultado de contraste de las hipótesis de la investigación.

Después de analizar los resultados de la investigación, se llega a la conclusión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna de la investigación, que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños, en que los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

V. CONCLUSIONES

Después de haber analizado los resultados obtenidos, se proporciona las siguientes conclusiones de la investigación:

- ✦ El desarrollo de la motricidad fina alcanzó un resultado insatisfactorio, ya que se observa que un 72.9% de niños se encuentran en proceso "B" representado por 35 niños de 3 años, mientras tanto un 27.1% del resto de la población muestral se encuentra en inicio "C" de aprendizaje, y, no se muestra niños con logro previsto.
- ✦ Las sesiones con mayores valores se aprecia la sesión 04, 06 y 15 que lograron alcanzar en un logro previsto "A" conociendo e identificando correctamente los objetos geométricos, signos con un 91.7% de aceptación, del mismo modo las sesiones 09 y 13 que alcanzaron un 89.6% de niños y niñas de 3 años.
- ✦ Las sesiones que se encuentran en proceso "B" es como muestra la gráfica 19, sesiones 05, 08 y 10 obteniendo un 33.3% representados por 16 escolares de 3 años; asimismo las sesiones 11 y 15 evidencian que existen niños y niñas que se encuentran en un aprendizaje en inicio "C" alcanzando un 4.2% representado por 2 niños de la Institución Educativa Virgen de Fátima.
- ✦ Las 15 sesiones de clases corroboran que es muy importante utilizar los recursos didácticos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años, cabe indicar que todas las sesiones resultaron mayores puntajes como logro previsto "A" y en menor porcentaje se observa niños y niñas que se encuentran en proceso "B", y, casi un insignificante valor los del inicio.
- ✦ El post test confirma los resultados satisfactorios mejorando el aprendizaje en los niños y niñas de 3 años de educación inicial que evidencia un 89.6% de los niños se sitúan con un logro previsto "A" representado por 43 niños, en consecuencia,

solo el 10.4% de los niños se encuentran con un aprendizaje en proceso "B" representado tan solo por 5 escolares, no se identifican niños en inicio en la Institución Educativa Inicial Virgen de Fátima.

- ✦ Se verifica en la tabla 21, la significancia de la relación donde indica que hay mejora en el pre test contra el post test, logro previsto no se identifican niños en pre test mientras en post test un 89.6% de los niños se encuentran con logro previsto, en pre test se verifica que un 72.9% de niños y tan solo un 10.4% de niños en post test con un aprendizaje en proceso.
- ✦ Los instrumentos utilizados tanto pre test como post test constan de 20 ítem o indicadores, dos distractores para la lista de cotejo SI y NO con sus valores asignados para la baremación 2 y 1 respectivamente.
- ✦ Finalmente, la investigación se concluye que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años, de esta forma rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna de la investigación como los juegos lúdicos contribuyen a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 231 Virgen de Fátima de Ucayali-2017.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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.
- Artiles, C. y Jiménez, E. (2005a). *Introducción a la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales*. Volumen I. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de las palmas de Gran Canaria.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. Trillas México.
- <file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/Teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20significativo%20de%20David%20Ausubel.pdf>
- Carrera, M. (2011). *La dominancia lateral en el proceso de la lectoescritura en los niños y niñas de Primero de Educación General Básica de la Academia Militar General Miguel Iturralde N° 2 de la ciudad de Quito, Parroquia de Tumbaco*. Año lectivo 2010-2011. D.M. de Quito. Informe final de Licenciatura, localizado en:
- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/237/1/T-UCE-0010-39.pdf>
- Céspedes, E. (1987). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. San José, Costa Rica: UNED.
- <file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/d098.pdf>
- Comellas, M. y Perpinyà, A. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Barcelona, CEAC.
- Conde, J. (1997). *Manual de psicomotricidad y relajación*. Ed. Masson, México.
- Cordero, C. (1986): *El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Corvin, S. y Wiggins, F. (1989). *An antiracism training model for white professionals*. *Journal of Multicultural Counselling and Development*, 17: 105-114.
- Cruzado, J. (2008). *Desarrollo psicomotriz en la educación*. Lima-Perú.
- Díaz, F. (2003). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5 (2). Consultado el día de mes de año en:

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/v5n2a11.pdf>

Durán, S. (2013). *Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaria distrital de integración social (SDIS), en Bogotá-Colombia*. Tesis Doctoral en la Universidad de Granada. ISBN: 978-84-9028-370-7 Editor: Editorial de la Universidad de Granada. España.

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/21461417.pdf>

Erazo, R. (2011). *La lateralidad en el desarrollo de la lectoescritura de los niños y niñas del primer año de Educación Básica de la ciudad de Machachi Cantón Mejía, durante el año lectivo 2010-2011*. Quito. Memoria final de licenciatura, localizado en:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/199/1/T-UCE-0010-6.pdf>

Fabián, G. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Particular Virgen de Guadalupe del ámbito urbano y Divino Niño Jesús N° 1688 del ámbito urbano marginal del distrito de Chimbote y Nuevo Chimbote, en el año 2013*. Tesis de Pregrado para optar el título de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Trujillo-Perú.

file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/JUEGOS_LUDICOS_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_FABIAN_AVILA_GENARA_MARCELINA.pdf

Fernández, D. (2012). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Disponible en:

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/Eljuegoenelnino.pdf>

Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.

Garaigordobil, M. (1995). *Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos*. Madrid-España, p. 2.

González, C. (1998). *Educación física en preescolar*. Revista digital, Editorial de Deportes de Cuba. Barcelona.

Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur. París.

<file:///D:/Juegos%20%C3%BAlicos/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf>

Gutiérrez, B. (2015). *Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de*

la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad del grado 1° de la Institución Educativa Mercedes Abrego sede Camilo Torres de la ciudad de Cartagena. Tesis de Pregrado para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil de la Universidad de Cartagena Bolívar. Cartagena-Colombia.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/1brendy%20tesis%20final%20gutierrez%20ultima13.pdf>

Hall, S. (1904). *Adolescence*. Nueva York. Appleton.

Hildebrand, V. (2002). *Fundamentos de educación infantil. Jardín de niños y preprimaria*. Limusa Noriega editores. México, p. 116.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Ibáñez, P. (2009). *Psicomotricidad en el preescolar*. Editorial Nueva Era, Cuba.

Jaramillo, L. (2011). *Rol del docente. Rol del maestro*. Revista científica de la Universidad del Norte.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/RoldelMaestro.pdf>

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

Jiménez, M. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. España. Ediciones Palabra. S.A.

Jiménez, C. (2010). *Central sindical independiente y de funcionarios*. Obtenido de:

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/CONCEPCION_JIMENEZ_2.pdf

Kaufman, B. (1994). *Day by day: Playing and learning*. Internacional Journal of Play Therapy. Vol. 3(1) págs. 11-21.

Labarca, A. (2013). *Modulo N° 3: La técnica de observación*. U.M.C.E. Facultad de filosofía y educación, departamento de formación pedagógica.

<file:///D:/Dise%C3%B1o%20investigacion/LA-TECNICA-DE-LA-OBSERVACION-EN-EL-AULA.pdf>

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

file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/i_1_chamorro.pdf

López, J. (2005). *La psicomotricidad infantil*. Editorial Paidós, España.

López, M. y Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo*

- de la motricidad fina*. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAlicos/T%C3%89CNICAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EJERCITACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20FINA.pdf>
- Macote, L. (2016). *Relación entre el nivel de motricidad fina y remoción de placa bacteriana a través del cepillado manual en niños*. Tesis Doctoral en la Universidad Complutense de Madrid. Madrid-España.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAlicos/T37092.pdf>
- 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 de la provincia de Tungurahua*. Tesis de Pregrado Ambato-Ecuador.
file:///D:/Juegos%201%C3%BAlicos/FCHE_LEP_550.pdf
- Medina, C. (1999). *Gramática de la ternura Google Docs*. Recuperado el 11 de septiembre de 2014, de:
<https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>
- Medina, G. y Vargas, N. (2014). *La lúdica como estrategia pedagógica para los niños del grado primero*. Tesis para optar el título de Profesional de Licenciatura en Pedagogía Infantil en la Universidad del Tolima. Ibagué-Tolima.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAlicos/RIUT-JCDA-spa-2015-La%201%C3%BADica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20los%20ni%C3%B1os%20del%20grado%20primero.pdf> Merleau,
- M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Editorial Planeta. Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Textos universitarios ediuno. Universidad de Oviedo.
- Muñoz, D. (2008). *"El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física"*. Recuperado el 10 de mayo de 2016, de:
<http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Muñoz, D. (2009). *La coordinación y el equilibrio en el área de Educación Física. Actividades para su desarrollo*. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos

- Aires, N° 130. Recuperado de:
<http://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-elequilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Murcia, N. y Jaramillo, G. (2008). *Investigación cualitativa, la complementariedad*. Armenia: Kinesis.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/134125454002.pdf>
- Nieto, M. (1978). *Evolución del lenguaje en el niño*. México: Porrúa.
- Núñez, P. (2002). *Educación lúdica técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá D.C: Editorial Loyola.
- Obando, M. y Rodríguez, C. (2017). *Aplicación de un taller de juegos infantiles para estimular la socialización en los niños de 2 años de la cuna jardín "Cruz de la Paz" Chimbote 2014*. Tesis de Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Santa, Nuevo Chimbote. Chimbote-Perú.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/42803.pdf>
- Ortega, J. y Obispo, J. (2006). *Manual de Psicomotricidad*. España: La tierra hoy.
<file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/coord-visomaua.pdf>
- Osorio, J. (2010). *Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales*. Artículo especial: Medicina (Buenos Aires) 2000; 60: 255-258, ISSN 0025-7680. Universidad del Valle, Cali. Colombia.
file:///D:/Rendimiento%20academico/v60_n2_255_258.pdf
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Primera edición, ISBN: 978-9942-21-591-8, Quito-Ecuador.
file:///D:/Juegos%201%C3%BAdicos/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Pastor, M. (1994). *Manual de ciencia política*. Madrid: McGraw Hill.
- Piaget, J. (1980). *Recent studies in genetic epistemology*. Cahiers de la Fondation Archives Jean Piaget, 1, 3-7.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, p. 129.
- Ribes, E. (1972). *Técnicas de modificación de conducta*. México: Trillas.
- Rivero, I. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física*. Tesis para la obtención del

grado de Doctor en la Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/te.901.pdf>

Rodríguez, T. (2012). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la escuela particular mixta Gardhi del Recinto Olón en la provincia de Santa Elena en el año 2011*. Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación Parvularia en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Manglaralto-Ecuador.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/TESIS%20MARIELA%20RO11.pdf>

Román, J. (2006). *La psicomotricidad y el pensamiento matemático*. México: Editorial Aries.

Schinca, M. (1980). *Psicomotricidad, ritmo y expresión*. Madrid: Escuela España.

Seda, J. (1973). *Recreación para la vida*. Puerto Rico: División Editorial.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/d098.pdf>

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.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/29657.pdf>

Sheines, M. (1981). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Torres, F. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016*. Tesis de Pregrado para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Católica de Santa María. Arequipa-Perú.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/57.3220.E.pdf>

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.

Vera, L. (2010). *Rubricas y listado de cotejo*. Departamento de educación y ciencias sociales en la Universidad Interamericana de Puerto Rico Recinto de Ponce.

<file:///D:/Administracion/lectura10.pdf>

Villamil, M. (2003). *Fenomenología del cuerpo y de su mirar*. Bogotá: Universidad Santo Tomás. Colección Summa Cum Laude.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/134125454002.pdf>

Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. Infancia y aprendizaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Vygotsky, L. (2005). *Psicología pedagógica*. Aique. Buenos Aires.

Vogt, W. (1979). *El mundo del jardín de infantes: Una oportunidad para el niño*. Ediciones Kapelusz, Zurich.

Zúñiga, I. (1998). *Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años*. Costa Rica. Editorial EUNED.

<file:///D:/Juegos%201%C3%BAAdicos/2976-19883-4-PB.pdf>

ANEXOS

Anexo 01

Instrumento para la aplicación del programa como pre test y post test en los niños.

INSTRUMENTO DE PRE TEST

Nombre y Apellidos:




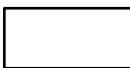
Edad: Sección: Fecha:




Nota: Evita hacer borrones.





1. Cuántos lados tiene el cuadrado.




- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

2. Marca con aspa (X) el cuadrado.

- a)  b)  c)  d) 

3. Marca la figura que continúa en la secuencia.   

- a)  b)  c)  d) 

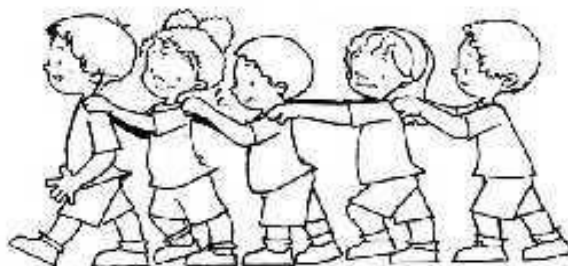
4. Marca la figura que continúa en la secuencia.   

- a)  b)  c)  d) 

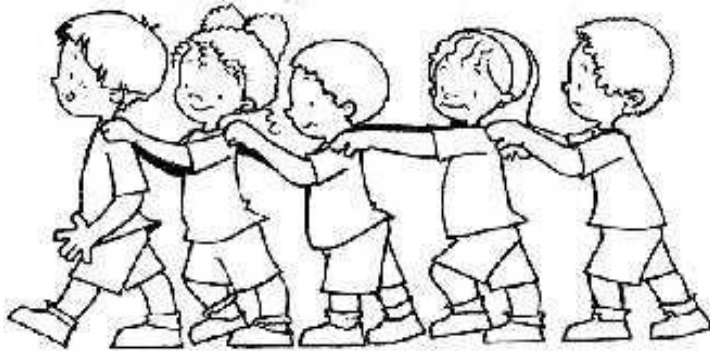
5. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

6. Pinta al niño que está primero de la fila.



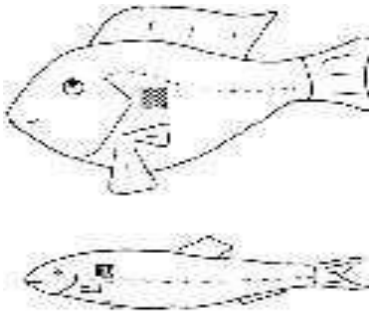
7. Marca con una (X) al niño que está ubicado al final de la fila.



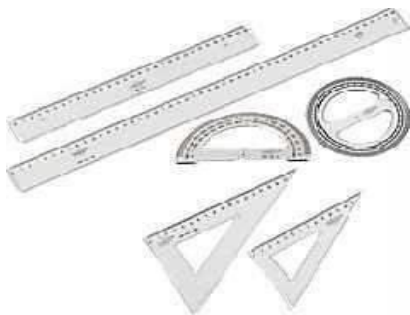
8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más pequeña.



11. Marca la regla más grande.



12. Encierra al número 5 correcto.

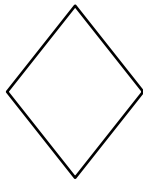


13. Escribe 5 veces el número 5.

.....

14. Dibuja la figura geométrica "el rombo".

15. Pinta al rombo de color azul.

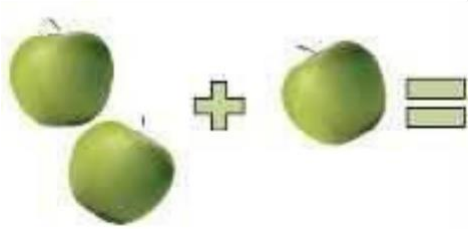


16. Escribe el nombre de esta figura.

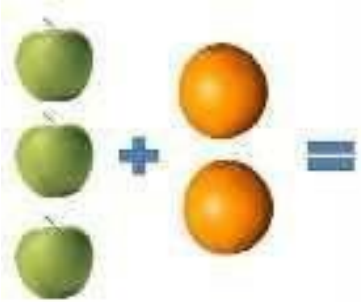


.....

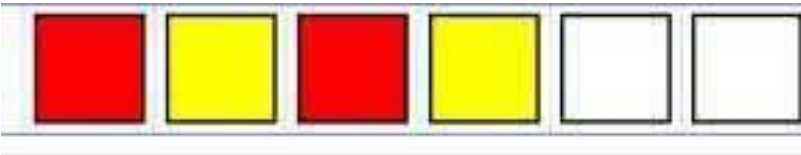
17. Suma.



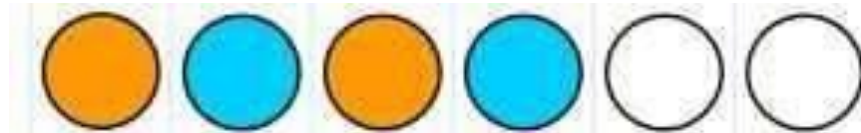
18. Suma.



19. Continúa la secuencia.



20. Sigue la secuencia.



¡Gracias por su colaboración!

INSTRUMENTO DE POST TEST

Nombre y Apellidos:




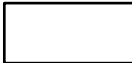
Edad: Sección: Fecha:

Nota: Evita hacer borrones.

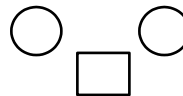
1. Cuántos lados tiene el cuadrado.





- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

2. Marca con aspa (X) el cuadrado.

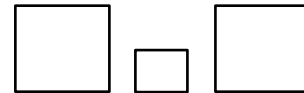
- a)  b)  c)  d) 





3. Marca la figura que continua en la secuencia.



- a)  b)  c)  d) 

4. Marca la figura que continúa en la secuencia.

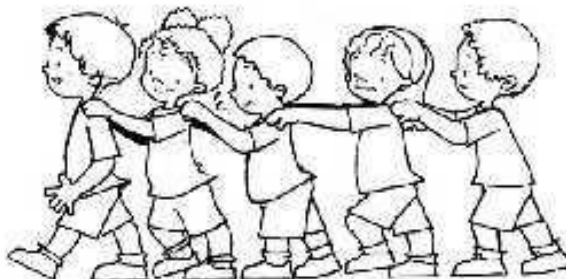


- a)  b)  c)  d) 

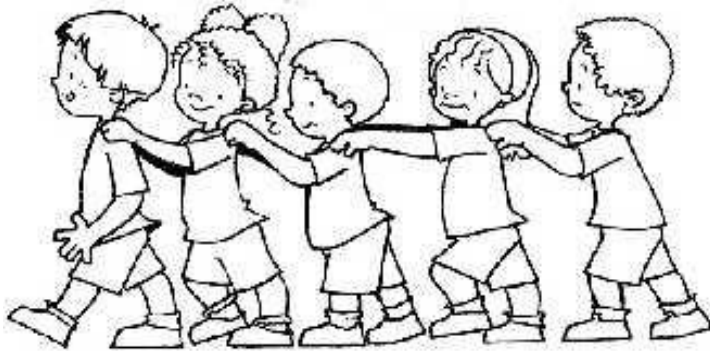
5. Cuántos lados tiene el triángulo.

- a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

6. Pinta al niño que está primero de la fila.



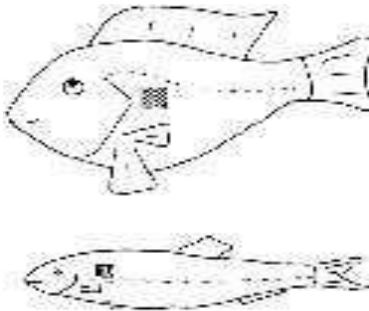
7. Marca con una (X) al niño que está ubicado al final de la fila.



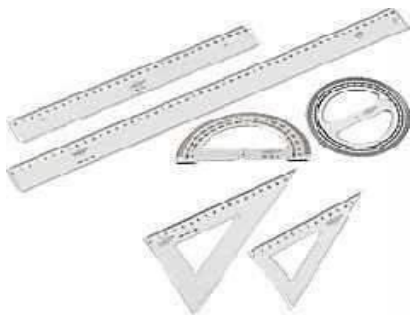
8. Encierra con un círculo a la figura más gruesa.



9. Colorea la figura que está más delgada.



10. Pinta la regla más pequeña.



11. Marca la regla más grande.



12. Encierra al número 5 correcto.

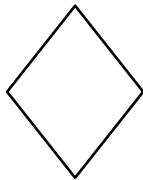


13. Escribe 5 veces el número 5.

.....

14. Dibuja la figura geométrica "el rombo".

15. Pinta al rombo de color azul.

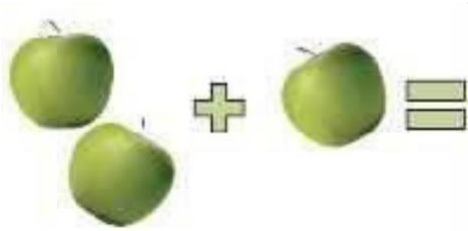


16. Escribe el nombre de esta figura.

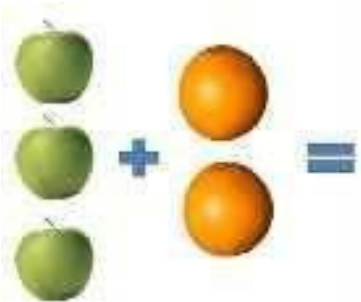


.....

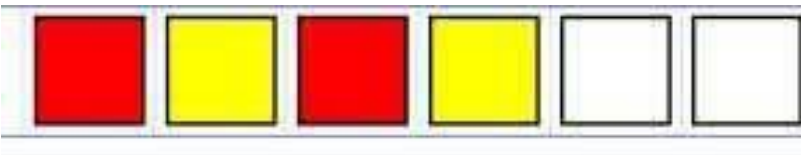
17. Suma.



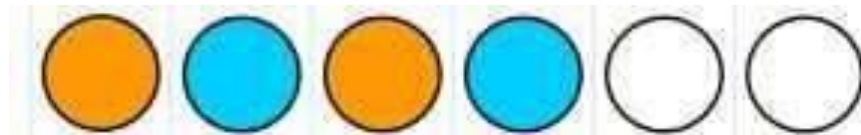
18. Suma.



19. Continúa la secuencia.



20. Sigue la secuencia.



¡Gracias por su colaboración!

Anexo 02

Cartel de capacidades e indicadores del programa de la investigación.

Capacidades	INDICADORES	SESIONES											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Razonamiento y demostración	Identifica y ordena números naturales del 1 hasta el 10.	X											
	Reconoce las figuras geométricas como el cuadrado, círculo, rectángulo y rombo.		X										
	Identifica tamaños: grande y pequeño.			X									
	Ordena secuencias de figuras geométricas de acuerdo con el color.				X								
	Desarrolla situaciones problemáticas sencillas usando la adición.					X							
	Usa la recta numérica para ubicar los números naturales hasta el diez.						X						
Comunicación matemática	Interpreta y representa números naturales del 1 al 10 en la recta numérica.							X					
	Relaciona los objetos del aula con las figuras geométricas dadas.								X				
	Escribe y lee correctamente los números naturales hasta el 10.									X			
	Expresa la relación ascendente y descendente de números naturales hasta el 10 a partir de situaciones cotidianas.										X		
Resolución de problemas	Resuelve problemas de adición con números naturales de una cifra teniendo en cuenta situaciones cotidianas, entorno.											X	
	Resuelve problemas matemáticos usando los signos: "mayor que", "menor que" e "igual que".												X

Anexo 03

Documento solicitando autorización para desarrollar el programa o sesiones.

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
APLICAR MI INSTRUMENTO DE
TESIS EN LOS NIÑOS DE 3
AÑOS.**

Pucallpa, 24 de octubre del 2017

SEÑORA : Teresa Reyna de la Cruz Gamboa,
Directora de la Institución Educativa N° 231 "Virgen de Fátima"

ASUNTO : Solicito autorización para aplicar mi instrumento de tesis en los niños.

Iris Maribel Cárdenas Sánchez, identificado con DNI N°- 00107750, con domicilio en Jr. Ayacucho N° 276, distrito de Calleria, con el debido respeto me presento para manifestarle lo siguiente:

Que siendo requisito fundamental para lograr el título profesional de Lic. En Educación Inicial, necesito realizar una investigación científica, para tal fin vengo desarrollado una tesis titulada:

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. N° 231 "VIRGEN DE FÁTIMA" DE UCAVALI, 2017

Motivo por el cual, recuro a su despacho para solicitar la autorización correspondiente para aplicar un cuestionario a los estudiantes de 3 años de educación Inicial de la Institución Educativa que usted muy dignamente dirige y me brinde las facilidades del caso para concretar mi investigación.


Por lo tanto:

Solicito a usted señora Directora atender a mi pedido para lograr el objetivo trazado.

Dios guarde a Ud.



Iris Maribel Cárdenas Sánchez
DNI N° 00107750

Prof. Teresa R. de la Cruz Gamboa
C.M. N° 1029966307
DIRECTORA (M)
25-10-17
8:00 a.m.

Anexo 04

Documento de autorización para desarrollar las sesiones de clases en niños de inicial.



R.M. Nº 3576-1988

Prolongación Habi Mz B Lt 1 – Teléfono Celular Nº 998889935 – RPM # 998889935

“¡NO OLVIDE BUEN SERVICIO AL CIUDADANO!”

CONSTANCIA DE PRÁCTICAS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°- 231 “VIRGEN DE FATIMA” DEL DISTRITO DE MANANTAY PROVINCIA DE CORONEL PORTILLO DEPARTAMENTO DE UCAYALI

HACE CONSTAR:

QUE, CARDENAS SANCHEZ, IRIS MARIBEL, identificada con DNI N°- 00107750 con domicilio legal en el JR. Ayauccho N°-276 del distrito de Callera Provincia Coronel Portillo; ha realizado sus PRÁCTICAS DE TESIS en la institución Educativa Inicial N°- 231 “VIRGEN DE FATIMA” DEL DISTRITO DE MANANTAY con la aplicación de:

PRE TEST : 24 de Octubre al 07 de Noviembre de 2017.

SECCIONES DE CLASE : 24 de Octubre al 10 de Noviembre del 2017.

POS TEST : 08 de Noviembre al 10 de Noviembre del 2017.

Se expide el presente documento a petición de la interesada para los fines que estime por convenientes.

Manantay, 15 de Noviembre del 2017.

Atentamente,



Prof. Tereza Estrella Cruz Gonsky
C.M. N° 1002095537
DIRECTORA (A)

Anexo 05

El programa del taller de la investigación.

JARDIN DE NIÑOS N°-231 VIRGEN DE FÁTIMA



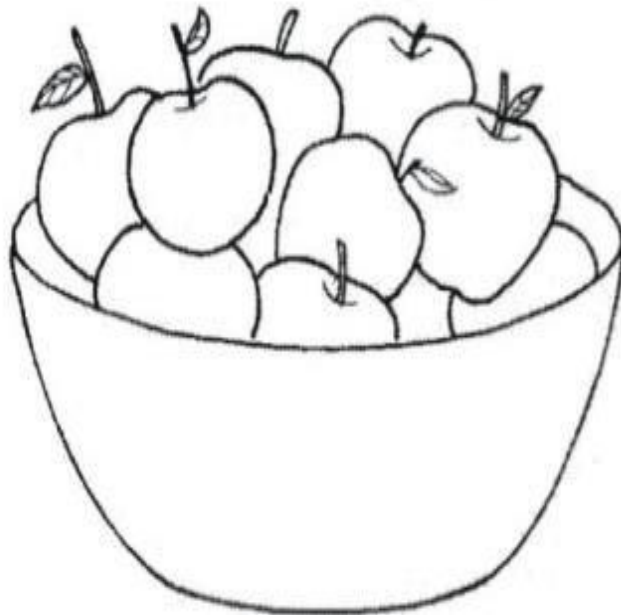
“JUGANDO APRENDO MATEMÁTICAS”

PUCALPA-PERU

2017

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Organizamos a los niños en grupos de 3 o 4 integrantes; luego, les presentamos el siguiente problema que la maestra lee con voz clara. 		20 minutos
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Todos los equipos deberán agrupar/clasificar los materiales que trajeron en grupos, y cada grupo de materiales formado será colocado en una caja/taper.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con ellos sobre la situación planteada y formulamos preguntas para asegurar la comprensión: ¿Qué van a realizar?, ¿Qué materiales agruparán? La maestra motiva a cada equipo a buscar estrategias para agrupar los materiales. Los orienta mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo son estos objetos?, ¿Qué color, forma, tamaño o textura tienen?, ¿Qué podríamos hacer con ellos?, ¿Qué objetos pondrían en esta caja?, ¿Por qué?, ¿Y en esta otra?, ¿Por qué? Cada niño recibe un objeto de los que trajeron al aula y la maestra les comunica que saldrán al patio a jugar. Ya en el patio, realizan la dinámica del REY MANDA, en donde deberán agruparse según consignas (todos los que tienen hojas, plumas, piedras, etc.). Después de haber realizado el juego la maestra plantea las siguientes preguntas: ¿A qué hemos jugado?, ¿Quiénes tenían plumas, piedras, hojas, etc.?, ¿Cómo se agruparon?, ¿Por qué? En el aula, entregamos a cada equipo los materiales que trajeron para observar y manipular. Luego, representan el problema (clasificando/agrupando según la característica del objeto). En una hoja impresa, cada niño y colorea donde hay muchas manzanas y donde hay poco le marcara con una x . Se formaliza la noción de clasificación a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo han agrupado las piedras?, ¿Por qué agruparon algunas piedras en esta caja?, ¿Qué tomaron en cuenta para agrupar los materiales? A partir de las respuestas, concluye junto con los niños que para agrupar o formar colecciones de objetos debemos considerar los criterios que tengan en común como su color, forma, tamaño, etc. <p>III. CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al culminar la actividad la docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué les gustó?, ¿Qué no les gustó?, ¿Ha sido fácil clasificar los materiales?, ¿Habría sido difícil?, ¿Por qué? 		

**COLOREA DONDE HAY MUCHAS MANZANAS Y MARCA CON
UNA X DONDE HAY POCAS**

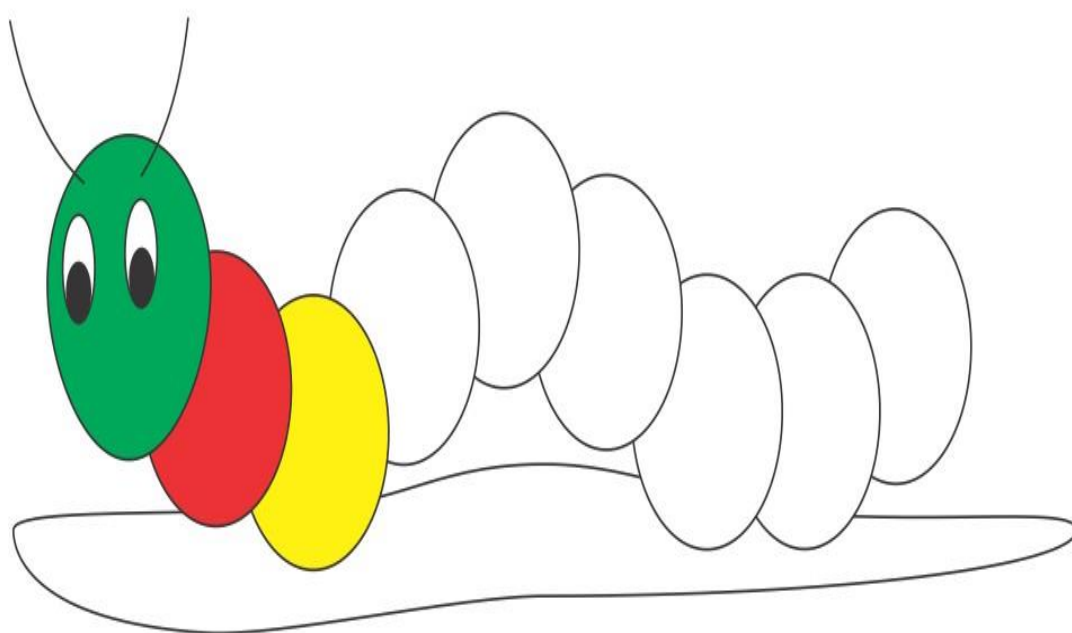


I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
 2. AREA : MATEMATICA
 3. EDAD : 3 AÑOS
 4. SECCION : “A” AMOR
 5. SECC. DE CLASE : APRENDO A CLASIFICAR CON
 MATERIALES DE NUESTRO
 CONTEXTO
 6. TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Colorea donde hay muchas manzanas.		Marca con una x donde hay pocas manzanas.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHIEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				


Colorea según la secuencia de los colores..



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : “A” AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : CONFECCIONAMOS COLLARES
REALIZANDO UNA SECUENCIA.
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Expresa con su propio lenguaje los colores que utilizo en un patrón de repetición.		Reconoce con facilidad los colores de repetición al confeccionar un collar.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

<p>acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos: ¿A qué hemos jugado?, ¿qué ordeno la reina? ¿Cómo se formaron?, ¿Quiénes es el más alto de los varones y quien es el más bajito? ¿Cómo se formaron las niñas? ¿Quién de las niñas es la más bajita y quien es la más alta? ¿de quién es su pie más grande y el pie más pequeño? ¿de quién es su cabello más largo y más corto? <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niños, el día de hoy trabajaremos ordenando diversos objetos de reciclaje, así que saquen sus botellas descartables, platos descartables, vasos descartables, cucharas, tenedores y cuchillos descartables y entre otros que trajeron y lo ponemos en medio de la mesa. • Mostramos a los niños los materiales que trajeron. • Dejamos que los niños lo manipulen y comiencen a descubrir que tipos de materiales de reciclajes han traído como sus botellas descartables, platos descartables, vasos descartables, cucharas, tenedores y cuchillos descartables y entre otros. • La maestra les dice que ahora vamos a ordenar sus botellas descartables, platos descartables, vasos descartables, cucharas, tenedores y cuchillos descartables y entre otros materiales que trajeron de la siguiente manera (del más grande al más pequeño o del más pequeño al más grande) y así lo haremos sucesivamente, pero todos deben ser del mismo objeto.  <ul style="list-style-type: none"> • Luego preguntamos a los niños y niñas como es que ha ordenado su material que le toco ¿Qué material han ordenado? ¿Cómo ordenaste los vasos descartables? ¿Cómo ordenaste los platos? Ellos darán su criterio que utilizo para ordenar. <p>Los escuchamos y aplaudimos por su criterio de ordenamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entregamos plastilina para que modelen los materiales que utilizaron para luego ordenarlo con el criterio que más le gusta • Realizamos Exposición y evaluación de trabajos. • ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué objetos ordenamos, ¿Todos trabajaron?, ¿Cómo se sintieron? • Realizan diversos ordenamientos con los materiales que contamos en el aula y en su casa. 	<p>Diálogo interrogativo</p>	<p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>
<p>Evaluación</p>			

Pinta con crayola la seriación:



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

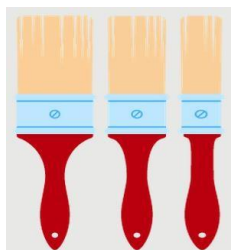
1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
3. EDAD : 3 AÑOS
4. SECCION : "A" AMOR
5. SECC. DE CLASE : HACEMOS SERIACIONES CON
OBJETOS DE RECICLAJE
6. TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Nombra los objetos de grande a pequeño		Ordena en material concreto los objetos de pequeño a grande.		Pinta los objetos grandes y encierra los pequeños.	
N°.	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX						
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER						
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER						
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA						
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI						
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN						
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA						
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL						
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO						
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY						
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO						
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA						
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA						
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL						
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE						
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA						
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN						
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN						
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO						
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA						
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA						
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO						
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH						
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM						

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

JUEVES 26 de Octubre del 2017

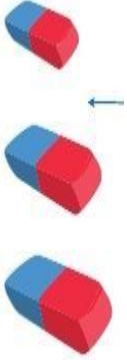
Actividad 4	HACEMOS SERIACIONES CON OBJETOS GRUESOS Y DELGADOS
------------------------------	---



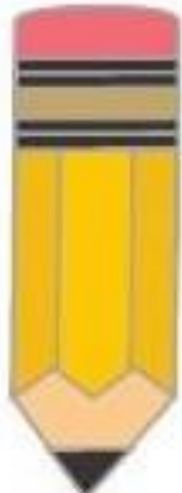
☞ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta tres objetos de grueso a delgado.

☞ SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<p>I. INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra muestra a los niños diversos materiales en diferentes grosores (palos, trenzas de lana, tiras de papel, botellas, etc.): Luego, les comunica que ha notado que ellos tienen dificultad para ordenar materiales por grosor (realizar seriaciones de grueso a delgado). Entonces, les pregunta: ¿Qué materiales ordenarían del más delgado al más grueso?, ¿Por qué? La maestra da a conocer a los niños que el día de hoy trabajaremos ordenando algunos materiales por su grosor. Las podemos ordenar del más delgado al más grueso o también del más grueso al más delgado. Nos organizamos en forma grupal. A través de una dinámica, juegan a reconocer el grosor de algunos materiales. <p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> La maestra muestra a los niños los diferentes materiales que podemos seriar por grosor y dice tenemos varios materiales en diferentes grosores y luego pregunta: ¿CÓMO PODEMOS ORDENAR LAS TRENZAS DE LANA, PALOS, TIRAS DE PAPEL, BOTELLAS, ¿ETC.? 	<p>Palos Trenzas de lana Tiras de papel Botellas, etc.</p> 	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen diferentes estrategias mediante las preguntas de la maestra. • Nos dirigimos en forma ordenada al patio del Jardín. Les mostramos tres grosores de palos grandes, para que ellos las ordenen del más delgado al más grueso y viceversa. Repetimos varias veces la actividad permitiendo que participen todos los niños. • Utilizando los diferentes materiales que llevamos al aula, los niños las ordenan por su grosor. • Dialogamos con ellos sobre la situación planteada y se formula preguntas para asegurar la comprensión: ¿Qué van a realizar?, ¿Cómo van a ordenar los materiales?, ¿Qué deben tener en cuenta para ordenarlos? • A medida que van ordenando, solicitamos a cada integrante del grupo a que explique cómo ordenó los diferentes materiales. • Se entrega diferentes hojas impresas con diversas imágenes para que lo ordenen de más grueso al más delgado <p>III. CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al culminar la actividad la docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo ordenaron los materiales? ¿Todos trabajaron?, ¿Cómo se sintieron? 	<p>Diálogo interrogativo</p>	<p>5 minutos</p>
--------------------------	--	----------------------------------	----------------------



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
3. EDAD : 3 AÑOS
4. SECCION : “A” AMOR
5. SECC. DE CLASE : HACEMOS SERIACIONES CON
OBJETOS GRUESO Y
DELGADO
6. TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Agrupa los objetos gruesos en la caja roja y los delgados en la caja azul.		Pinta los objetos gruesos y marca l con una x los delgados.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

VIERNES 27 de Octubre

Actividad 5	JUGANDO CON TAPAS Y BOTELLAS ME DIVIERTO
--------------------	---



✚ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Explora y menciona relaciones de correspondencia en botellas con sus tapas.

✚ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<p>I. INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra muestra a los niños diversas botellas plásticas (de gaseosas, yogur, maltin power, etc.). • Luego, les comunica que ha notado que ellos tienen dificultad para realizar correspondencias (unir cada objeto con su pareja). <p>• Entonces, les pregunta: ¿Alguna vez tomaron gaseosa, agua, maltin power? ¿En cuál de estos envases los tomaron?, ¿Mostrándoles las tapas de las botellas, les pregunta, para qué servirá esto?, ¿Se podrán vender estos productos sin sus tapas?, ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra da a conocer a los niños que van a realizar una actividad en la cual buscarán la correspondencia con botellas descartables de gaseosa, yogurt, maltin power, etc. con sus respectivas tapas, después de rellenar cada envase con arena, piedritas, semillas, etc. • Nos organizamos en forma grupal. • A través de una dinámica, juegan a relacionar algunos objetos con sus pares. <p>II. DESARROLLO:</p>	<p>Diversas botellas y tapas descartables Arena Piedritas Semillas, etc.</p>	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra muestra a los niños las diferentes botellas y tapas que y dice tenemos varias botellas con sus tapas y luego pregunta: ¿CÓMO PODEMOS SABER QUÉ TAPA CORRESPONDE A CADA BOTELLA? • La maestra organiza a los niños en equipos y les entrega las botellas descartables que hay en el aula y en consenso acuerdan que utilizarán las botellas para llenarlas con diversos materiales como arena, piedras, semillas, etc. • Antes de empezar a llenar las botellas, nos dirigimos en forma ordenada al patio del Jardín para realizar el juego “LAS BOTELLAS BAILARINAS”, que consiste en: <ul style="list-style-type: none"> • Se organiza en los grupos a los niños y las niñas, el grupo de niños representarán a las botellas, el grupo de las niñas representarán a las tapas; quienes bailarán al compás de la música escuchada, moviendo todas las partes de su cuerpo. Al toque del silbato, los niños (botellas) buscarán a una niña (tapa) para bailar cogiéndose de la mano. • Los niños y niñas pasan al aula y la maestra les comenta que hoy aprenderemos a realizar la correspondencia con botellas descartables de gaseosa, yogurt, maltin power, etc. • La maestra orienta a los niños que van a realizar un juego de embotellamiento de arena, semillas, piedritas, etc., para lo cual formarán dos grupos y cada grupo al sonido del silbato cogerán una botella y la llenarán, luego buscarán sus tapas para tapar las botellas y evitar que se derrame el contenido, hasta terminar todo. • Luego del juego, la maestra plantea las siguientes preguntas: ¿Ambos grupos lograron encontrar las tapas de las botellas?, ¿Cómo?, ¿De las botellas que se quedaron sin tapas, qué podemos hacer para encontrar su respectiva tapa y evitar que se derrame el contenido? • Se entrega una hoja impresa para que relaciones los objetos según como corresponde <p>III. CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al culminar la actividad la docente formula las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué necesitamos para realizar la correspondencia de las botellas con sus tapas?, ¿Ha sido fácil realizar la correspondencia?, ¿Habrá sido difícil lograr la correspondencia de las botellas con sus tapas?, ¿Por qué? 	<p>Diálogo interrogativo</p>	<p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>

Une los dibujos que guardan relación.



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
3. EDAD : 3 AÑOS
4. SECCION : “A” AMOR
5. SECC. DE CLASE : JUGANDO CON TAPAS Y BOTELLAS ME DIVIERTO.
6. TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Explica a su manera el parentesco de relación entre los elementos.		Reconoce los elementos que se relacionan por sus características de formas .	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

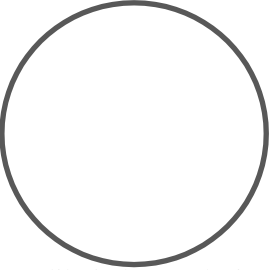
Lunes 30 de Octubre

Actividad 6	CÍRCULOS Y MAS CIRCULOS
--------------------	--------------------------------

☞ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Reconoce y relaciona el círculo con objetos de su entorno.

☞ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematición</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Se iniciara mediante la presentación de diversas objetos que tienen la forma de un círculo - Les preguntamos ¿que observan? ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿para qué sirve? ¿qué forma tendrán? - Invitamos a los niños a salir al patio para jugar - Se dibuja un círculo grande en el piso y motivamos a los niños a que se desplacen por el contorno caminando, saltando, marchando, etc. <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habré dibujado en el piso?, ¿Cómo se llamará?, ¿Qué hicieron con el círculo?, ¿Qué forma tiene el círculo?, ¿Dónde lo encontramos? - DESARROLLO - Niños y niñas el día de hoy trabajaremos con el círculo. El círculo es una forma geométrica que tiene la figura redonda. Con el círculo podemos formar diversas figuras 	<p>Figuras de formas geométricas, tiza, diversos objetos del aula de forma de círculos, lápiz, crayolas, hoja de trabajo.</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Diálogo interrogativo</p>	<p>15 minutos</p> <p style="margin-top: 20px;">20 minutos</p> <p style="margin-top: 20px;">20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<p>como un pollito, una flor, un sol y varias figuras más.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les muestra figuras de objetos y elementos que tienen la forma circular: el sol, una sombrilla, un aro, etc., los cuales los niños van identificando y relacionando. - Luego, manipulan bloques lógicos, la maestra los ayuda a identificar cuáles son círculos y los rodean con sus dedos. Luego los separan del resto de las figuras. - Después, se introducen círculos en una bolsa, y se pide a los niños que sin mirar los toquen y saquen sólo los círculos. - Pedir a los niños que dibujen círculos en la pizarra y el piso. - Trabajan una hoja de aplicación de la forma geométrica aprendida "CÍRCULO". - CIERRE - Exposición y evaluación de trabajos. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo es el círculo?, ¿Qué cosas se parecen a un círculo?, ¿Todos trabajaron?, ¿Compartieron materiales?, ¿Cómo se sintieron? - Con ayuda de sus padres: Desarrolla una hoja de aplicación para reforzar el reconocimiento del círculo 		<p>5 minutos</p>
--------------------------	--	--	------------------

Colorea los círculos que encuentras.



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : CIRCULOS Y MAS CIRCULOS
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Identifica los círculos en objetos del aula.		Modela con plastilina la forma del círculo.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHIEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07


Martes 31 de Octubre

Actividad 7	CUADRADO MAS CUADRADOS
--------------------	-------------------------------

☞ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

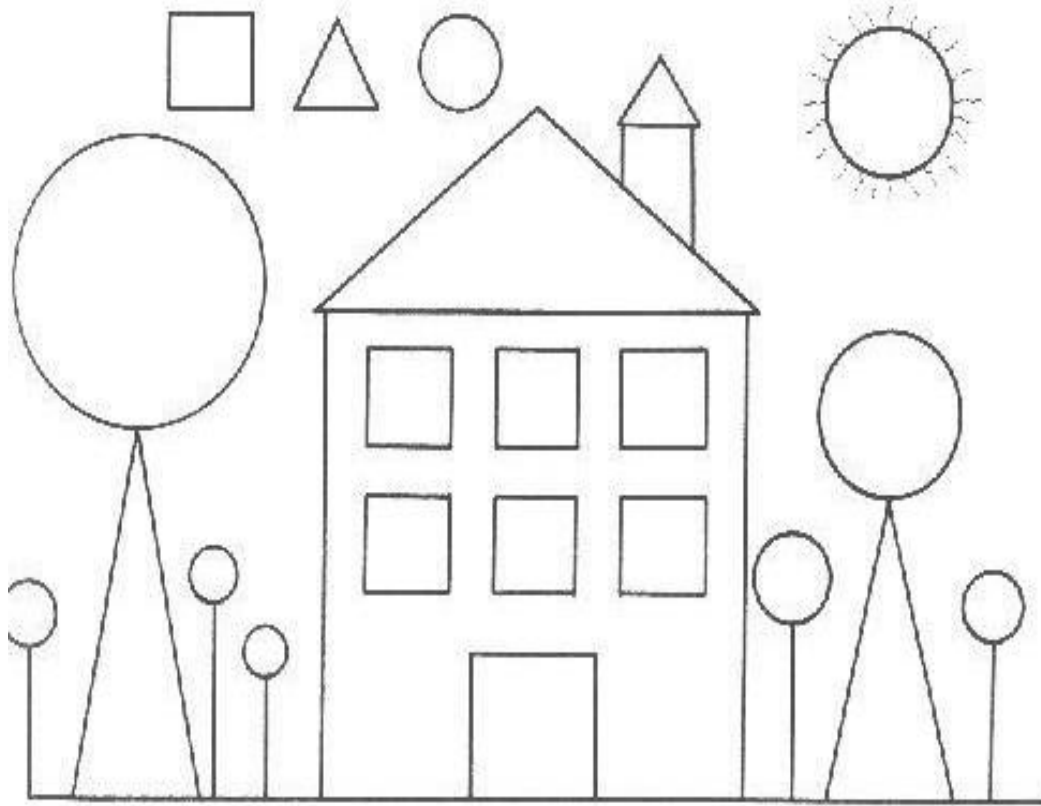
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Identifica y relaciona al cuadrado con objetos de su entorno.

☞ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Se iniciará mediante la presentación de diversos objetos que tienen la forma de un CUADRADO - Les preguntamos ¿que observan? ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿para qué sirve? ¿qué forma tendrán? - Invitamos a los niños a salir al patio para jugar - Se dibuja un círculo grande en el piso y motivamos a los niños a que se desplacen por el contorno caminando, saltando, marchando y otras maneras. - Mostramos a los niños y niñas un cuadrado y dejamos que lo manipulen señalando sus cuatro lados y esquinas. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>	<p>Figuras de formas geométricas, tiza, diversos objetos del aula de forma de cuadradas, lápiz, crayolas, hoja de trabajo.</p>	<p>15 minutos</p>
<p>Motivación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les mostré?, ¿Cómo es el cuadrado?, ¿Cuántos lados tiene?, ¿Dónde encontramos cuadrados en el aula?, ¿Qué objetos observan en el aula parecidos al cuadrado? - Niños y niñas el día de hoy trabajaremos con el cuadrado. El cuadrado, así como el círculo también es una forma geométrica y tiene cuatro lados iguales. 	<p>Diálogo interrogativo</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Gestión del acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - DESARROLLO - La maestra les muestra figuras de objetos y elementos que tienen la forma del cuadrado: una casa, una ventana, una mesa, etc., los cuales los niños van identificando y relacionando. - Luego, manipulan bloques lógicos, la maestra los ayuda a identificar cuáles son cuadrados y los rodean con sus dedos. Luego los separan del resto de las figuras. - Después, se introducen círculos y cuadrados en una bolsa, y se pide a los niños que sin mirar los toquen y saquen sólo los cuadrados. 		<p>20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir a los niños que dibujen cuadrados en la pizarra y el piso. - Se dibuja en un papelote un edificio muy alto y la maestra propone a los niños decorarlo. Se les reparte cuadrados de cartulina para que los peguen como si fueran ventanas. - Trabajan una hoja de aplicación de la forma geométrica aprendida "CUADRADO". - Exposición y evaluación de trabajos. - CIERRE - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo es el círculo?, ¿Qué cosas se parecen a un cuadrado?, ¿Todos trabajaron?, ¿Compartieron materiales?, ¿Cómo se sintieron? <p>Con ayuda de sus padres: Desarrolla una hoja de aplicación para reforzar el reconocimiento del cuadrado.</p>		<p>5 minutos</p>
--------------------------	---	--	------------------

COLOREA LOS CUADRADOS QUE ENCUENTRA



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : CUADRADO MAS CUADRADO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Relaciona el cuadrado con material concreto.		Señala y los lados del cuadrado.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

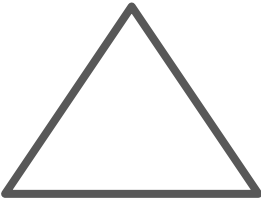
Miércoles 01 de noviembre

Actividad 8	EL TRIANGULO
--------------------	---------------------

✚ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

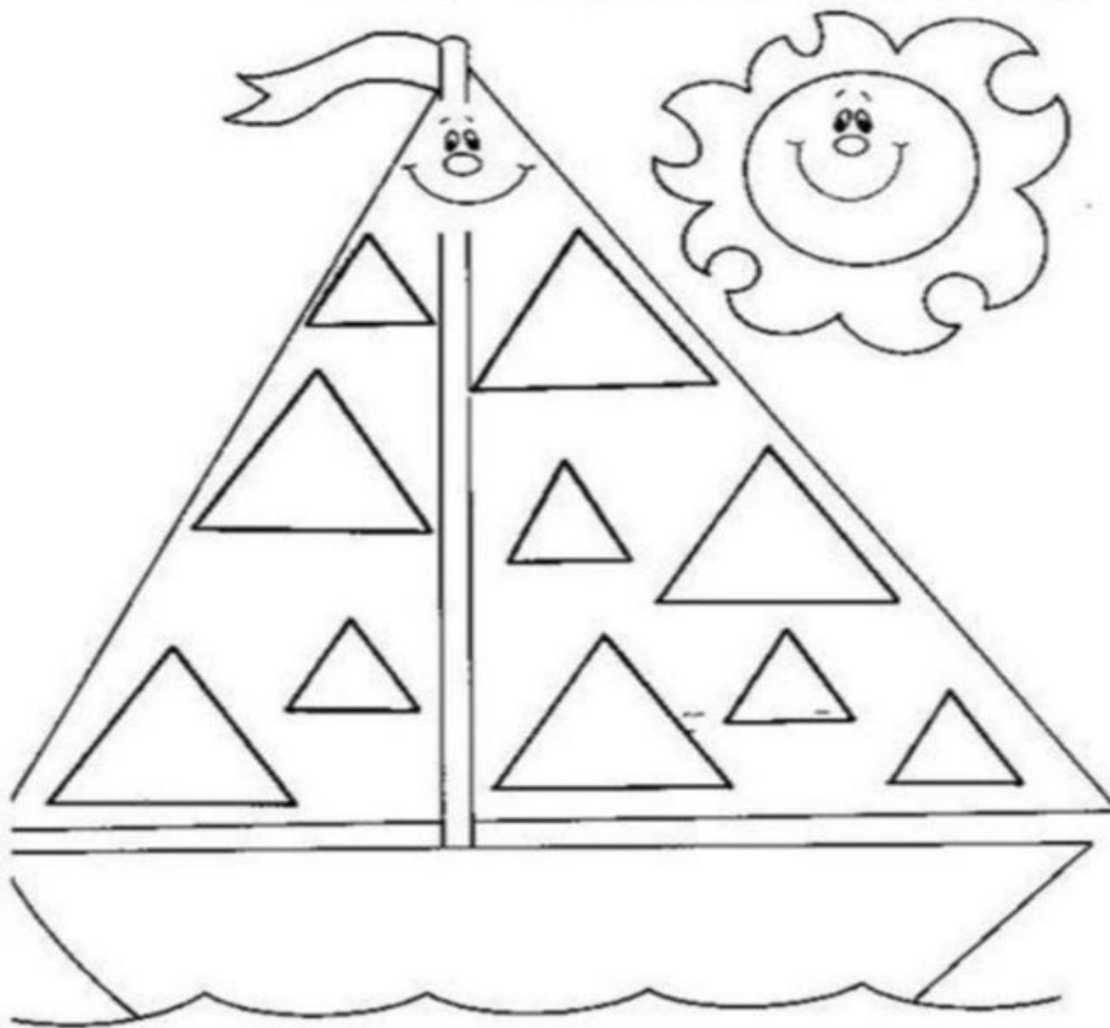
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Identifica y relaciona al triángulo con objetos de su entorno.

✚ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<p>✚ INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciara mediante la presentación de diversas objetos que tienen la forma de un Triangulo - Les preguntamos ¿que observan? ¿Cómo se llaman estos objetos? ¿para qué sirve? ¿qué forma tendrán? - Invitamos a los niños a salir al patio para jugar - Se dibuja un triángulo grande en el piso y motivamos a los niños a que se desplacen por el contorno caminando, saltando, marchando, etc. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué habré dibujado en el piso?, ¿Cómo se llamará?, ¿Qué hicieron con el triángulo?, ¿Cómo es el triángulo?, ¿Cuántos lados tiene?, ¿Dónde lo encontramos?, ¿Qué objetos observan en el aula parecidos al triángulo? <p>○ DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños y niñas el día de hoy trabajaremos con el triángulo. El triángulo así como el círculo y el cuadrado también es una figura geométrica y tiene tres lados, lo podemos encontrar en un cono de helado, un gorrito o en instrumento musical el triángulo. - La maestra les muestra figuras de objetos y elementos que tienen la forma del triángulo: un cono de helado, un gorrito, etc., los cuales los niños van identificando y relacionando. - Luego, manipulan bloques lógicos, la maestra los ayuda a identificar cuáles son triángulos y los rodean con sus dedos. Luego los separan del resto de las figuras. - Después, se introducen círculos, cuadrados y triángulos en una bolsa, y se pide a los niños que sin mirar los toquen y saquen sólo los triángulos. - Pedir a los niños que dibujen triángulos en la pizarra y el piso. 	<p>Figuras de formas geométricas, tiza, diversos objetos del aula de forma de cuadradas, lápiz, crayolas, hoja de trabajo.</p> <p>Diálogo interrogativo</p>	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada niño(a) tiras de serpentina para que pequen en la forma del triángulo del velero del barquito y luego pintan los triángulos que encuentran dentro del velero. - Exposición y evaluación de trabajos. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo es el círculo?, ¿Qué cosas se parecen a un cuadrado?, ¿Todos trabajaron?, ¿Compartieron materiales?, ¿Cómo se sintieron? - Con ayuda de sus padres: Desarrolla una hoja de aplicación para reforzar el reconocimiento del triángulo. 		
-------------------	--	--	--

COLOREA LOS TRIANGULOS QUE ENCUENTRES



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : EL TRIANGULO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Describe en forma oral el trazo del triángulo.		Construye el triángulo con palitos de chupetes.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

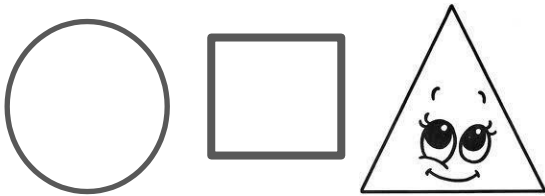
Jueves 02 de octubre

Actividad 9	JUGANDO CON LAS FORMAS GEOMETRICAS
--------------------	---

✚ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

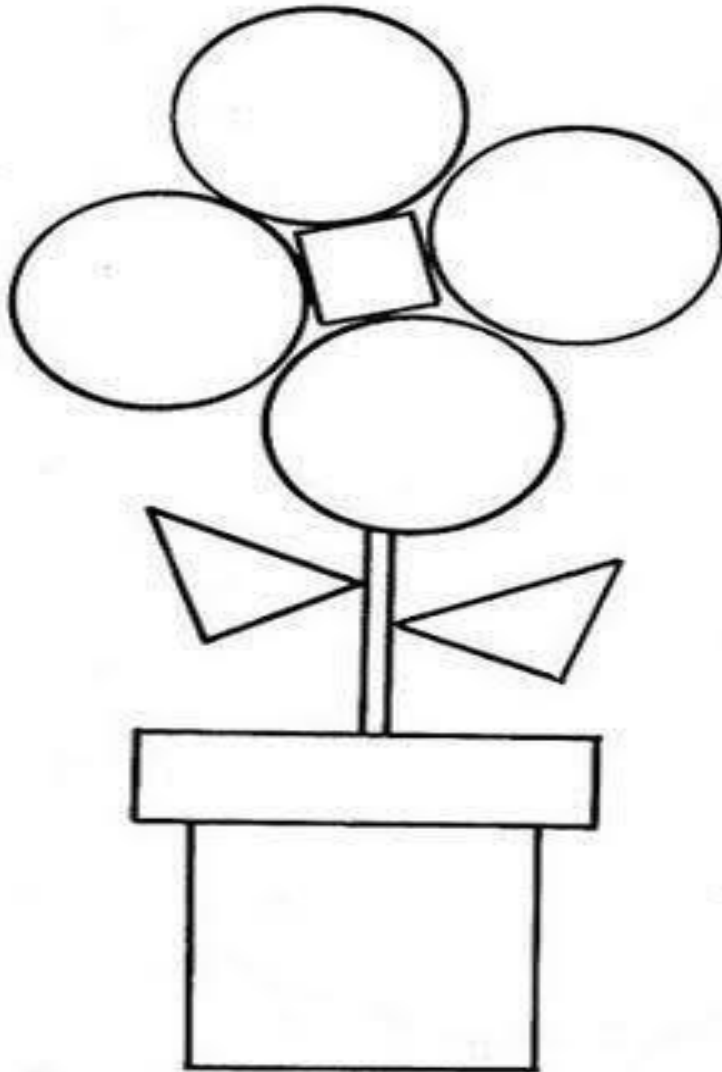
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza Situaciones	Descubre que hay figuras que se arman con las formas geométricas.

✚ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Como los días anteriores ya conocieron las formas geométricas del círculo, cuadrado y triangulo pedimos a los padres de familias que nos manden una bolsita de bloques lógicos con estas formas para trabajar con sus hijos. - Se muestra y se les entrega a los niños la bolsita de bloques lógicos que trajeron para que lo observen y de esta manera creamos expectativa de las formas geométricas: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Entablamos un dialogo a través de diversas preguntas ¿Qué observan?, ¿Recuerdan estas figuras geométricas?, ¿Cómo se llaman?, ¿Cómo es el círculo?, ¿Cuántos lados tiene el cuadrado?, ¿Cuántos lados tiene el triángulo? ¿Qué colores encuentran en las formas geométricas? <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños y niñas el día de hoy jugaremos nuevamente con las figuras geométricas, relacionándolas a todas con objetos y materiales de nuestro entorno - Les proporcionamos bloques lógicos de las figuras geométricas aprendidas, para que las manipulen libremente y descubran que con esas formas se puede armar diversas imágenes como una casita, un carrito, un paisaje entre otras imágenes más que ellos mismos irán descubriendo. - Luego, jugamos a la dinámica “LA REYNA MANDA”, cuando la maestra diga levanten el círculo, 	<p>Figuras de formas geométricas, tiza, diversos objetos del aula de forma de cuadradas, lápiz, crayolas, hoja de trabajo.</p> <p style="text-align: center;">Diálogo interrogativo</p>	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p>

	<p>el cuadrado o el triángulo; los niños lo levanten según sea la indicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un cuadro de doble entrada, marca con una x la forma geométrica que es igual a ella. - Trabajan una hoja de aplicación sobre las figuras geométricas aprendidas. - Exposición y evaluación de trabajos. <p>- ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo es el círculo?, ¿Qué cosas se parecen a un cuadrado?, ¿Cuántos lados tiene el triángulo?, ¿Todos trabajaron?, ¿Compartieron materiales?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Relaciona las figuras geométricas con objetos que observe en casa.</p>		5 minutos
--	--	--	-----------

Colorea las formas que aprendieron y conocieron el día de hoy de acuerdo a su creatividad.



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : JUGANDO CON LAS FORMAS GEOMETRICAS
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Construye con las formas geométricas un prototipo.		Expresa propiedades de las figuras y cuerpos según sus características.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Viernes 03 de noviembre

Actividad 10	MIDIENDO LONGITUDES LARGO – CORTO
-------------------------	--

✚ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Utiliza medidas arbitrarias: mano, pie, regla, cintas, etc., para medir objetos de su entorno en forma grupal e individual

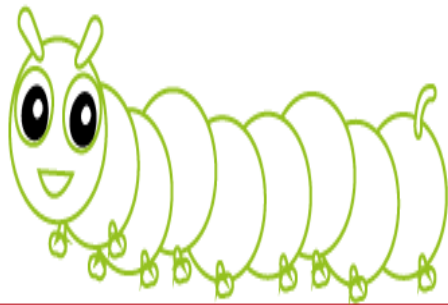
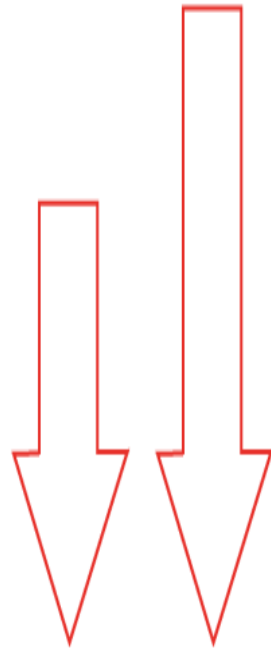
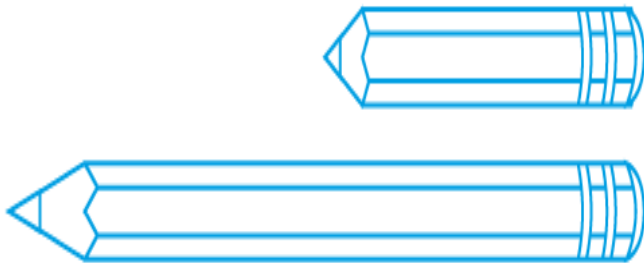
✚ SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Problematización Rescate de saberes previos Propósito y organización Motivación Gestión del acompañamiento Evaluación	<p>○ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a los niños y niñas que jugaremos buscando diversos objetos - que están escondidos: Largos y cortos. Cada vez que la maestra dice “Objetos largos”, los niños buscarán objetos largos, luego se cambia a indicación a objetos cortos. <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;"></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció el juego?, ¿A qué jugamos?, ¿Con qué jugamos?, ¿Cómo eran los objetos encontrados?, ¿Todos eran iguales?, ¿Qué objetos eran largos?, ¿Qué objetos eran cortos? <p>○ DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños hoy trabajaremos con las dimensiones “LARGO – CORTO”, y lo haremos midiendo diferentes objetos. No todas las cosas tienen el mismo tamaño, eso lo podemos distinguir en la naturaleza que nos rodea, en los objetos, en la ropa que usamos, en los juguetes y otros más. - Proporcionamos a los niños palos de diferentes medidas, para que los comparen y separen según la indicación de la maestra: “Palos largos, palos cortos”. - Descubren y miden en el aula objetos “Largos y cortos” como: pinceles, crayolas, tiras, cintas, etc. - Modelan con plastilina gusanos largos y cortos. - Trabajan una hoja impresa sobre la dimensión aprendida: LARGO – CORTO. - Exposición y evaluación de trabajos. <p>○ RECUENTO DE LO APRENDIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Todos los objetos tienen la misma medida?, ¿Qué objetos largos observamos?, ¿Qué objetos cortos medimos? <p>○ APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACIÓN:</p> <p>Con ayuda de sus padres: Comparan objetos LARGOS – CORTOS que encuentren en su casa.</p>	<p>Objetos largos y cortos</p> <p>Diálogo interrogativo</p> <p>Recursos orales</p> <p>Palos de escoba</p> <p>H.I.</p> <p>Diálogo interrogativo</p>	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>



Largo - corto

Colorea la figura más larga en cada caso.



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : MIDRIENDO LONGITUDES LARGO CORTO.
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Realiza mediciones con las manos y registra con símbolos propuestos por ellos.		Determina valores para establecer Medidas longitudinales.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11



Lunes 06 de noviembre

Actividad 11	IDENTIFICANDO LAS DIMENSIONES ALTO-BAJO
---------------------	--

✚ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Identifica las dimensiones alto – bajo, en personas y objetos.

✚ SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p> 	<p>○ INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará la actividad mediante una motivación a los niños y niñas a que caminen en puntillas por el aula y con los brazos levantados repitan: “¡Somos los gigantes muy altos, muy altos!”; luego, que caminen agachados y repitan: “¡Somos los enanitos muy bajitos, muy bajitos!”.  <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos niños?, ¿Cuándo eran gigantes?, ¿Cuándo eran enanos?, ¿Todos ustedes son del mismo tamaño?, ¿Quiénes son altos?, ¿Quiénes son bajos?, ¿Qué cosas altas encuentran en el aula?, ¿Ahora qué cosas bajas ven?, ¿Todas las cosas son altas?, ¿Todas las cosas son pequeñas? <p>○ DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños el día de hoy jugaremos conociendo las dimensiones “ALTO - BAJO”, y lo haremos identificando en distintos objetos y en nosotros mismos. Hay algunas personas que son altas y otras son bajitas, algunos animales son altos como las jirafas y otros son bajitos como los perros pequineses. - Los niños y niñas salen al frente en parejas para que comparen en ellos mismos su estatura: ALTO – BAJO, y decimos “María es baja y Juan es alto, etc.”. - Les proponemos armar una torre de cubos o playgos alta y la otra baja. - Luego se les muestra creando expectativa un papelote con varios dibujos de objetos ALTOS y BAJOS para que los niños los identifiquen saliendo al frente en forma individual. - Trabajan una hoja impresa sobre la dimensión aprendida: ALTO – BAJO. - Exposición y evaluación de trabajos. 	<p>Niños(as)</p> <p>Diálogo interrogativo</p> <p>Recursos orales</p> <p>Experiencia directa</p> <p>Cubos/Playgos s Papelógrafo</p> <p>H.I.</p> <p>Diálogo</p>	<p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>5 minutos</p>

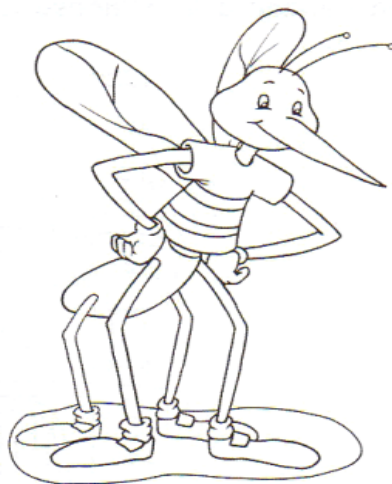
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Todos ustedes tienen la misma estatura?, ¿Quiénes son altos?, ¿Quiénes son bajitos?, ¿Qué objetos altos observamos?, ¿Qué objetos bajos identificaron? - Identifica entre sus familiares quiénes son ALTOS y quiénes son BAJOS. 	interrogativo	
--	--	---------------	--

Alto - bajo

1. Colorea al personaje más alto; y encierra, al más bajo:



2. Colorea el mosquito más bajo; y encierra, el más alto:



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : IDENTIFICANDO LAS DIMENSIONES ALTO BAJO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Comunica en forma oral la representación de objetos que están en lo alto.		Representa con material concreto las dimensiones alto y bajo.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Martes 07 de noviembre

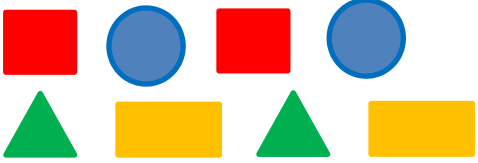
Actividad 12	JUGANDO A SECUENCIAR POR COLOR
---------------------	---------------------------------------

✚ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

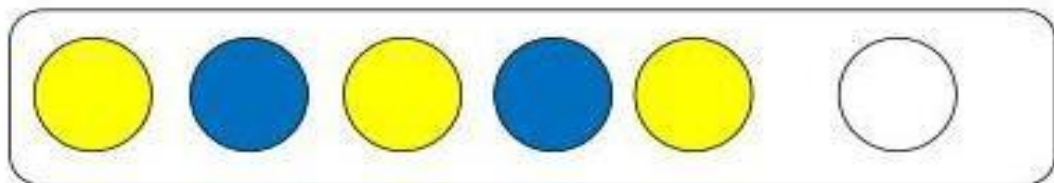
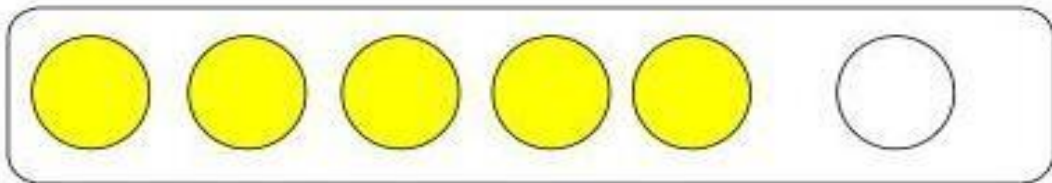
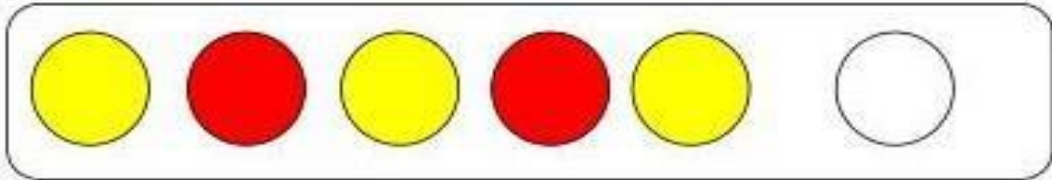
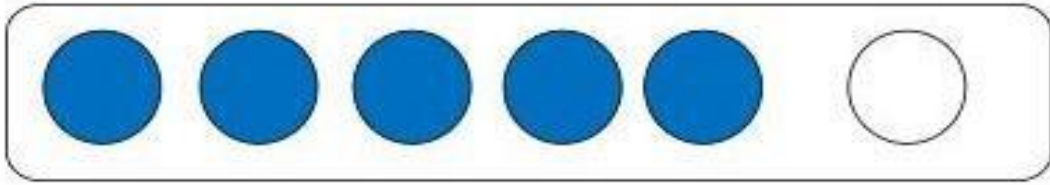
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa con su propio lenguaje cuales los dos elementos que se repiten en un patrón de repetición.

✚ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<p>I. INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños y las niñas a realizar la actividad en el patio al aire libre. Utilizando dos cordones de colores diferentes, pedimos que coloquen cada cordón de color en diferentes lugares del patio. Por ejemplo: amarrarlo en un arco, palo, puesto en el suelo, entre otros lugares al alcance de los niños. Indicamos a los niños que formen una ronda y pedimos que cada uno elija una Figura de forma geométrica. Luego, explicamos que cuando toquemos el silbato deben correr a buscar el cordón del color de su Figura de forma geométrica que le toco , también hacemos las indicaciones referido a la forma que tiene cada uno de ustedes. Algunos niños y niñas salen al frente a conducir el juego. <ul style="list-style-type: none"> De regreso al aula dialogamos: ¿Qué hicimos?, ¿Qué materiales utilizamos?, ¿Todos tenían el mismo color y la misma forma?, ¿Podemos realizar seriaciones utilizando el color y la forma?, ¿Cómo podemos hacerlo?, etc. Niños y niñas, el día de hoy jugaremos a secuenciar diversos objetos y materiales, esta vez lo haremos por su color y forma. Este trabajo lo podemos hacer utilizando materiales como: siluetas de bloques lógicos, y otros. Será muy divertido hacerlo. <p>II. DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proponemos a los niños formar “EL TTREN DE COLORES”, utilizando bloques lógicos de dos colores. Organizamos a los niños en grupos de 6 y se ubiquen en circunferencia. Comienza un niño o una niña colocando una pieza de un color y el siguiente de la derecha coloca otra de diferente color. Por ejemplo: Rojo – azul, rojo – azul... Los demás continúan formando el trencito con las piezas del color que corresponde a la secuencia. Mientras tanto vamos cantando: “Chu – chu, talán, ¿qué trencito ganará?” El niño/a que no tenga la pieza del color que corresponda, dejará su turno al siguiente participante. 	<p>Figuras de formas geométricas, tiza, diversos objetos del aula de forma de cuadradas, lápiz, crayolas, hoja de trabajo.</p> <p style="text-align: center;">Diálogo interrogativo</p>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<p>Gana el niño/a que se queda sin piezas primero.</p>  <p>III. CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En forma grupal entregamos un papelote para que peguen según el patrón de inicio para que los niños y niñas continúan la secuencia de colores y formas. • En una hoja impresa completa la secuencia del color que falta Exposición y evaluación de trabajos. • ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué objetos seríamos?, ¿Cómo los seríamos?, ¿Todos trabajaron?, ¿Cómo se sintieron? <p>Reforzamos lo aprendido realizando seriaciones por forma y color en las actividades de juego de entrada</p>		<p>5 minutos</p>
--------------------------	---	--	------------------

Completa coloreando la secuencia de colores



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : JUGANDO A SECUENCIAR POR COLOR
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Comunica los colores que empleo en su patrón de repetición.		Representa un patrón de repetición de dos elementos en material concreto con dos elementos de repetición	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

Miércoles 08 de noviembre

Actividad 13	JUGANDO CON MI CUERPO ARRIBA - ABAJO
---------------------	---

✚ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma y movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas	Utiliza materiales concretos para identificar las posiciones de su cuerpo.

✚ **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
Problematicación	<ul style="list-style-type: none"> - INICIO - Se motiva a los niños y niñas mediante una canción y con movimientos de su cuerpo. 		15 minutos
Rescate de saberes previos	<p>Arriba, arriba, arriba Abajo, abajo, abajo Adelante, adelante, adelante Atrás, atrás, atrás</p> <p>Arriba, abajo 1,2 y 3</p> <p>Siempre adelante 4,5 y 6</p>		20 minutos
Propósito y organización	<ul style="list-style-type: none"> - ¿qué nos menciona la canción?, ¿qué parte de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿a dónde apuntaba los brazos?, ¿cómo sabemos que estamos abajo? ¿cómo sabemos cuál es arriba? - Que les parece si salimos a fuera para jugar con nuestro cuerpo. - Pero para eso la maestra ya prevé con diversos materiales que utilizaran para jugar con los niños y niñas 	Diálogo interrogativo	
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Niños el día de hoy jugaremos utilizando nuestro cuerpo y conociendo los lados de nuestro cuerpo, y lo haremos identificando en distintos objetos y en nosotros mismos. - Empezamos el juego pero el día de hoy la maestra será la reina y ella ordenara a los niños y niñas que realicen diversos movimientos con su cuerpo 		
Gestión del acompañamiento	<ul style="list-style-type: none"> - DESARROLLO - Los niños y niñas salen al patio para que observen que materiales hay en el patio permitimos que lo manipules y les decimos que antes de jugar realizaremos nuestro acuerdos del juego. - La reina manda que se pongan adelante la ula ula, la reina manda que se pongan atrás de las sillas. La reina manda se ponga encima de los ladrillos, la reina manda que se pongan la pelota arriba de sus cabeza, la reina manda que pongan adentro de las cajas, la reina manda que se pongan fuera de la caja y así sucesivamente. - Retornamos al salón para luego establecer una conversación a través de alguna interrogantes 		20 minutos
			5 minutos

<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se les facilita una hoja impresa para que encierre con un círculo a la princesa que está encima de la silla y la que está abajo lo marca con una x - Exposición y evaluación de trabajos. <p>○ CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos hoy?, ¿Todos ustedes participaron en el juego?, ¿Quién no participo?, ¿Que lados de nuestro cuerpo hemos conocido? <p>Dialogan con los miembros de sus familia lo que hizo hoy con su cuerpo.</p>		
--------------------------	---	--	--

Encierra con un círculo a la princesa que está encima de la silla y la que está de abajo lo marca con una x

Arriba



Abajo



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : JUGANDO CON MI CUERPO ARRIBA
ABAJO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Expresa su ubicación entre s objetos usando las expresiones arriba abajo.		Realiza desplazamientos usando su cuerpo para ir de un lugar a otro.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

Jueves 09 de noviembre

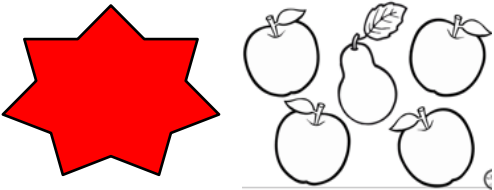
Actividad 14	ME DIVIERTO JUGANDO CON EL COLOR ROJO
---------------------	--

✚ APRENDIZAJES ESPERADOS:

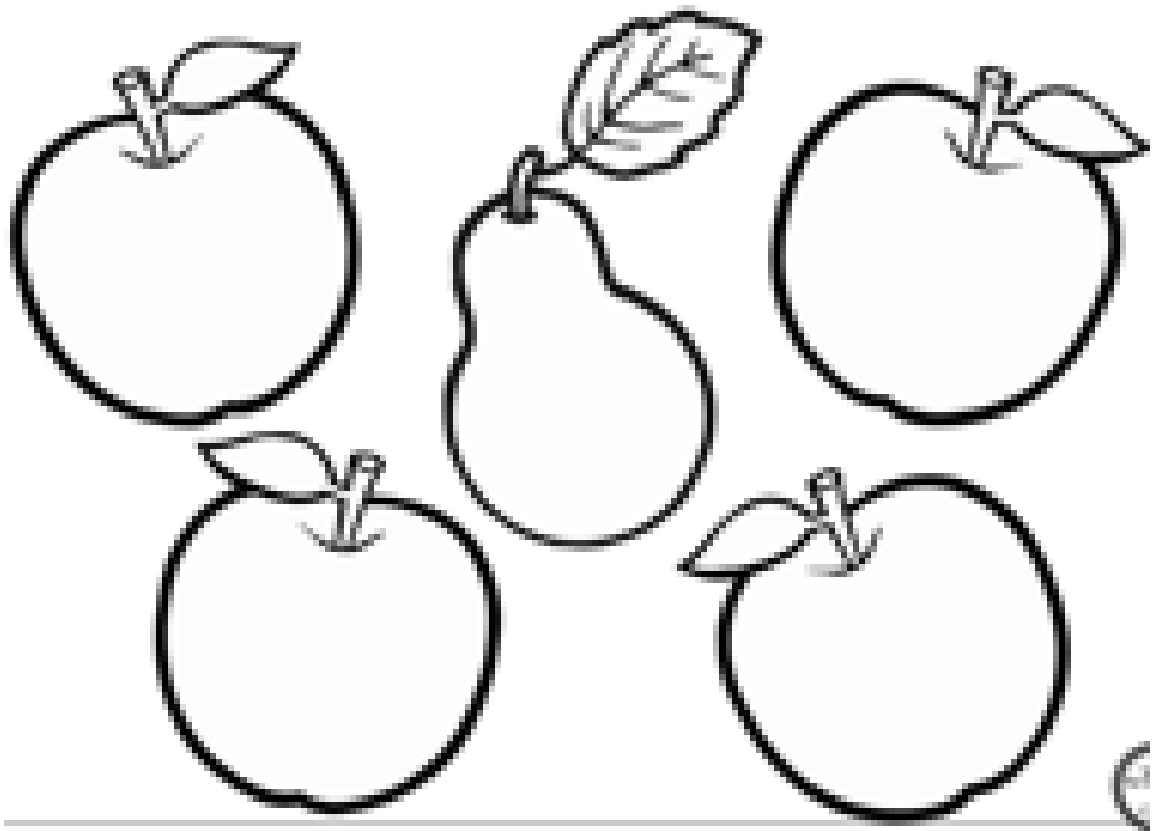
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio	Comunica y representa ideas matemáticas	Identifica los colores primarios a través de diversos materiales de su aula y de su contexto.

✚ SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
<p>Problematización</p> <p>Rescate de saberes previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Motivación</p> <p>Gestión del acompañamiento</p>	<p>INICIO</p> <p>Se iniciara mediante la presentación de una caja forrada como regalo, dentro de las cuales tendrán varios objetos de color rojo y algunos de diferentes colores para que sean como distractores, creando expectativas en los niños. ¿Qué tendrá la caja? ¿Quieren saber qué es lo que hay dentro de la caja?</p> <p>- Invitamos a que cada niño que saque uno por uno los objetos que tiene la caja, para luego describir su color, textura, y para qué sirve a través de diversas preguntas ¿que observamos? ¿Todos son iguales? ¿Qué color hay más? ¿Dónde más podemos encontrar el color rojo?</p> <p>- Niños hoy aprenderemos a conocer el color rojo y lo haremos descubriendo con diversos objetos, del aula, con sus ropas, con sus zapatos y entre otros.</p> <p>- Salimos a patio del jardín para buscar objetos, plantas y entre otros que son de color rojo, luego retornamos al aula y buscamos algunos objetos que son de color rojo para realizar cuantificadores aproximativos ¿Dónde hay muchos objetos de color rojo? ¿Dónde hay pocos objetos de color rojo?</p> <p>- DESARROLLO</p> <p>- Seguidamente pedimos a los niños a sentarse en forma de un círculo , donde la maestra pondrá en medio de ellos materiales (cuentas, botones, formas geométricas, pelotas pequeñas, telas, palitos de chupetes de colores y entre otros), para que los niños cojan solo los materiales de color rojo y agruparlos según su criterio.</p> <p>- Luego preguntamos ¿qué agruparon? ¿qué colores tienen estos materiales? ¿Quién tiene más material de color rojo? ¿Quién tiene poco?</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo interrogativo</p> <p style="text-align: center;">Cuentas, botones, formas geométricas, telas palitos de colores</p>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>

<p>Evaluación</p>	<p>- Entregamos a los niños una hoja impresa para que pinten con tempera de color rojo todas las manzanas que encuentren.</p>  <p>- Realizamos museo y autoevaluación</p> <p>¿Que hicimos? ¿Les gusto? ¿Qué colores conocimos? ¿Todos pintaron igual? Dialogan con los miembros de su familia referente al tema y en su casa buscan materiales del color que aprendieron hoy.</p>		<p>5 minutos</p>
--------------------------	---	--	------------------

PINTA DEL COLOR ROJO TODAS LAS MANZANAS QUE ENCUENTRES:



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : ME DIVIERTO JUGANDO CON EL COLOR ROJO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Expresa en forma oral el color rojo aplicados en los contextos de la vida cotidiana.		Agrupa objetos de color rojo.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

Evaluación	<p>- Realizamos museo y autoevaluación</p> <p>¿Que hicimos? ¿Les gusto? ¿Qué colores conocimos? ¿Todos pintaron igual? Dialogan con los miembros de su familia referente al tema y en su casa buscan materiales del color que aprendieron hoy.</p>		
-------------------	--	--	--

PINTA DE COLOR AMARILLO AL POLLITO



I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : N° 231 VIRGEN DE FÁTIMA
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : ME GUSTA EL COLOR AMARILLO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES		Reconoce los objetos amarillos en las frutas.		Agrupa diversos objetos de color amarillo en una caja.	
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX				
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER				
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER				
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA				
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI				
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN				
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA				
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL				
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO				
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY				
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO				
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA				
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA				
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL				
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE				
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA				
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN				
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN				
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO				
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA				
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH				
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM				

Anexo 06

Base de datos de la investigación aplicados en los niños de 3 años.

Nº Estudiante	Ítems										CALIFICACIÓN	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puntaje	Literal
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11	B
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	B
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
4	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13	B
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
9	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
10	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	13	B
11	1	1	1	1	1		2	1	1	1	10	C
12	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13	B
13	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13	B
14	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13	B
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
16	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	B
17	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
19	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13	B
20	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
22	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
23											0	C
24	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	13	B
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
26	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
27	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	B
28	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
29	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	13	B
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
31	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C
33	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	13	B
34	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12	B
35	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	13	B
36	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	12	B
37	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	13	B
38	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	B
39	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	14	B
40	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	B
41	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	B
42	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
43	2	2	1	1	1		2	1	1	1	12	B
44	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	12	B
45	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	B
46	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	B
47	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	B
48	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13	B

BASE DE DATOS DE PRE TEST

BASE DE DATOS DE POST TEST	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A	
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A	
	3	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	16	A	
	4	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	15	B	
	5	1	1	1		2	2	2	2	2	1	1	13	B
	6	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	17	A
	7	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	14	B
	8	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	14	B
	9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	11	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	17	A
	12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	16	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	16	A
	17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	18	1	1	1	1	2	2	2	2	2		1	13	B
	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	23	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	17	A
	24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	29	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	A
	30	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	A
	31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	33	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	18	A
	34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	A
	35	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	18	A
	36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	38	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	18	A
	39	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	16	A
	40	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	18	A
	41	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	16	A
	42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	A
	43	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19	A
	44	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	17	A
	45	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19	A
	46	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18	A
	47	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19	A
	48	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	17	A

Anexo 07

Instrumento aplicados y desarrollados por los niños y niñas de 3 años.

PRE TEST

3 AÑOS "B"		APLICACIÓN DEL PRE TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																								
APELLIDOS Y NOMBRES	¿Colorea donde hay manzanas?	Marca con una x donde hay pocas manzanas.		Expresa con su propio lenguaje los colores que repetición al utilize en un patrón de repetición.		Reconoce con facilidad los colores de repetición al utilizar en un patrón de repetición.		Nombra los objetos de grande a pequeño		Ordena en material concreto los objetos de pequeño a grande.		Pinta los objetos grande y pequeño.		Agrupa los objetos gruesos en la caja roja y los delgados en la caja azul.		Pinta los objetos gruesos y marca I con una x los delgados.		Explica a su manera el parentesco de relación entre los elementos								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO							
SECCION: * LOS TOLERANTES *																										
AMASHIPIEN MEGDO																										
ALEXIA NICOLE																										
AMIAS CANAYO																										
THIAGO JAIR																										
ARMAS SABOYA																										
CESIA LUZ																										
SARDALES																										
SATALAYA FLAVIA																										
NAOMI																										
CARIHUASARI																										
TECCO, JOSE																										
LUIS																										

POST TEST

3 AÑOS "B"		APLICACIÓN DEL POST TEST: ÍTEMS DE EVALUACIÓN																			
APELLIDOS Y NOMBRES	Colorea donde hay muchas manzanas.		Marca con una x donde hay pocas manzanas.		Expresa con su propio lenguaje los colores que utilizo en un patrón de repetición.		Reconoce con facilidad los colores de repetición al confeccionar un collar.		Nombra los objetos de grande a pequeño		Ordena en material concreto los objetos de pequeño a grande.		Pinta los objetos grande y pequeño.		Agrupa los objetos gruesos en la caja roja y los delgados en la caja azul.		Pinta los objetos gruesos y marca con una x los delgados.		Explica a su manera el parentesco de relación entre los elementos.		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
"LOS TOLERANTES"																					
AMASIPUEN	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		
MICO, ALENIA NICOLE	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		
AMIAS CANAYO, THIAGO JAIR	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		
ARMAS, SABOYA CIESIA LUZ	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		
BARDALES SATALAYA, PLAVIA NAOMI	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO
CARHUASAPI TECCO, JOSE LUIS		NO		NO		NO			SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO

EZCURRA CHAVEZ, ARIS YOSHIMAR	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	
GARAY LOPEZ, KAMILA LUCIANA	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No
GRME VALLES, RANDA JESUS	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No
RUJTERREZ GAMA, DAN EHEL	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
HUANURI SANGAMA, MILAGRITOS DE J.	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
SMIRNO NAVARRO, TONY JHACK	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
SUIZA LOPEZ, YORDY ERASMO	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
SUIZA PASTOR, MILLET SAYACA	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
LALUATE ROJAS MOREMALLETH	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
LOPEZ CHARLES, ROUER MANKOLA	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No

DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : Nº 231 " VIRGEN DE FATIMA "
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : JUGANDO CON MI CUERPO ARRIBA ABAJO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

INDICADORES	Expresa su ubicación entre s objetos usando las expresiones arriba abajo.		Realiza desplazamientos usando su cuerpo para ir de un lugar a otro.						
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Nº-	APELLIDOS Y NOMBRES								
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX								
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER								
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER								
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA								
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI								
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN								
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA								
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL								
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO								
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY								
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO								
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA								
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA								
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL								
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE								
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA								
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMIN								
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN								
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO								
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA								
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA								
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO								
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH								
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM								

I.- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

- 1.- I.E. : Nº 231 "VIRGEN DE FATIMA"
 2.- AREA : MATEMATICA
 3.- EDAD : 3 AÑOS
 4.- SECCION : "B" TOLERANTES
 5.-SECC. DE CLASE : JUGANDO CON MI CUERPO ARRIBA ABAJO
 6. TURNO : MAÑANA.

INDICADORES	Expresa su ubicación entre s objetos usando las expresiones arriba abajo.	Realiza desplazamientos usando su cuerpo para ir de un lugar a otro.		SI	NO	SI	NO	SI	NO
		SI	NO						
N°-	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	AMASIFUEN MEGO, ALEXIA NICOLE	SI		SI					
02	AMIAS CANAYO, THIAGO JAIR	SI		SI					
03	ARMAS SABOYA, CESIA LUZ	SI		SI					
04	BARDALES SATALAYA,FLAVIA NAOMI	SI		SI					
05	CARIHUASARI TECOO, JOSE LUIS	SI		SI					
06	EZCURRA CHAVEZ, ARIS YOSHIMAR	SI		SI					
07	GARAY LOPEZ, KAMILA LUCIANA	SI		SI					
08	GIME VALLES, RANDA JESUS	SI		SI					
09	GUTIERREZ GAMA, DAN ELIEL	SI		SI					
10	HUANUIRI SANGAMA, MILAGRITOS DE J.	SI		SI					
11	ISMIÑO NAVARRO, TONY JHACK	SI		SI					
12	ISUIZA LOPEZ, YORDY BRASMO	SI		SI					
13	ISUIZA PASTOR, MILLET SAYACA	SI		SI					
14	LAULATE ROJAS MOREIMA LIZETH	SI		SI					
15	LOPEZ CHARLES, ROLIER MANOLA	SI		SI					
16	LUYO MANUYAMA, JUAN ANTHONY	SI		SI					
17	MARIN SAJAMI, RENE NICOLA	SI		SI					
18	OCHOTA CHOTA, ESTEFANI		NO		NO				
19	ONOFE CAYCHO, ANGELES IRENE	SI		SI					
20	PEREZ ENCINAS, BALLOLIE KITZUMI	SI		SI					
21	PEREZ MANUYAMA, ERICK LUIS	SI		SI					
22	TORREJON BORJAS, DANIELA FERNANDA	SI		SI					
23	VASQUEZ BARBOZA,RAUL FABIANO	SI		SI					
24	VALDIVIA FLORES, GENSY LOHANA	SI		SI					

- DATOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1. I.E.I. : Nº 231 * VIRGEN DE FATIMA *
2. AREA : MATEMATICA
- 3.- EDAD : 3 AÑOS
- 4.-SECCION : "A" AMOR
- 5.- SECC. DE CLASE : IDENTIFICANDO LAS DIMENSIONES ALTO BAJO
- 6.- TURNO : MAÑANA.

N°.	APELLIDOS Y NOMBRES	Comunica en forma oral la representacion de objetos que están en lo alto.		Representa con material concreto las dimensiones alto y bajo.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	APOLINARIO CANAYO, BRAYAN FELIX	SI		SI					
02	CACHIQUE SALDAÑA, EDINSON DIDIER	SI		SI					
03	CASTRO HARO, ESTHIVEN ALEXANDER	SI		SI					
04	CERDAN CHAFALOTE, ANDREA ELIANA	SI		SI					
05	CRUZ PANDURO, MEYDELIN KAZUMI	SI		SI					
06	GARCIA ESCOBAR, SAHORI KAYLIN	SI		SI					
07	GRANIZO ALAVA, ANDRHY MARIANA	SI		SI					
08	ICAHUATE SHICA, RICARDO ARIEL	SI		SI					
09	LINARES DAVILA, LYANEL ALEJANDRO	SI		SI					
10	MAGALLANES RIOS, ALONDRA MELARY	SI		SI					
11	MARQUEZ TUIRIMA, THIAGO WILFREDO	SI		SI					
12	MONTES GUANILO, GERALDINE ALEJANDRA	SI		SI					
13	MORALES CUMAPA, ANDREA LUCIANA	SI		SI					
14	PÉREZ LOPEZ, LUANA MISHEL	SI		SI					
15	RAMOS SURCA, PERLA GUADALUPE	SI		SI					
16	REATEGUI PANDURO, ANGELES ANTONELA	SI		SI					
17	RODRIGUEZ RICOPA, EYMI JAZMÍN	SI		SI					
18	RUIZ TUESTA, MATHIAS IVAN	SI		SI					
19	TAMANI RAMIREZ, DIEGO ADRIANO	SI		SI					
20	TELLO GARCIA, SULLY GABRIELA		NO		NO				
21	TORRES SAJAMI, MIA LUCIANA	SI		SI					
22	TUANAMA PEÑA, CARLOS ALEJANDRO		NO		NO				
23	VALLES SALAS, KIMBERLY YULETH	SI		SI					
24	VERGARA ESTRELLA, ALBERTO LIAM	SI		SI					

Anexo 08

Imágenes de la aplicación del programa en los niños y niñas de 3 años en educación inicial.



