

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los
estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”,
San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018**

TESIS
Para optar la licenciatura en Educación Inicial

Autora: Br. Elsa Ruth Vilela Aranda

Tumbes, 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los
estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”,
San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Diana Miranda Inga

Presidenta

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva

Secretario

Dr. Wendy Jesus Catherin Cedillo Lozada

Vocal

Tumbes, 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los
estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”,
San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.**

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y
forma.

Br. Elsa Ruth Vilela Aranda (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Tumbes, 2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

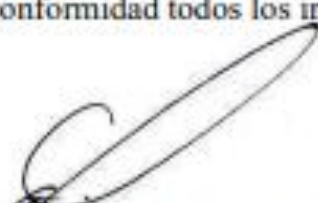
En Tumbes, a los ocho días del mes de enero del dos mil veinte, se reunieron en la Facultad de Ciencias Sociales, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según Resolución N° 132-2018/UNTUMBES-FACSO-D, Dra. Diana Milagro Miranda Ynga, presidenta; Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, secretario; Mg Wendy Jesus Catherin Cedillo Lozada, vocal, con el objeto de evaluar el informe final de tesis denominada: **"Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018"**, para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial, presentada por la Br. Elsa Ruth Vilela Aranda.

A las nueve horas con treinta minutos y de acuerdo a lo estipulado por el Reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto de sustentación de tesis.


Luego de la exposición del trabajo, la formulación de preguntas y la deliberación del jurado lo declararon aprobado por unanimidad con el calificativo de quince (15)

Por tanto, la bachiller Elsa Ruth Vilela Aranda, queda **APTA** para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.


Siendo las diez horas con quince minutos, la presidenta de jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad todos los integrantes del jurado



Dra. Diana Milagro Miranda Ynga
Presidente



Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Secretario



Mg. Wendy Jesus Catherin Cedillo Lozada
Vocal

Dedicatoria

Se lo dedico a mi Dios todo poderoso. A mis padres por su constante apoyo moral y afectivo. A mi hermano y hermanas que siempre están conmigo en buenos y malos momentos. A mi querido esposo por alentarme a continuar en mi superación profesional.

A mis docentes de la Escuela de Educación Inicial, por su constante apoyo y enseñanza de calidad.

Elsa Ruth Vilela Aranda

Agradecimiento:

Agradezco a mis formadores, personas de sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme y guiarme. No ha sido un camino fácil, pero gracias por brindarme sus conocimientos para obtener mi título profesional.

Índice general.

	Pág.
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general.....	.vii
Índice de tablas.....	.viii
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	x
RESUMEN.....	11
ABSTRACT.....	12
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	17
2.1. Teorías de la actividad lúdica.....	20
2.2. Teorías de la actividad lúdica en el aprendizaje.....	20
2.3. Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial.....	20
2.4. Dimensiones de la variable de estudio de Actividades Lúdicas.....	21
Motricidad fina.....	22
2.5. Antecedentes.....	24
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	30
3.1. Tipo de estudio y diseño de contrastación de hipótesis.....	30
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	33
V. CONCLUSIONES.....	41
VI. RECOMENDACIONES.....	42
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
ANEXOS.....	46

Índice de tablas.

Tabla 1. Operacionalización de las Variables.....	30
Tabla 2. Distribución de estudiantes de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes.	32
Tabla 3. Distribución de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes.	32
Tabla 4. Percepción del pre test.....	34
Tabla 5. Percepción del pos test	36
Tabla 6. Relación entre el pre test y pos test.....	38
Tabla 7. Prueba T	40

Índice de figuras.

Figura 1. Distribución porcentual y frecuencia del pre test	35
Figura 2. Distribución porcentual y frecuencia del pos test	37
Figura 3. Correlación del pre y pos test	39

Índice anexos.

Anexo 1. Instrumento de cuestionario	45
Anexo 2. Matriz de consistencia.....	48
Anexo 3. Prueba	49
Anexo 4. Programa.....	57
Anexo 5. Talleres.....	63
Anexo 6. Fotos.....	82

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. Para la obtención de los datos, se utilizó un cuestionario, que fue elaborado y adaptado a la realidad de la Institución Educativa, el instrumento de evaluación es una elaboración de la autora, está orientada a la aplicación del programa de actividades lúdicas verificando, si influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina. El estudio tiene un enfoque cuantitativo experimental, de carácter descriptivo. En este sentido la investigación permite describir las variables de estudio: "Actividades lúdicas" y "motricidad fina" en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. El cuestionario fue aplicado a una muestra de 15 estudiantes; la elección de la muestra del aula fue a través del muestreo incidental; para el análisis de los resultados se trabajó con método estadístico T de Student.

PALABRAS CLAVES: Actividades lúdicas, motricidad fina, fortalecimiento.

ABSTRACT

The objective of the research was to strengthen fine motor skills by applying a program of appropriate playful activities to 4-year-old students at Educational Institution No. 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. To obtain it, he used a questionnaire, which has been prepared and adapted to the educational reality of said Educational Institution, the evaluation instrument is an own elaboration of the author. The research is oriented to the application of the program of recreational activities do not significantly influence the strengthening of fine motor skills. The research has a quantitative and experimental approach, of a descriptive nature. In this sense, the research allows describing the study variables: "Playful activities" and "fine motor skills" in the 4-year-old students of Educational Institution No. 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. The questionnaire was applied to a sample of 15 students, the choice of the classroom sample was through incidental sampling, for the analysis of the results we worked with statistical Student's method.

KEY WORDS: Playful activities, fine motor skills, strengthening.

I. INTRODUCCIÓN.

Uno de los problemas que se observan en el nivel inicial en el Perú, es el bajo nivel en el rendimiento escolar, esto se puede ver reflejado en los resultados que presentan las evaluaciones realizadas por el Ministerio de Educación, “De todos los niveles evaluados, el segundo grado de primaria registró la mayor caída durante el 2018, los resultados revelaron que solo el 37,8% de alumnos entienden cabalmente lo que leen, mientras que el 14,7% de ellos resuelven con éxito operaciones matemáticas. Ambas cifras representan los niveles más bajos observados en este nivel escolar de los últimos cuatro años (MINEDU, 2018).

Dentro de los factores que se puede observar encontramos a la poca importancia que se le ha brindado en el nivel inicial a todo aquello que esté relacionado a la interacción en la que se tenga en cuenta las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje, estas actividades deben ser realizadas en forma continua por las docentes ya que se ha demostrado que permiten mejorar los procesos de aprendizaje de los niños. “La lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa”. (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

El desarrollo de la motricidad fina es una de las actividades más importantes que permitirá incrementar habilidades y destrezas que serán de mucha utilidad para la adquisición nuevos conocimientos, según Pastor (2015) indica que “en los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel importante porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas”. Esto nos indica entonces que es de mucha importancia el desarrollo de la motricidad fina en los niños en el nivel inicial.

En los últimos años los resultados que brinda el Ministerio de Educación, no son tan alentadores respecto a la región de Tumbes, según la evaluación del año 2018 el comentario que se describes es que: “No se reporta información de las áreas en

las que no hubo mejoras (incremento en el nivel satisfactorio o disminución en los niveles previos al inicio y en inicio). (MINEDU, 2018), ello indica entonces que no se está incrementando los niveles de logro respecto a otros indicadores que se registraron en años anteriores, esto es preocupante y habría que hacer muchos estudios respecto a esta situación problemática. Ello nos obliga a realizar estudios en los que se pueda analizar estrategias en las que se aporte para mejorar los niveles de conocimientos y mejoras en los resultados del rendimiento de los estudiantes.

El presente trabajo de investigación denominada “Actividades Lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, 2018, nace a raíz de la observación de numerosos problemas que se vienen observando en cuanto a la motricidad fina de los estudiantes de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, sin visualizar ningún tipo de estrategias y metodologías en sus actividades académicas. Existen muchos estudios que indican la importancia que tiene el juego en la mejora del aspecto cognitivo en el niño. “El juego contribuye al desarrollo intelectual del niño, ello se evidencia, a través de las actividades lúdicas que realiza a lo largo de la infancia en el que crea y desenvuelve estructuras mentales (Garaigordobil, 1990).

Las actividades lúdicas, es la labor fundamental de los profesionales de la educación Inicial, es importante para la adquisición del aprendizaje, en su teoría Socio-cultural, al mencionar al juego o las actividades lúdicas aplicadas en el aula, como las promotoras del desarrollo de los aprendizajes (Vygotsky, 1933, 1966).

Al analizar la información que se plantea surge el interés por poder hacer un estudio en el que se pueda llegar a hacer una propuesta que mejore el desarrollo de la motricidad fina, para ello se plantea la interrogante:

¿La aplicación del programa de actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018?

Esto permitió plantear los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Demostrar que las actividades lúdicas fortalecen la motricidad fina, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Objetivos Específicos:

Ejecutar actividades lúdicas para fortalecer la coordinación viso manual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gestual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Establecer actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fonética en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

La investigación propuesta se justifica teóricamente ya que mediante la aplicación de teorías , conceptos básicos de psicomotricidad y los tipos de actividades lúdicas deben promover el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños(a), se ha logrado observar que aún, algunas docentes que aplican estrategias o técnicas erróneas en el desarrollo de las actividades académicas lo que no contribuye a desarrollar la psicomotricidad fina en los niños(as) y se enfatizan solo en avanzar lo más rápido posible en las diferentes áreas curriculares sin importarles el aprendizaje del niño (a); la aplicación de actividades lúdicas permiten que desarrollen al máximo sus habilidades y capacidades de tal manera que su formación sea integral y se desenvuelvan en el quehacer diario, obteniendo un niño

competente, ello implica entonces que las docentes del nivel inicial, se encuentren también capacitadas y preparadas para que puedan brindar aprendizajes de calidad. Por lo tanto, a través de los resultados obtenidos del estudio y analizando diferentes fuentes de información, se puede llegar a un concepto en la que las diferentes actividades lúdicas aplicadas correctamente pueden promover el conocimiento y el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños(as) del nivel inicial.

De acuerdo con los objetos de estudio se justifica en lo práctico, porque los resultados permiten conocer la realidad de los estudiantes y encontrar soluciones concretas, a la vez se elaboró un programa de actividades lúdicas que va permitir modificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes permitiendo mejorar aspectos importantes como la lectoescritura.

Dentro de la utilidad metodológica del trabajo de investigación, se establecieron talleres que fueron diseñados para los niños(as), con la finalidad de obtener resultados en el desarrollo y mejora de la psicomotricidad fina.

La relevancia social del trabajo realizado consistió en la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad fina, esto es de suma importancia en el desempeño escolar y profesional, por parte de los docentes permitirá que a través del juego los niños (as) aprendan de manera fácil y rápida, creando así aprendizajes significativos y a la vez fortalezcan su inteligencia. Asimismo, es importante tomar conciencia que como futuras docentes brindemos educación de calidad para así crear y formar ciudadanos con ideas de cambios y superación, esto es de mucha importancia ya que nuestro país que está en vías de desarrollo y tenga personas con capacidades que aporten a ser un país desarrollado.

II. REVISIÓN DE LITERATURA;

En este trabajo se ha hecho revisión de aportes teóricos que son muy importantes para tener un conocimiento más amplio respecto al estudio, para ello tendremos en cuenta los aportes de: Hernández G. (2006) define el término actividades, como el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operaciones, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, financieros asignado a la actividad con su costo determinado), y queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo.

Según, Caguano (2007) menciona que la lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en ellos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Según, Hurlock (1982) define el término juego como un término que se utiliza en forma tan suelta y que se puede perder su significado real. Es decir, que cualquier actividad a la que no se dedica por gozo que produce, sin tomar en cuenta el resultado final. Es de forma voluntaria innata.

Luego de un análisis de los conceptos vertidos, se llega a la conclusión que las actividades lúdicas adecuadas son procedimientos que nos permiten tomar decisiones adecuadas en cualquier momento, como una necesidad humana, a efectos de que estas poblaciones infantiles desarrollen sus capacidades y habilidades lúdicas inherentes en la mejora de su motricidad fina, durante el proceso de aprendizaje. El método lúdico, como es sabido, es un conjunto de habilidades trazadas para organizar un ambiente de fraternidad en los niños y niñas de 4 años, que están sumidos en el proceso de aprendizaje. Este método busca, sin lugar a

dudas, que los alumnos se adapten de los trabajos concedidos por las maestras, utilizando el juego.

Piaget, Vygotsky, Groos y Blanco (2012) Teorías de los Juegos: Gross, filósofo y psicólogo, en su teoría del juego como anticipación funcional, afirma que el juego es la esencia de una investigación psicológica especial, quien fue el iniciador en verificar el papel del juego como fenómeno de progreso del pensamiento y de la agilidad. Está fundada en los estudios de Darwin que muestra que perduran las especies mejor preparadas a las condiciones variables del medio, por eso se considera el juego como una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Así mismo, Groos (2012), considera que el juego es pre instrucción de funciones ineludibles para la vida adulta, porque favorece en el desarrollo de funciones y habilidades que forman a los niños y niñas de 4 años, para lograr las actividades que rescatará en su mayoría de edad. Esta tesis de la anticipación funcional, percibe en el juego un adiestramiento educativo inevitable para la maduración que no se logra, sino al término de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Groos estableció un precepto:

“El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos”.

En conclusión, Groos precisa que la naturaleza del juego es biológico e instintivo y que dispone al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Según la teoría piagetiana, Piaget (1956), afirma que el juego es parte de la inteligencia del niño, porque personifica el aprovechamiento funcional o

reproductivo del contexto según cada espacio progresivo de la persona. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, según Piaget, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, además relaciona tres estructuras primordiales del juego con las etapas progresivas 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), centrándose primordialmente en el conocimiento sin consagrar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que patrocina disímiles formas, a medida que la persona se desenvuelve. Piaget, presenta una teoría del desarrollo por períodos. Cada período, supone la permanencia y la conformidad de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que presume que cada época sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, inclusive teniendo en cuenta que, durante la evolución de una etapa a otra, se pueden edificar y añadir elementos de la etapa anterior. Por otra parte, Piaget fragmenta el desarrollo cognitivo en cuatro fases: la sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la pre operativa (de los dos a los seis años), la operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por personificar y concebir el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño asimila cosas de su hábitat a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños experimentan sucesivamente sobre la persistencia de las cosas, es decir, de la secuencia de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda fase pre operativo el niño simboliza el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y procede sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es preparado de asumir un número restringido de métodos lógicos, fundamentalmente cuando se le brinda material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión aun estriba de

experiencias concretas con explícitos hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas ingresan a la etapa del pensamiento operativo formal y que, a partir de este instante, tienen capacidad para razonar de manera lógica y expresar y probar hipótesis abstractas.

Así mismo, Piaget y Kamii (1988) investigaron que las actividades lúdicas facilitan el desarrollo del pensamiento abstracto del niño y son importantes para su desarrollo integral, el razonamiento y desarrolle la imaginación del niño.

2.1. Teorías de la actividad lúdica.

Según, Vygotsky (1896-1934), Considera que las actividades lúdicas, es la labor fundamental de los profesionales de la educación Inicial, es de mucha importancia adquirir nuevas formas de aprender, aquí en su teoría Socio-cultural, indica que las actividades que están relacionadas al juego y que son ejecutadas en el aula, serán las encargadas de promover nuevos aprendizajes.

Así mismo, Vygotski y Brumer (1986), en su teoría sostienen que las actividades lúdicas están realizando una situación muy adecuada que permitirá desarrollar formas de lengua que se transformaran en comunicación entre niños, maestros y padres de familia.

2.2. Teorías de la actividad lúdica en el aprendizaje.

Según, Piaget y Bálér (2007), en su obra de estudio Psicología del niño sustentan que: “El juego simbólico señala, el apego del juego infantil importa, más aún que las otras dos formas de juego a explorar, a una situación esencial que el juego aplique en la vida del niño”

2.3. Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial.

Según, Román (2016), menciona que las actividades lúdicas empleadas en la escuela o en el hogar son actividades cotidianas. En el II ciclo de educación se crea la necesidad de la implementación de diferentes actividades lúdicas como instrumento fundamental en el aprendizaje, ya que facilitan la oportunidad que el niño o niña construya sus propios conocimientos mediante la asimilación y

acomodación, y es importante usarla por medio de material concreto “juguetes” y diversos objetos que pueden ser manipulados con una imaginación y su creatividad. (p.17)

2.4. Dimensiones de la variable de estudio de Actividades Lúdicas:

Según, Román (2017) clasifica las actividades lúdicas como un juego motor a la experimentación, al movimiento y las sensaciones que genere el niño (p. 21).

Juegos Simbólicos: Son características de la etapa pre conceptual (2-4 años). Demuestra la representación de un objeto por otro.

Es la representación corporal de lo que ellos imaginan, en estos juegos predominan la fantasía y la imaginación. Este tipo de juegos ayuda a los chicos estimulando la disminución de actividades centradas en sí mismo, ayudando a socializarse de manera efectiva.

Juegos de reglas: Surgen de manera sucesiva entre los 4 y 7 años, su inicio depende del contexto donde se encuentre el niño. A través de estos juegos los niños desarrollan diferentes capacidades, competencias, habilidades; asimismo, aumenta y fortalece la confianza del niño en sí mismo.

Este tipo de juegos sucede entre los 5 y 11 años de edad, en esta etapa entra con más fuerza la competencia y la cooperación, es decir, los niños aprenden a respetar los turnos, respetar el momento que le toca desarrollar la actividad a los otros.

Juegos de construcción: este tipo de juegos se encuentran presentes en cualquier momento de la vida. Los cubos, bloques entre otros, son materiales de construcción. Conforme el niño va ir creciendo va demandar mayor complejidad. de sí mismo, siendo de esta manera un aspecto relevante para Juegos construcción.

Estos juegos son importantes porque producen experiencias que desarrollan las habilidades. Entre los juegos que destacan son: los que se construyen con bloques,

con rompecabezas rosetas, masas, tecla adquisición del desarrollo cognoscitivo del niño en edad preescolar.

Importancia del juego. Según, Hurlock (1988) afirma que el juego es proveniente de sus posibilidades educativas. A través de las actividades lúdicas los niños se demuestran sensaciones de libertad, están pueden generar otros aspectos de mucha importancia que podrán desarrollarse en forma natural tanto como deseen; asimismo, estas actividades servirán para aspectos básicos como la disciplina, el autoconocimiento o conocimiento de si, desarrollar capacidades de liderazgo y de desarrollo personal.

Contribución de las actividades lúdicas a la educación infantil. En diferentes momentos o épocas, los autores han establecido que el juego como actividad lúdica, beneficia y contribuye en los primeros años de la infancia.

Motricidad fina.

Según Chicaiza y Gutierrez (2017) menciona que la motricidad fina es el movimiento de la mano y muñeca controlados de la pinza digital. Este desarrollo es para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su contexto, ayuda a mejorar la coordinación ojo- mano lo que permite al niño desarrollar diferentes actividades dentro o fuera del aula.

Asimismo, Pacheco (2015), define que la motricidad fina es una capacidad que permite utilizar pequeños músculos para realizar movimientos muy específicos como: recortar, arrugar la frente, apretar los labios entre otros; lo cual todos estos requieren la participación de las manos y los dedos. También enfatiza, que la motricidad juega un papel muy importante en la inteligencia de los niños ya que ello permite al niño a desarrollar diferentes habilidades de experimentación y aprendizaje sobre su entorno

Dimensiones de la variable motricidad fina.

Para Gahona (2012), Menciona cuatro aspectos: Viso-manual, Facial, Gestual y Fonética: Coordinación viso-manual; se caracteriza las manos como material determinado por los estímulos atraídos por la visión. Los elementos que intervienen

directamente son: mano, muñeca, antebrazo y brazo. Es de gran importancia tener como aspecto básico el dominio de esta parte como fundamental en el niño, la velocidad y adaptabilidad de la parte de la mano en una determinada parte como el uso en una hoja de papel, puede ser de mucha importancia, pues el dominio de este gesto podrá servir para la adquisición de otros aprendizajes, ello no solo es una etapa que se debe cumplir, sino que es básica para poder desarrollar otras formas de aprendizaje que serán el complemento en su etapa educativa.

Existen varios elementos que durante muchos años han servido en el proceso de aprendizaje, estas actividades han permitido que el uso de las manos ayude en este proceso, tenemos así el uso del suelo, la pizarra, la utilización de elementos de precisión como la pintura de dedos, actividades lúdicas que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual, como: pintar, punzar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos. Motricidad facial; Este aspecto es de suma importancia ya que tiene dos ventajas: el dominio muscular a la vez la posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente referidos a los gestos voluntarios e involuntarios de la cara. El dominio de los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar los movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar los sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea. Teniendo en cuenta diferentes actividades como: sonreír, abrir y cerrar los ojos, emociones (feliz, triste, asustado y miedo)

Motricidad gestual; está dirigido a las manos o diadoco cinesias. Dentro de la etapa infantil, los niños y niñas aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando lo requiera, es necesario el dominio de la muñeca para así lograr un dominio de los dedos y poder realizar actividades con títeres y marionetas, así como: dominio de manos y brazos

Motricidad fonética; Todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos primordiales que son lo que dan uso a: Acto de fonación: posibilitar el paso del aire a través de los diferentes órganos, motricidad general de cada órgano: velo del paladar lengua, labios y cuerdas vocales, coordinación de variedad de movimientos, automatización del proceso fonético del habla.

Las actividades lúdicas y la motricidad fina. Para Garaigordobi (1990) menciona que el juego contribuye al desarrollo intelectual del niño, ya que en la actualidad se ha logrado evidenciar que el juego desempeña un papel muy importante por lo que, a través de las actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia crea y desenvuelve estructuras mentales.

2.5. Antecedentes.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se hace reseña de determinados antecedentes relacionadas a las variables de estudio; para ello se ha considerado los estudios hechos por:

Landi (2017), en su investigación, “Estrategias metodológicas lúdicas para la motricidad fina en niños y niñas de 3 y 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016-2017, [Tesis de Licenciada], Universidad Politécnica Salesiana Cuenca”. El tipo de investigación experimental, con el tipo de diseño pre experimental cual fue aplicado mediante una observación directa a los niños de 3 y 4 años. El autor llegó a las siguientes conclusiones: i) El juego una de las herramientas más importantes dentro del proceso de la enseñanza- aprendizaje ya que es de gran ayuda para crear interés, compañerismo, imaginación, emociones y socializar al mismo tiempo es algo innato por lo que es sumamente favorable para mejorar la motricidad fina; ii) A pesar de diferentes complicaciones, este proyecto ha sido de gran beneficio ya que ha permitido engrandecer conocimientos de cómo se debe mejorar la motricidad fina dentro y fuera del aula; iii) Las actividades lúdicas diseñadas en esta propuesta han sido beneficiadas por las docentes del centro Infantil; iv) Todos los niños y niñas pueden ser beneficiarios ya que ayudara a generar interés y preocupación por seguir aprendiendo. Las actividades lúdicas como es el juego tuvieron un gran beneficio tanto para los niños, docente y autor de esta investigación.

Así mismo, Román (2016) en su trabajo: “Actividades lúdicas enfocadas en la motricidad fina y su incidencia en la modificación de conducta de los niños y niñas de 5 de la escuela particular Olympus de la ciudad de Guayaquil a través de un folleto con estrategias motivadoras, [Tesis de Licenciatura], Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. El tipo de investigación es de campo, con el tipo

de diseño cualitativo la cual fue aplicada mediante una encuesta a 12 docentes, entrevistas 2 directivos y una ficha de observación a 13 niños de inicial II. El autor llego a las siguientes conclusiones: i) La aplicación de técnicas lúdicas es de gran ayuda para el desarrollo de la coordinación motora fina asimismo de la conducta; ii) Las actividades lúdicas pueden llegar a mejorar la conducta y a desarrollar la motricidad siempre en cuanto los padres de familia y docente participen en el desarrollo integral del niño, asimismo, fortaleciendo los vínculos afectivos perceptivos, sensoriales y auditivos; iii) La aplicación de la cartilla de actividades lúdicas y juegos es una opción muy importante y efectiva para la Unidad Educativa Olympus. De acuerdo a las conclusiones que estableció el autor se puede comentar que al desarrollar diferentes actividades y juegos ayudará a desarrollar las áreas motoras, la socialización y a una mejor comunicación y expresión corporal y esto permitirá un mejor desenvolvimiento en su entorno”.

Velásquez (2015) en su investigación “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial, [Tesis de maestría], Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El tipo de investigación es explorativa – explicativa, con el tipo de diseño inductivo - deductivo la cual fue aplicado mediante una encuesta a 16 Docentes parvularios. El autor llego a las siguientes conclusiones: i) La falta de material didáctico y la poca creatividad del profesorado, son de poca utilización metodológica activa y lúdica, por lo que estas estrategias no son aplicadas adecuadamente por las docentes parvularias; ii) Las docentes parvularios que trabajan en los centros de Educación Inicial, no utilizan de forma adecuada las actividades lúdicas como estrategia del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas de edad inicial para el desarrollo de la motricidad fina; iii) Se ha verificado que las acciones metodológicas que emplean las docentes parvularias de estos CEI para estimular la motricidad fina no son las adecuadas; iv) Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial. De acuerdo la conclusión del autor es importante la integración de la maestra en la enseñanza y aprendizaje de los niños ya que esto va a permitir una buena relación y que la docente pueda llegar al alumno. Asimismo, es importante las docentes de

parvularias utilicen adecuadamente las estrategias y una guía para así mejorar la psicomotricidad de los estudiantes”.

Según, el estudio de Cruz, Figueroa y Huamani (2015) en su investigación: “La expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Karol Wojtyla Praderas de Pariachi, Ugel 06- Ate, [tesis de licenciatura], Universidad Nacional de Educación, tiene un tipo de investigación es sustantiva, método de investigación es descriptiva-correlacional, de diseño no experimental- correlacional, porque se aplicó un pre test con una muestra de 50 entre niñas y niños de 4 años. Los autores concluyen que: i) obtuvieron una confianza de 95% por lo que definieron que la expresión plástica se relaciona significativamente en la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años; ii) que con un 95% obtuvieron en confianza por lo que definieron que la expresión plástica se relaciona significativamente con el adiestramiento de la yema de los dedos en los niños y niñas de 4 años; iii) la expresión plástica se relaciona significativamente con el trabajo de presión de los instrumentos e los niños y niñas de 4 años; iv) la expresión plástica tiene una relación significativa con la manipulación de elementos en los niños y niñas de 4 años. De acuerdo a las conclusiones de estos autores es importante resaltar la gran confianza que le han brindado la institución asimismo resaltar la gran importancia que tiene la expresión plástica en los niños”.

Por otra parte, Morán (2016) en su investigación: “La Motricidad fina y su Relación con la lecto escritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 001 “Zoila Tudela de Puell” de Zarumilla, 2014, [Tesis de Maestría], Universidad Cesar Vallejo, Perú, el tipo de investigación no experimental, con un diseño descriptivo correlacional, donde aplico una lista de cotejo a 23 alumnos. Concluyendo: i) Se encontró una correlación significativa y directa entre la motricidad fina y la lectoescritura.; ii) El coeficiente de correlación de Pearson fue de 0.721 y la significación al nivel 0,01. Esto significa que cualquier variación en la variable motricidad fina afectará la variable lectoescritura; iii) Existe una correlación significativa y positiva entre la dimensión capacidad motriz y la variable lectoescritura. Siendo el coeficiente de correlación de Pearson hallado de 0,533. Es decir, cualquier alteración en la dimensión capacidad motriz causará también

variación en la variable lectoescritura; iv) La relación entre la dimensión coordinación dinámica y la lectoescritura es significativa y directa; v) Se halló una relación significativa y positiva, entre la dimensión grafomotricidad y la lectoescritura”.

Por otro lado, Peña (2015) en su investigación “Programa de Grafomotricidad para mejorar la Escritura en niños de Primer grado de la I.E Soterito López Espinoza, Tumbes 2015”, [Tesis de Maestría], Universidad Cesar Vallejo, Perú; el tipo de investigación es experimental, con un diseño Pre Experimental, se aplicó una ficha de observación a una muestra a 28 estudiantes. La autora concluye: i) Se encontró influencia significativa del Programa de grafomotricidad para el mejoramiento de la escritura en los niños de primer grado de la I.E Soterito López Espinoza. La prueba T tuvo un valor de -35,892; ii) El Programa de grafomotricidad influyó en el mejoramiento de la segmentación en los niños de primer grado de la I.E Soterito López Espinoza. La prueba T tuvo un valor de -35,892; iii) Si existe influencia del programa de grafomotricidad en el mejoramiento de la legibilidad en los niños de primer grado de la I.E Soterito López Espinoza. La prueba T tuvo un valor de -35,892. Teniendo como objetivo general: Fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, y como objetivos específicos: a) Ejecutar actividades lúdicas para fortalecer la coordinación viso manual; b) Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial en los estudiantes; c) Realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gestual; d) Establecer actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fonética.

Para Aguilar y Huamani (2017) en tu tesis que titula: “Desarrollo de La Habilidad Motriz Fina en los Niños y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica, plantea como objetivo identificar el desarrollo de las habilidades motrices fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 270 de Huaytará, departamento de Huancavelica. En tal sentido, nos hemos abocado a revisar y aplicar las informaciones relacionadas con esta tarea pedagógica, de bastante interés en la educación inicial, para sentar las bases de una formación plena para posteriores actuaciones tanto de la educación básica

regular, como en la vida cotidiana como ciudadanos. Desde esta perspectiva, ha sido valioso este trabajo, tal como se evidencia en los resultados, donde los niños y niñas de 5 años, dan muestras de la mejora en la manifestación de sus habilidades motrices”.

Fonseca y Fonseca (2017) en su trabajo de tesis que titula, “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes seleccionados para la investigación. Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables: “Programa de actividades lúdicas” y sus dimensiones de juego de ejercicio y juego simbólico y la variable dependiente, “Motricidad fina” con sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal. Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon”.

Tenemos también a Bautista y Ochoa (2018) en su trabajo de académico para obtener su grado de Maestro que titula: “Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018, en el que plantea como objetivo conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la IEP “Cyberkids” Ayacucho 2018. El estudio se desarrolló bajo el enfoque de investigación cuantitativa. El diseño de investigación asumido ha sido el pre experimental. La población y muestra fue de 10 niños y niñas de 3 años y 20 niños y niñas de 4 años y la técnica e instrumento utilizado en el recojo de información fue la ficha de observación (pre test y pos test), la cual permitió el

registro de los datos. Se llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas deben tomarse en cuenta como una estrategia fundamental ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 3 y 4 años del nivel inicial porque permitió el mayor desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de pos test”.

III. MATERIALES Y MÉTODOS:

3.1. Tipo de estudio y diseño de contrastación de hipótesis.

La investigación tiene el enfoque cuantitativo de tipo explicativo- cuasi experimental.

Cuantitativo: Según Hernández (2010) señala que el enfoque cuantitativo, “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”.

Esta investigación es de diseño Cuasi experimental, trasversal, prospectiva, micro sociológico.

Cuasi Experimental: Por otra parte, Cook y Campbell (1986) afirman que los cuasi-experimentos son como experimentos de asignación aleatoria en todos los aspectos excepto en que no se pueda presumir que los diversos grupos de tratamiento sean inicialmente equivalentes dentro de los límites del erro muestra (pág. 142). En el diseño cuasi-experimental el investigador no interviene en la formación de los grupos, de manera que recurre a grupos intactos o naturales. Se trata de grupos de individuos que ya están formados

Trasversal: porque los datos que se van a recolectar serán en un único momento (Hernández y Fernández, 2003).

Prospectiva: se empezará con la observación de las causas para luego detectar las consecuencias.

Dónde:

Esquema:

O1 = Pre - Test

X: = Tratamiento

O2 = Post – Test

G: O₁ – X – O₂

Materiales: Para el desarrollo de la investigación se ha previsto 200 hojas de papel bond, útiles y material educativo, servicios de internet, fotocopias, impresiones, transportes y refrigerios.

Población

La creación de esta investigación, sobre la cual se intenta extender los resultados, y que está constituido por 3 aulas de 3, 4 y 5 años; de la Institución del Nivel Inicial de la EBR del Distrito de San Juan de la Virgen.

Tabla 2

Distribución de estudiantes de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes.

AULAS	ESTUDIANTES
3 años	11
4 años	15
5 años	7
Total	33

Fuente: Actas de matrículas 2018

Muestra

La muestra está constituida por 15 niños y niñas de 4 años, de la Instituciones Educativa del Nivel Inicial.

Tabla 3

Distribución de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes.

Aula de 4 años	Sexo	N° Estudiantes
	F	9
	M	6
Total		15

Fuente: Actas de matrículas 2018

Muestreo incidental. En un muestreo incidental porque todos los individuos han sido seleccionados de una manera directa e intencionalmente por el investigador.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica: La técnica que se aplicó para la ejecución del presente proyecto de investigación en la recolección de datos, se utilizó la encuesta, esta técnica va

permitir medir si los estudiantes mejoran su motricidad fina a través de las actividades lúdicas aplicando un pre test y un pos test, respectivamente. Que permitirá la elaboración del plan de trabajo.

Instrumentos. El instrumento de aplicación para el recojo de información es el cuestionario (pre test y post test), herramienta constituida por un conjunto de preguntas formuladas sobre el tema de estudio o problema, con la finalidad de obtener información interna o colectiva sirvió de base a la investigación.

Métodos de Análisis de Datos

La presente investigación se utilizará los métodos inductivo - deductivo, o viceversa, análisis – síntesis y de abstracción.

El método inductivo-deductivo se aplicó en el recojo de la información a través de un cuestionario pre y post test, que se aplicará a los estudiantes de dicha Institución, una vez obtenido los resultados se podrá identificar si los niños y niñas mejoran su motricidad fina a través de las actividades lúdicas que obtiene cada estudiante se será para poder interpretar los resultados.

Análisis Estadístico

Recolectada la información, los datos se organizarán en una matriz de tabulación. El análisis se efectúa, en referencia a la clasificación y organización, según dimensiones e indicadores en primer lugar es distribuir la información de acuerdo a los criterios señalados de la evaluación de cada estudiante, realizado este primer paso, se procede a ingresar y procesar la información aplicando métodos y actividades correspondientes como la obtención de la varianza, desviación estándar, construcción de tablas y figuras estadísticas, comprobación de hipótesis , a través de la prueba estadística T de Student. El trabajo de análisis se concluye con la contratación de la hipótesis de investigación utilizando el software SPSS versión 22.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

En esta tercera parte se exponen los resultados de la investigación, teniendo en cuenta distintas fases de análisis en el estudio e interpretación de los resultados; en primer lugar, se exponen los datos y características de la muestra estudiada en relación con el objeto de estudio. en este caso las actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina, el siguiente proceso es la contratación de la hipótesis a través del método estadístico T de student; asimismo, se aplicó diversas técnicas estadísticas, que permite la mejor comprensión del trabajo de investigación.

Descripción de los resultados del instrumento pres test del cuestionario.

En este contenido, se presenta los resultados de la variable Actividades Lúdicas, constituido por tres dimensiones: i) Juego Simbólico; ii) Juego de Reglas; iii) Juego de Construcción. Asimismo, la variable motricidad fina constituido por las dimensiones: i) Coordinación viso manual, ii) Motricidad facial, iii) Motricidad gestual, iv) Motricidad fonética. Obteniéndose los siguientes resultados que se describen a continuación:

Tabla 4.

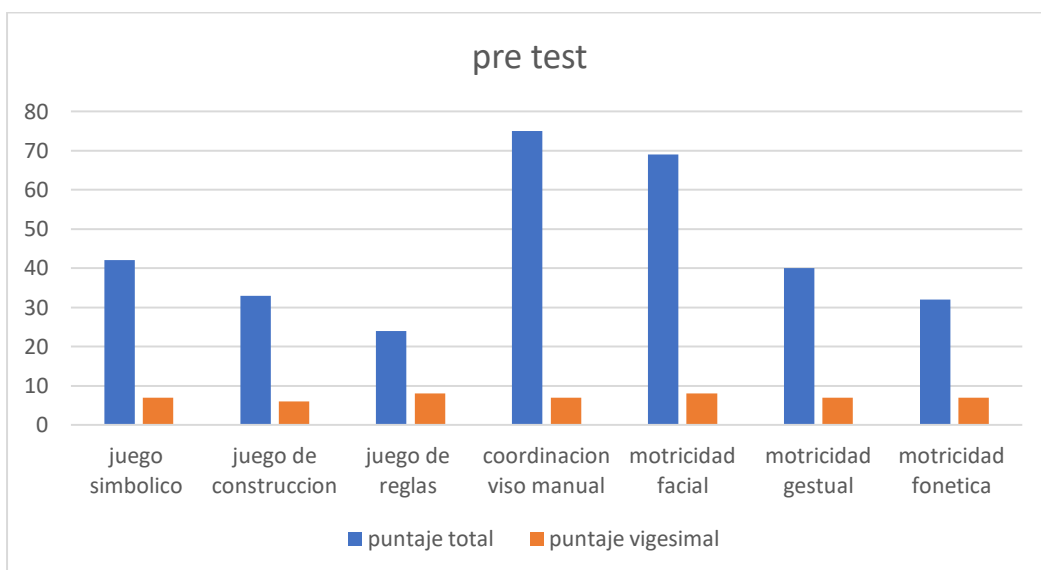
DIMENSIONES	Pre test		
	Puntaje Total	Puntaje vigesimal	Escala valorativa
Juego Simbólico	42	7	Inicio
Juego de Construcción	33	6	Inicio
Juego de Reglas	24	8	Inicio
Coordinación viso manual	75	7	Inicio
Motricidad facial	69	8	Inicio
Motricidad gestual	40	7	Inicio
Motricidad fonética	32	7	Inicio
TOTAL, PROMEDIO Y NIVEL	332	7	Inicio

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 047 "Tacural"

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 4, los resultados del pre test, se ha podido observar que el menor puntaje se encuentra en la dimensión juego de construcción obteniendo una escala vigesimal de 6 puntos, y en escala valorativa con inicio, seguida la dimensión juego simbólico, motricidad gestual y motricidad fonética, con una escala vigesimal de 7 puntos, y en escala valorativa con inicio, por ultimo tenemos la dimensión juego de reglas y motricidad facial con una escala vigesimal de 8 puntos, y en escala valorativa con inicio, de tal manera que el pre test se autocalifica con una escala vigesimal de 7, teniendo como escala valorativa de inicio.

Figura 1
Según, distribución porcentual y frecuencia del pre test.



Fuente: Tabla 4

Descripción de los resultados del instrumento pos test del cuestionario.

En este contenido, se presenta los resultados de la variable Actividades Lúdicas, constituido por tres dimensiones: i) Juego Simbólico; ii) Juego de Reglas; iii) Juego de Construcción. Asimismo, la variable motricidad fina constituido por las dimensiones: i) Coordinación viso manual, ii) Motricidad facial, iii) Motricidad gestual, iv) Motricidad fonética. Obteniéndose los siguientes resultados que se describen a continuación:

**Tabla N° 5.
Percepción del pos test de la variable actividades lúdicas y Motricidad Fina y sus dimensiones.**

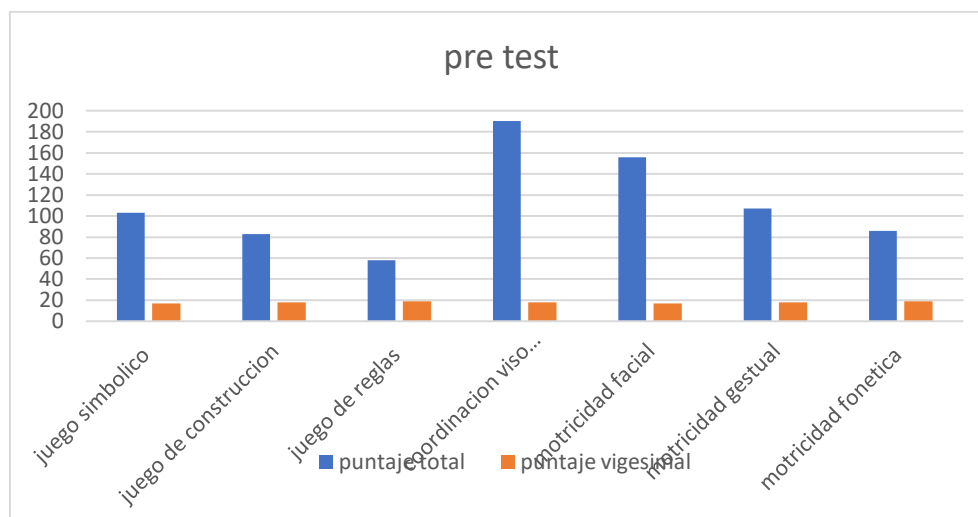
DIMENSIONES	Pre test		
	Puntaje Total	Puntaje vigesimal	Escala valorativa
Juego Simbólico	103	17	Logro
Juego de Construcción	83	18	Logro
Juego de Reglas	58	19	Logro
Coordinación viso manual	190	18	Logro
Motricidad facial	156	17	Logro
Motricidad gestual	107	18	Logro
Motricidad fonética	86	19	Logro
TOTAL, PROMEDIO Y NIVEL	725	18	Logro

Fuente: cuestionario aplicado a los estudiantes de 4 años de la I.E. N° 047 "Tacural"

Interpretación:

En la tabla 5 de los resultados de pos test, se ha podido observar que el mayor puntaje se encuentra en la dimensión juego de reglas y motricidad fonética obteniendo una escala vigesimal de 19 puntos, y en escala valorativa con logro, seguida la dimensión juego de construcción, coordinación viso manual y motricidad gestual, con una escala vigesimal de 18 puntos, y en escala valorativa con logro, por ultimo tenemos la dimensión juego simbólico y motricidad facial con una escala vigesimal de 17 puntos, y en escala valorativa con logro, de tal manera que el pos test se autocalifica con una escala vigesimal de 18, teniendo como escala valorativa de logro.

**Figura 2
Según, distribución porcentual y frecuencia del pos test**



Fuente: Tabla 5

Relación y correlación de las variables de la investigación.

Tabla 6

Relación entre el pre test y pos test de las variables actividades lúdicas y motricidad fina.

Dimensiones	VARIABLES DE INVESTIGACIÓN					
	Pre test			Pos test		
	Puntaje total	Puntaje vigesimal	Nivel	Puntaje total	Puntaje vigesimal	Nivel
Actividades Lúdicas						
Juego Simbólico	42	7	inicio	103	17	Logro
Juego de Construcción	32	6	Inicio	83	18	Logro
Juego de Reglas	24	8	inicio	58	19	Logro
Motricidad Fina						
Coordinación viso Manual	75	7	Inicio	190	18	Logro
Motricidad facial	69	8	inicio	156	17	Logro
Motricidad Gestual	40	7	inicio	107	18	Logro
Motricidad Fonética	32	7	inicio	86	19	Logro
Total, Promedio y Nivel	335	7	Inicio	725	18	Logro

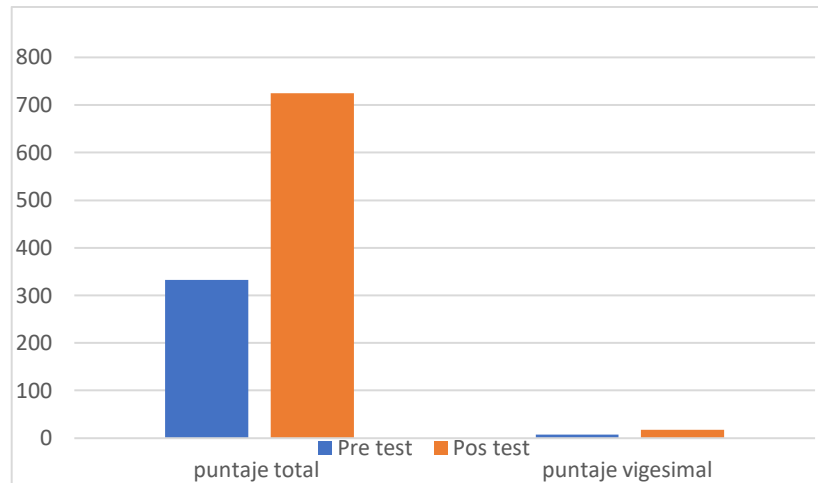
Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de 4 años de la I.E. Tacural- san Juan de la Virgen - Tumbes (2018)

INTERPRETACION:

En la tabla 6, se tiene en cuenta la correspondencia entre el pre y pos test de las variables actividades lúdicas y motricidad fina, en lo cual se determina que en el pre test se obtuvo un bajo puntaje de 7, logro autocalificarse en el nivel “bajo” es decir se enfocaron en inicio, seguidamente se tiene los resultados del pos test de las variables actividades lúdicas y motricidad fina que logra autocalificarse en el nivel de logro, con un puntaje de 18 punto. Por lo tanto, se estima que las actividades lúdicas si fortalecieron la motricidad fina.

Figura 3

Las actividades si influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina.



Fuente: Tabla 6

Prueba t de studen de las variables actividades lúdicas y motricidad fina.

Tabla 7

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	31.5000	78.3000
Varianza	1.3889	11.7888889
Observaciones	10.0000	10
Coefficiente de correlación de Pearson	0.2	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	9.0000	
Estadístico t	-42.8017	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.8331	
P(T<=t) dos colas	0.00000000010	
Valor crítico de t (dos colas)	2.2622	

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de 4 años de la I.E. Tacural

Interpretación:

En la tabla N° 7, se estima la prueba T para medidas de dos muestras emparejadas entre la variable actividades lúdicas y motricidad fina, observándose que el valor de correlación es de 0.2 ; que representa una escasa correlación según el coeficiente de correlación de Pearson; así mismo se puede observar que en el valor de p es = 0.00000000010 que es menor a 0.05, lo que implica que se acepta la (H₀), en los valores que se observan en la media, se puede ver que existe una gran diferencia significativa entre los resultados

después del tratamiento, indicándose entonces que las actividades lúdicas si influyen en la motricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Tacural- san Juan de la Virgen - Tumbes (2018)

DISCUSIÓN.

Después de obtener los resultados en esta investigación, se inicia revisando el objetivo general en el que se plantea, fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se observa según la tabla N° 4 y N° 5 existe una diferencia entre los resultados del Pre Test (tabla N° 4) en el que se indica que la escala valorativa que se tiene es de inicio, notándose que las dimensiones de la variables estudiadas sin la aplicación del programa, aun no desarrollan ningún nivel avanzado en el desarrollo, sin embargo en la tabla N° 05 (pos test) se nota claramente que existe un gran avance pues se llega hasta el nivel de logro en la escala valorativa en todas las dimensiones estudiadas, esto indica entonces que aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadamente, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se fortalece la motricidad fina tal como se nota en el desarrollo de las dimensiones estudiadas. Estos resultados se corroboran a los de Fonseca y Fonseca (2017), quien aplica un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, en su objetivo propone mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes del nivel inicial, en este estudio los resultados que se obtienen indican que después de la aplicación del programa se ha mejorado la motricidad fina en los niños, esta información se relaciona con los resultados de nuestra investigación.

Al analizar el segundo objetivo, en el que se plantea: ejecutar actividades lúdicas para fortalecer la coordinación viso manual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 "Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se puede decir que las actividades lúdicas, fortalecen la coordinación viso manual, esto se puede notar claramente en los resultados mostrados en la tabla 6, se puede demostrar que las actividades lúdicas fortalecen la motricidad fina en los

estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. Esto se puede notar al obtener los resultados que se muestran en la tabla 06, se puede ver la diferencia que tiene el nivel de desarrollo de la motricidad fina en el pre test y pos test, se nota, que en los niveles de las dimensiones de la variable, Actividades lúdicas en el pre test alcanza un puntaje de: Juego Simbólico 42 puntos (07, escala vigesimal), Juego de construcción 32 puntos (06, escala vigesimal) y juego de reglas 24 puntos (08, escala vigesimal), ubicándose en un nivel de logro en inicio; en el post después de aplicar el programa se puede ver que se obtuvieron resultados con mayor incremento en nivel de logro, en: Juego Simbólico, 103 puntos (17, escala vigesimal), Juego de construcción, 83 puntos (18, escala vigesimal) y juego de reglas 58 puntos (19, escala vigesimal), ubicándose en un nivel de logro en logro.

Así mismo se puede notar una gran diferencia en la dimensión de coordinación visomanual en lo que refiere, el pre tes al pos test, el resultado indica que tiene un puntaje total de 75 (7 puntaje vigesimal) en el pre test y 190 puntaje total en 190 (18 puntaje vigesimal), se nota un incremento después de la aplicación del programa, esto indica, que la ejecución de las actividades lúdicas fortalecen la motricidad fina. Este resultado se puede relacionar con el estudio de Bautista y Ochoa (2018), quien plantea que las actividades lúdicas influyen en la mejora de las habilidades motrices finas, los resultados que se obtuvieron son muy parecidos a la esta investigación, pues en la conclusión recomienda que las actividades deben tomarse en cuenta para el desarrollo de diversas áreas evolutivas, especialmente el área motriz.

En el tercer objetivo planteado en esta investigación en el que se busca, Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se nota claramente que al desarrollar actividades lúdicas se logra fortalecer la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, esto se puede ver en los resultados de la tabla 6, en donde se observa que al incremento de nivel de inicio a nivel logro en las actividades lúdicas en el pre test y post test, se da

también un incremento del desarrollo de la motricidad facial, esto se ve en las diferencias que se tiene entre el pre tes en donde se ubica un puntaje de 69 puntos (8 puntaje vigesimal) en el pre test con nivel de inicio, para después de aplicarse el programa experimental, se obtiene 156 puntos (17 de puntaje vigesimal) con un nivel de logro, esto indica un desarrollo en la dimensión estudiada, este resultado se puede relacionar con el estudio de Peña, (2015), que indica que uno de sus objetivos es realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial al aplicar un programa de grafomotricidad obteniendo un resultado positivo en el trabajo de investigación, este trabajo nos indica entonces un parecido a nuestro resultado ya que acá se puede notar claramente que resultados diferentes entre el pre test y el pos test, se nota claramente la diferencia del incremento entre el pre test en donde se obtiene resultados de 69 puntos (8 escala vigesimal) y un nivel de inicio y en el post test se obtiene 156 puntos (17 escala vigesimal) nivel de logro, esto demuestra un aumento después de aplicarse el programa.

Al hacer una comparación de resultados referentes al objetivo cuarto en el que se plantea, realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gestual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se obtiene que las actividades lúdicas si fortalecen la motricidad gestual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, este resultado se puede observar también en la tabla 6, e donde se encuentra también el aumento de puntaje, escala vigesimal y nivel, estos resultados se pueden comparar con el estudio de Aguilar y Huamani, en el que indica que los niños y niñas, desarrollan sus habilidades motrices desde muy temprana edad, así como se nota en los resultados obtenidos.

Al ver el objetivo en el que se plantea, establecer actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fonética en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, se puede decir que las actividades lúdicas, desarrollan la motricidad fonética, esto se puede ver en el resultado de la tabla 06, se puede notar el desarrollo de nivel en el pre test y post test, esto se muestra también en el paso de nivel, este resultado se logra compra con el de Román (2016), en el que indica en uno de sus conclusiones que la

V. CONCLUSIONES

- Se concluye que el programa establecido de actividades lúdicas si fortalecen la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018
- Al ejecutar las actividades lúdicas, se logró fortalecer la coordinación viso manual facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018 tal como se evidencia en la tabla
- Al desarrollar el programa de actividades lúdicas, se logró fortalecer la motricidad facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018 tal como se evidencia en la tabla
- Al realizar el programa de actividades lúdicas Se observa que se logró fortalecer la motricidad gestual facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018 tal como se evidencia en la tabla
- Se establece que las actividades lúdicas logran fortalecer la motricidad fonética Al realizar el programa de actividades lúdicas Se observa que se logró fortalecer la motricidad gestual facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018 tal como se evidencia en la tabla
- Se observa que se logró fortalecer la motricidad gestual facial en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018 tal como se evidencia en la tabla

VI. RECOMENDACIONES.

- Se recomienda a la docente del aula de 4 años de la Institución Educativa que realice actividades lúdicas eficientes para así lograr una buena coordinación motora fina.
- Se recomienda que las aulas de la institución educativa también cuenten con materiales didácticas adecuadas que permitan el desarrollo de la coordinación viso manual, motricidad gestual, fonética y facial.
- Se sugiere a la directora de la Institución Educativa que realice capacitaciones a los docentes permanentemente en temas de motricidad fina a fines, para logara así fortalecer los conocimientos de los docentes y así puedan mejorar la enseñanza aprendizaje de los ayuden y asimismo ayudarlos a mejorar su motricidad fina utilizando actividades adecuadas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aguilar, R y Huamani, R (2017). Desarrollo de La Habilidad Motriz Fina en los Niños y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica. Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica – Perú.
- Alama, E. (2014) *Actividades lúdicas en el desarrollo psicosocial de niños 3 años de inicial, Institución Educativa “Ángel de la Guarda” – Tumbes 2014* (Tesis de Maestría) Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Alexander T. y otros. (2003) Teoría del Juego. Repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana. Cali-Colombia.
- Bautista, B y Ochoa, M. (2018). Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018. Universidad Cesar Vallejo. Lima - Perú.
- Caguano B. (2007), Actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje de los niños de primer año de educación básica de la escuela Abdón Calderón de la parroquia Álaquez cantón Latacunga provincia Cotopaxi” Repositorio de la UTA.
- Cook, T.D. y Campbell, D.T. (1986). Los supuestos causales de la práctica cuasiexperimental. *Synthese*, 68, 141-180.
- De la Cruz, A; Figueroa, D; y Huamani, A, (2015). a expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Karol Wojtyla Praderas de Pariachi, UGEL 06 – Ate. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima - Perú.
- Di Caudo, M. (2011). Expresión Grafo plástica Infantil. Quito- Ecuador: Abya- Yala
- Estrada, E. y Cayetano, M. (2015). “Técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 05 años de edad de la y N 166 Tucsipampa Lircay- Huancavelica”.

- Fonseca, A y Fonseca, I (2017). Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Fina en estudiantes de Educación Inicial. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo. Perú.
- Gallego R. Sandra (2010) La psicomotricidad fina. Innovación y Experiencias educativas. Revista digital. Granada-España.
- Gallego R. Sandra (2010) La psicomotricidad fina. Innovación y Experiencias educativas. Revista digital. Granada-España.
- Garaigordobil. M. (1990). Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción. Madrid: Seco-Olea.
- Gómez, T; Molano, O y Rodríguez, C. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima. Tolima - Colombia.
- Hernández, G. (2006), Diseño y evaluación de un programa de inversión socioemocional para promover la conducta pro social.
- Hernández R.; Fernández, C. (2003). Metodología de la investigación, 3. ed. México D.F.: McGraw-Hill. 705 pp.
- Landi, S (2017). Estrategias metodológicas lúdicas para la motricidad fina en niños y niñas de 3 y 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016-2017. Universidad Politécnica Salesiana Cuenca. Ecuador.
- MINEDU. (2018). Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes – ECE 2018.
- Morán, A. (2016), La Motricidad fina y su Relación con la lecto escritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 001 “Zoila Tudela de Puell” de Zarumilla, 2014 [Tesis de Maestría] Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial. Quito, Ecuador: Primera Edición.
- Pastor A. (2015). La educación psicomotriz (3 – 8 años). Barcelona – España. Editorial GRAO.

- Peña, I. (2015), "Programa de Grafomotricidad para mejorar la Escritura en niños de Primer grado de la I.E Soterito López Espinoza, Tumbes 2015" (Tesis de Maestría) Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Piaget, Vigotsky, Groos (2012) Teorías de los Juegos.
- Rodríguez, P. & Flores, S. (2013). *Estrategias para contribuir en el desarrollo de la motricidad fina* (Tesis de licenciatura) Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Román, S (2016). Las actividades lúdicas enfocadas en la motricidad fina y su incidencia en la modificación de conducta de los niños y niñas de 5 años de la escuela particular "Olympus" de la ciudad de Guayaquil a través de un folleto con estrategias innovadoras. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Ecuador.
- Hernández, R. (2010). Metodología de la investigación. McGraw Hill/ Interamericana Editores, S.A. de C.V. México.
- Velásquez, V. (2015). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial (Tesis de posgrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.
- Vygotsky (1933-1966). El papel del juego en el desarrollo. Madrid. Aprendizaje Visor.

ANEXOS

INSTRUMENTO DE APLICACIÓN: CUESTIONARIO

Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

Escala valorativa	1= INICIO	2= PROCESO	3=LOGRO
-------------------	-----------	------------	---------

VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS

		Escala valorativa		
		1	2	3
Dimensión: Juego simbólico				
Indicador: Representa personajes, animales, objetos conocidos de la comunidad.				
01	Imita a personajes que caracteriza sus cualidades.			
02	Imita a los animales, según su acción.			
03	Emite sonidos de los medios de transporte.			
04	Imita las actividades que realiza en casa			
Dimensión: Juego de construcción				
Indicador: Construye figuras con bloques de material concreto siguiendo el patrón indicado.				
05	Arma torres con bloques siguiendo un patrón.			
06	Construye figuras con material concreto.			
07	Representan objetos con bloques.			
Dimensión: Juego de reglas				
Indicador: Realiza los juegos siguiendo reglas indicadas.				
08	Respetar las normas establecidas en el juego.			
09	Sigue las indicaciones establecidas en el juego.			

Fuente: Elaboración propia.

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD FINA

Dimensión: Coordinación viso manual				
Indicador: Manipula adecuadamente materiales para promover la coordinación viso manual		Escala valorativa		
		1	2	3
01	Colorea correctamente y luego recorta sobre las líneas punteadas.			
02	Inserta cuentas con precisión.			
03	Pega y despega correctamente.			
04	Punza correctamente.			
05	Dibuja correctamente sin ninguna dificultad			
06	Realiza laberintos sin salir de contorno			
07	Coge el lápiz adecuadamente			
Dimensión Motricidad facial				
Indicador: Demuestra sus emociones indicadas a través de diferentes acciones faciales				
08	Realiza emociones (feliz, triste, enojado, que indica la docente correctamente)			
09	Desarrolla correctamente al fruncir el ceño			
10	Giña un ojo al sonido de la pandereta.			
11	Realiza gestos como soplar y da besos			
12	Canta y escucha canciones acompañada de gestos			
13	Cierra y abre los ojos correctamente			
Dimensiones: Motricidad gestual				
Indicador: Expresa sus emociones a través de movimientos				
14	Realiza mímicas gestuales con títeres de dedo			
15	Abre y cierra las manos en puño suavemente			
16	Mueve ambas manos al ritmo de una canción			
17	Mueve sus brazos y pies al ritmo de la música e indicaciones que se le da.			
Dimensiones: Fonética				
Indicador: Expresa verbalmente las actividades que realiza.				
18	Emite los sonidos de los animales correctamente			
19	Recita poesías correctamente			
20	Entona una canción de dos párrafos			

Fuente:

Elaboración

propia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA	INSTRUMENTO
¿La aplicación del programa de actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “ Tacural” , San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018?	Objetivo General: 🚩 Demostrar que las actividades lúdicas fortalecen la motricidad fina, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.	H₁: La aplicación del programa de actividades lúdicas no influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.	Variable Independiente: • Actividades Lúdicas	Juegos simbólico	Representa personajes, animales, objetos conocidos de la comunidad.	Investigación de enfoque cuantitativo de tipo explicativo de diseño experimental- pre experimental.	Cuestionario (Pre test Pos test)
				Juego de reglas	Realiza los juegos siguiendo reglas indicadas.		
				Juegos de construcción	Construye figuras con bloques de material concreto siguiendo el patrón indicado.		
	Objetivos Específicos: 🚩 Ejecutar actividades lúdicas para fortalecer la coordinación viso manual. 🚩 Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial. 🚩 Realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gestual. 🚩 Establecer actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fonética.	H₀: La aplicación del programa de actividades lúdicas no influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.	Variable Dependiente: • Motricidad Fina	Coordinación viso manual	Manipula adecuadamente materiales para promover la coordinación viso manual		
				Motricidad facial	Demuestra sus emociones indicadas a través de diferentes acciones faciales		
				Motricidad gestual	Expresa sus emociones a través de movimientos		
				Motricidad Fonética	Expresa verbalmente las actividades que realiza.		

PRE TEST

VAR	ACTIVIDADES LUDICAS									MOTRIDAD FINA																			
DIMEN	JUEGO SIMBOLICO				JUEGO DE CONSTRUCCION			JUEGO DE REGLAS		COORDINACION VISO MANUAL							MOTRICIDAD FACIAL					MOTRICIDAD GESTUAL			MOTRICIDAD FONETICA				
INDICA	Representa personajes, animales, objetos conocidos de la comunidad.				Construye figuras con bloques de material concreto siguiendo el patrón indicado			Realiza los juegos siguiendo reglas indicadas		Manipula adecuadamente materiales para promover la coordinación viso manual							Demuestra sus emociones indicadas a través de diferentes acciones faciales.					Expresa sus emociones a través de movimientos			Expresa verbalmente las actividades que realiza.				
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
7	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1
8	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1

POST TEST.

VAR	ACTIVIDADES LUDICAS									MOTRIDAD FINA																			
DIMEN	JUEGO SIMBOLICO				JUEGO DE CONSTRUCCION			JUEGO DE REGLAS		COORDINACION VISO MANUAL							MOTRICIDAD FACIAL					MOTRICIDAD GESTUAL				MOTRICIDAD FONETICA			
INDICA	Representa personajes, animales, objetos conocidos de la comunidad.				Construye figuras con bloques de material concreto siguiendo el patrón indicado			Realiza los juegos siguiendo reglas indicadas		Manipula adecuadamente materiales para promover la coordinación viso manual							Demuestra sus emociones indicadas a través de diferentes acciones faciales.					Expresa sus emociones a través de movimientos				Expresa verbalmente las actividades que realiza.			
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	
4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	
5	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	
6	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	
7	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	
8	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	
9	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
10	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	
12	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	
13	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	
14	2	2	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	

PRE TEST									
variable	ACTIVIDADES LUDICAS			TOTAL	MOTRIDAD FINA				TOTAL
DIMENSIÓN	JUEGO SIMBOLICO	JUEGO DE CONSTRUCCION	JUEGO DE REGLAS		COORDINACION VISO MANUAL	MOTRICIDAD FACIAL	MOTRICIDAD GESTUAL	MOTRICIDAD FONETICA	
1	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
2	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
3	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
4	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
5	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
6	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
7	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
8	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
9	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
10	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
11	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
12	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
13	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
14	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO
15	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO	INICIO

POST TEST									
VARIABLE	ACTIVIDADES LUDICAS			TOTAL	MOTRIDAD FINA				TOTAL
DIMENSIÓN	JUEGO SIMBOLICO	JUEGO DE CONSTRUCCION	JUEGO DE REGLAS		COORDINACION VISO MANUAL	MOTRICIDAD FACIAL	MOTRICIDAD GESTUAL	MOTRICIDAD FONETICA	
1	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
2	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
3	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
4	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
5	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
6	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
7	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
8	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
9	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
10	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
11	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
12	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
13	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
14	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO
15	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO	LOGRO

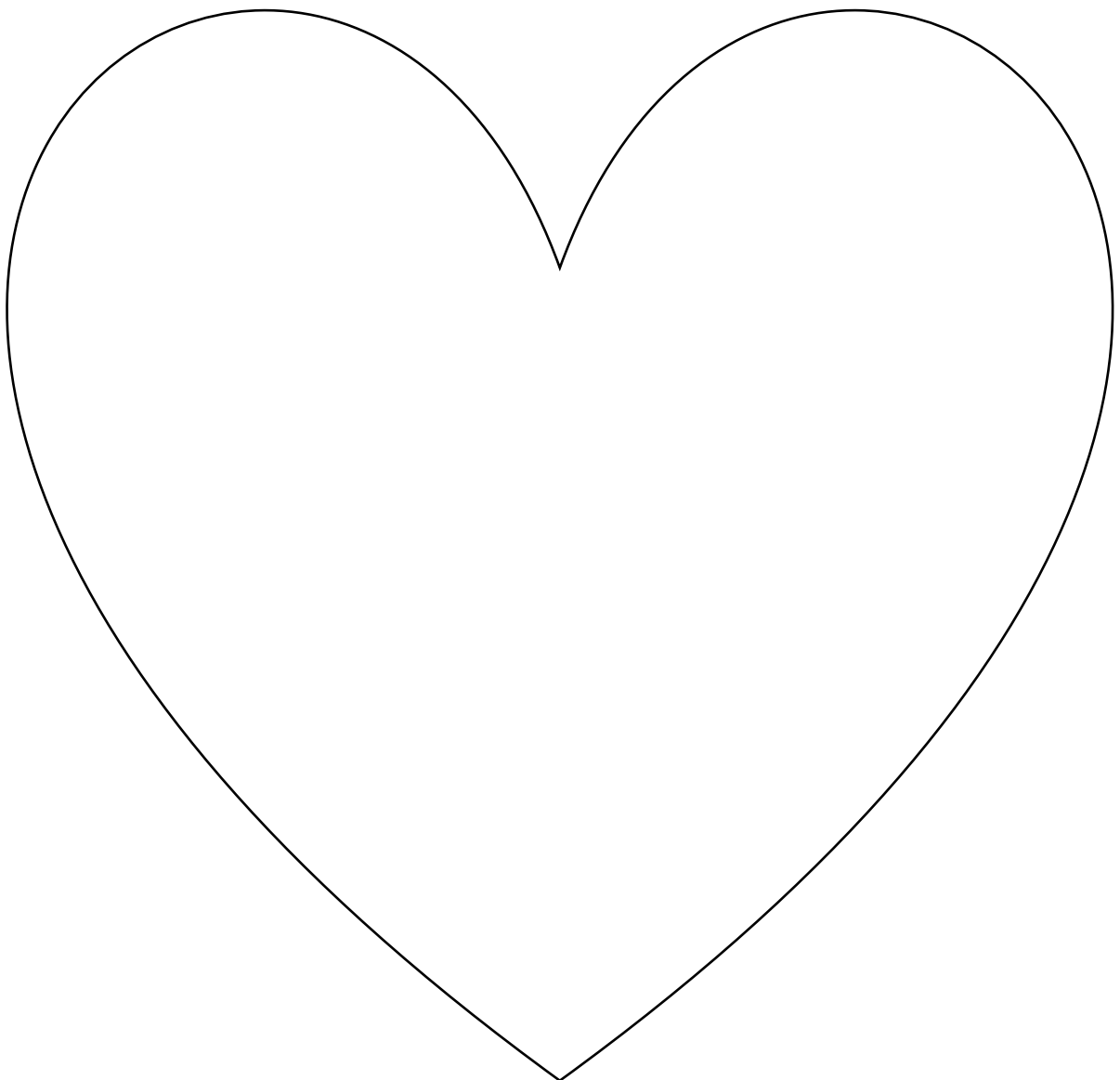
PRUEBA

Pos Test

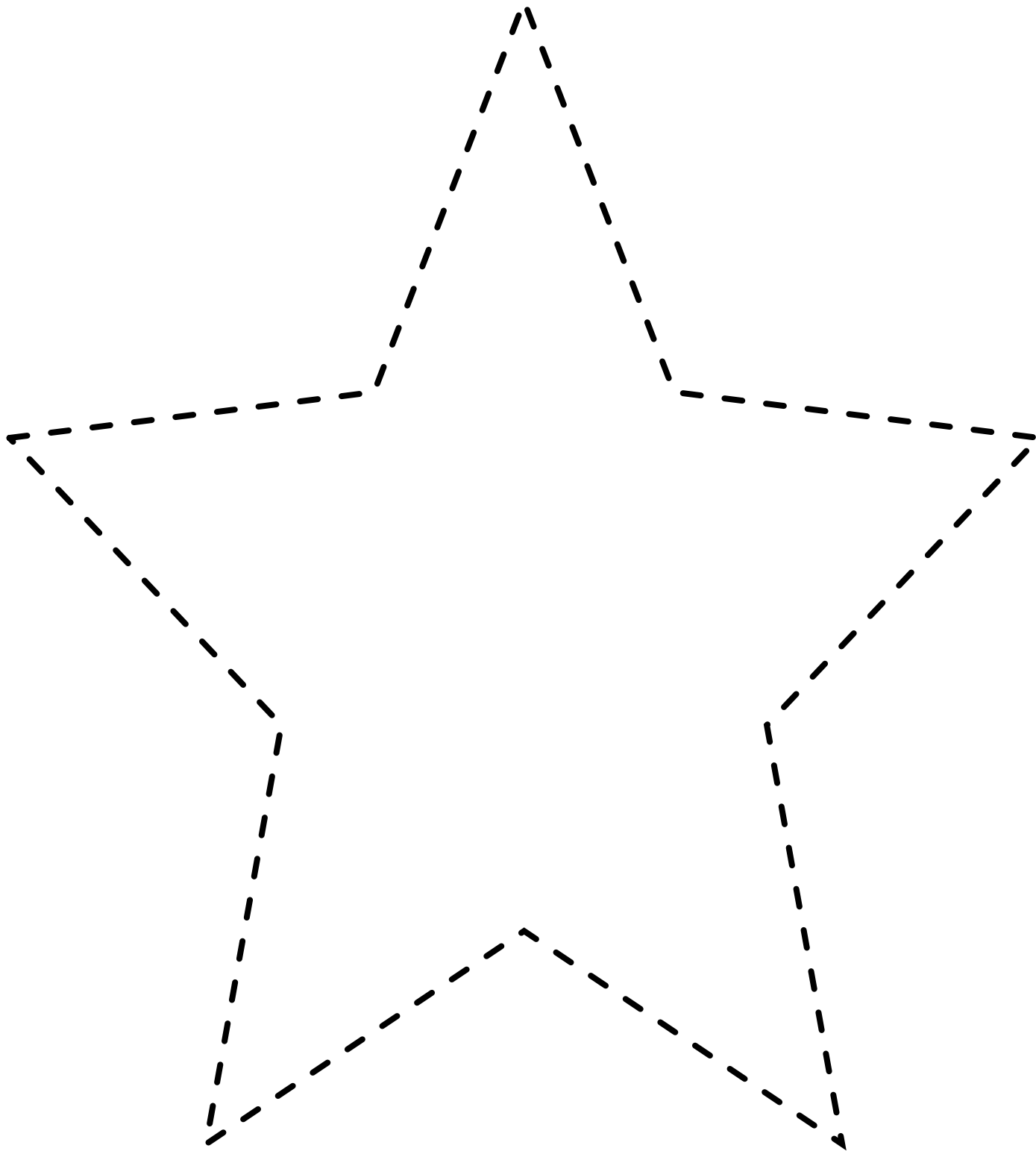
**PRUEBA DE MOTRICIDAD FINA
(4 AÑOS)**

NOMBRE.....

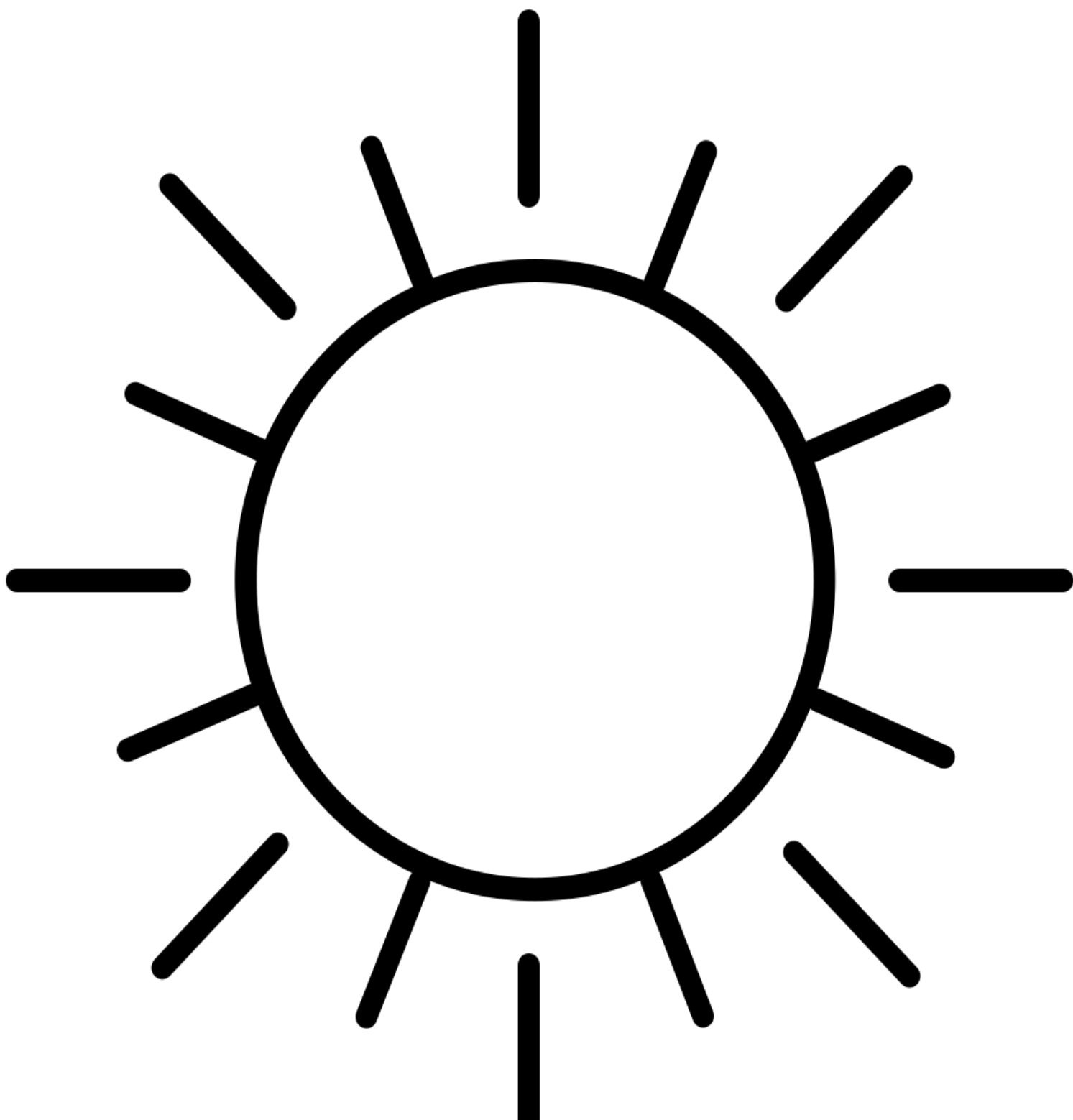
ÍTEM I: HAS PUNTITOS EN EL INTERIOR DE LA IMAGEN UTILIZANDO TU PLUMÓN GRUESO DE COLOR ROJO.



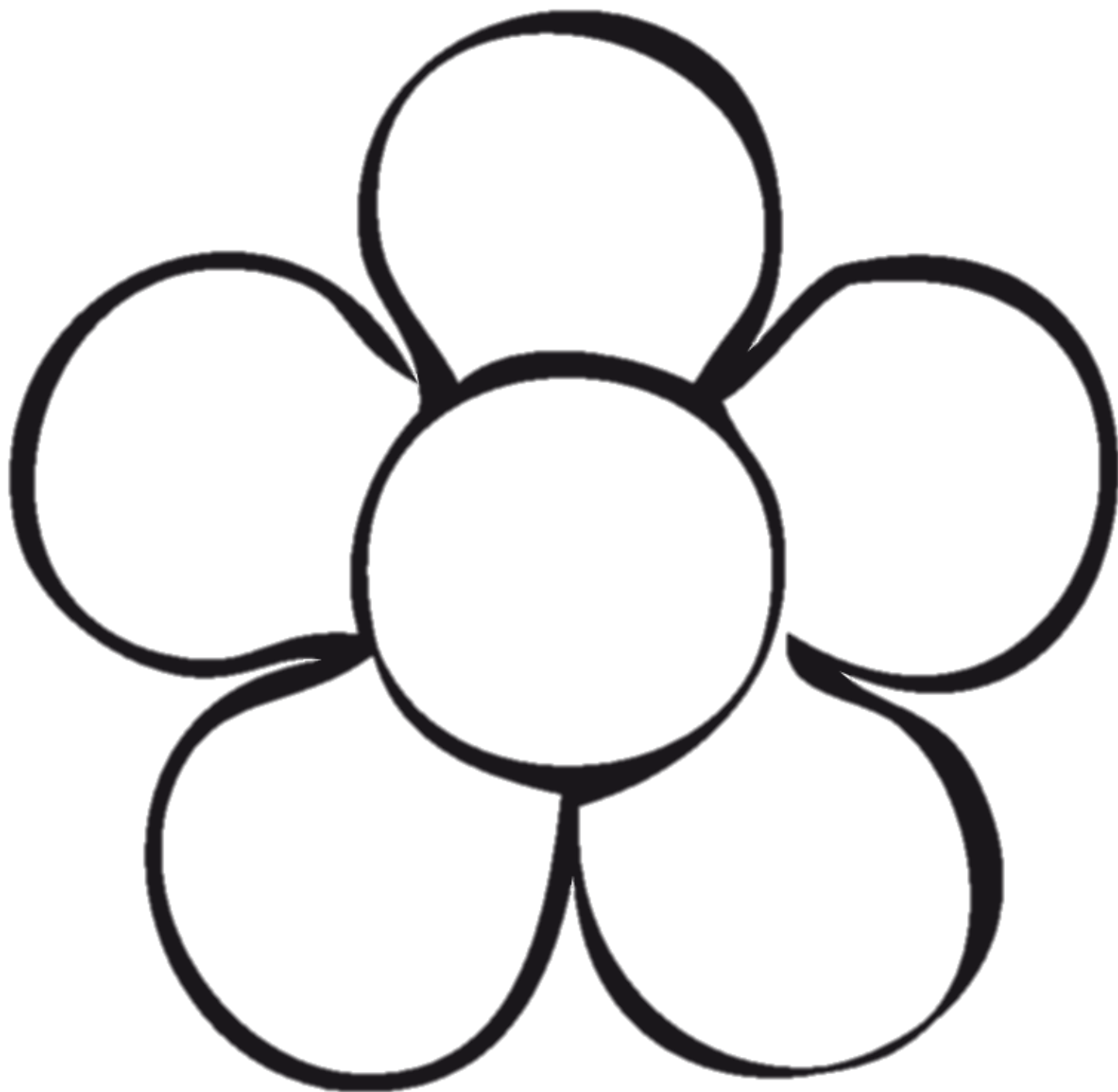
ITEM II: Punza en el contorno de las líneas punteadas con tu punzón.



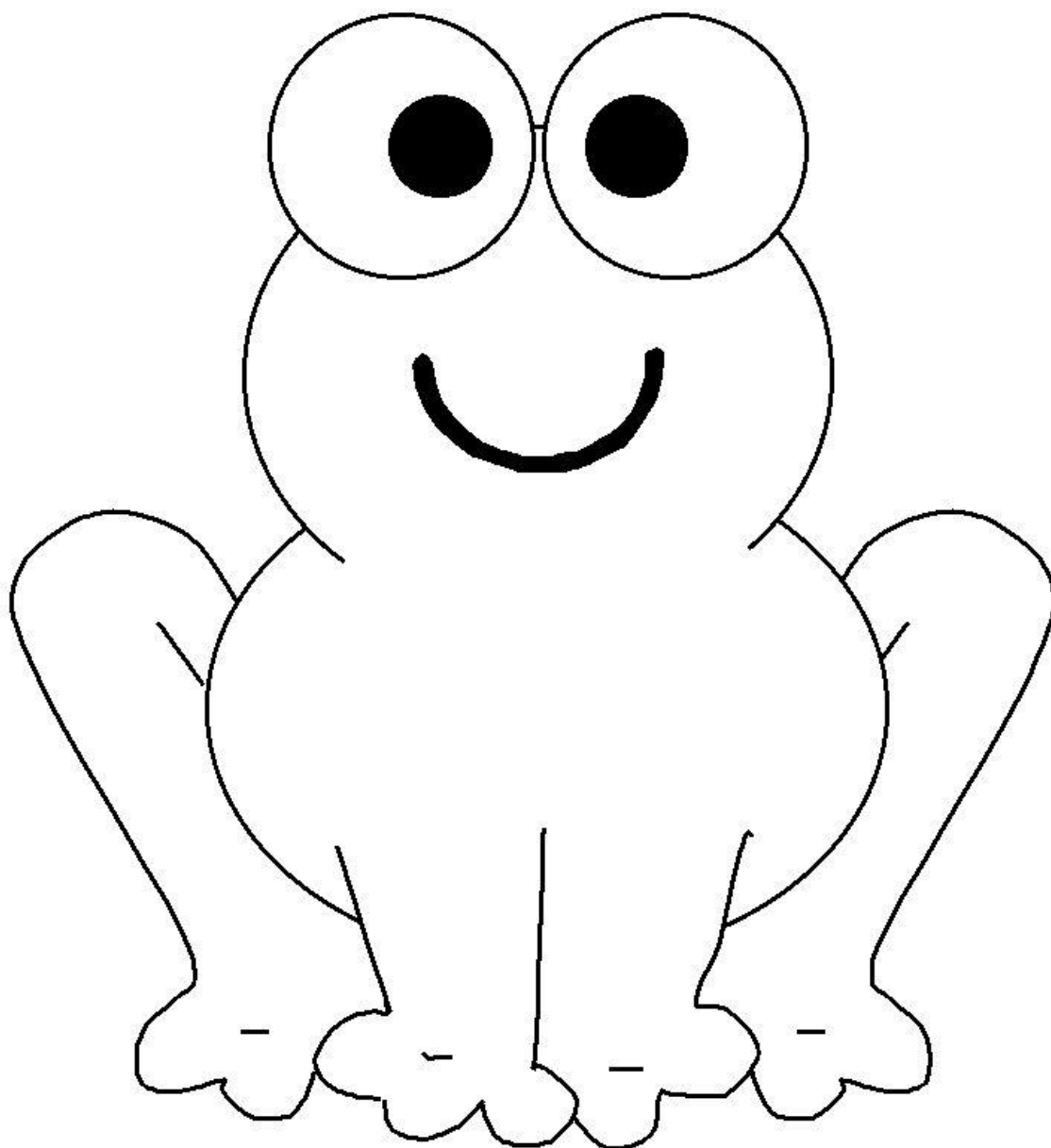
ITEM III: RASGA PAPEL LUSTRE Y PEGA SOBRE LA IMAGEN.



ITEM IV: EMBOLILLA PAPEL LUSTRE Y PEGA ALREDEDOR DE LA FLOR.



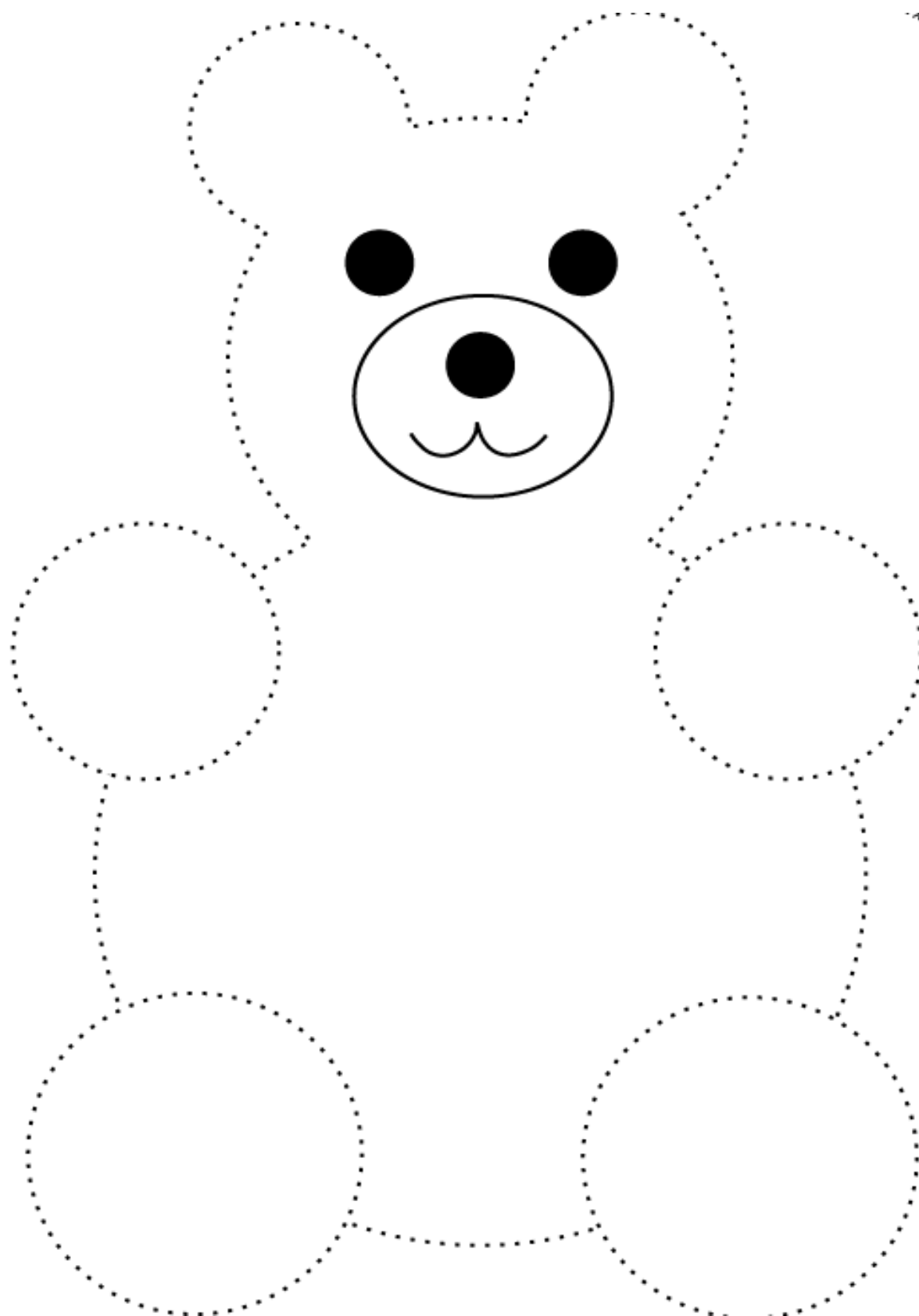
ITEM V: RELLENA LA RANA IMPRIMIENDO LAS HUELLAS DE TU DEDO ÍNDICE, UTILIZANDO LA TEMPERA.



ITEM VI: TRAZA EL RECORRIDO SEGÚN LA IMAGEN HASTA LLEGAR A LA CASA.



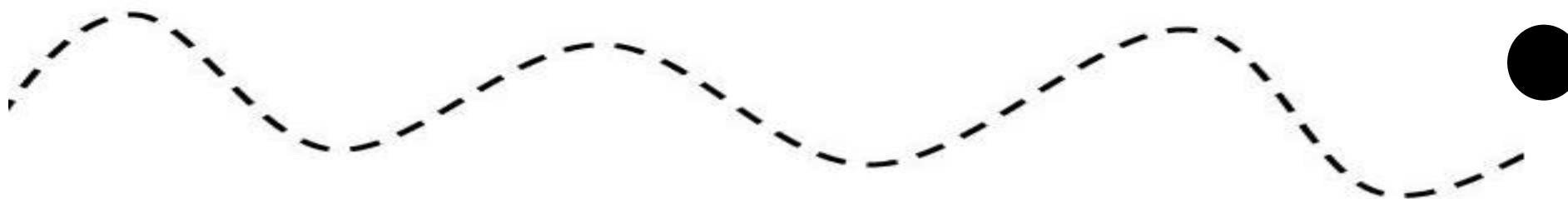
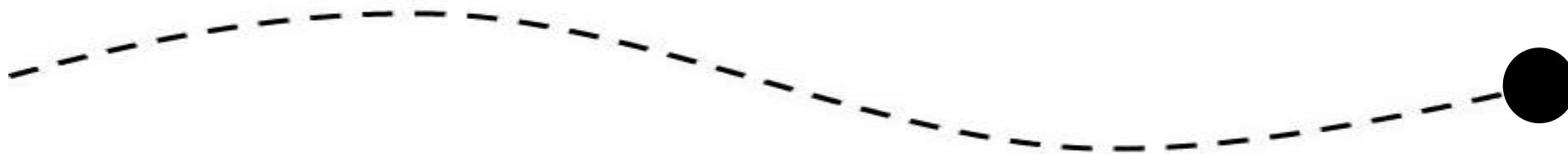
ITEM VII: DELINEA LAS LÍNEAS PUNTEADAS DEL OSO.




ITEM VIII: REPASA CON TU DEDO ÍNDICE POR LAS LÍNEAS PUNTEADAS, LUEGO RECORTA.



**ITEM IX: REPASA CON TU DEDO INDICE POR LAS LINEAS PUNTEADAS,
LUEGO RECORTA HASTA LLEGAR A LOS PUNTO NEGRO.**



X. REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES:

<ul style="list-style-type: none"> • Dibujan lo que más le gusto de realizado en el aula. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Construye figuras con material concreto 	
<ul style="list-style-type: none"> • Arma torres con bloques siguiendo un patrón. • Abotona y desabotona. • Cierra y abre un cierre. • Pega y despega. • Amarra y desamarra. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Cantan y actúan canciones. 	<p><u>“Me siento feliz”</u> me gusta jugar con mis amigos cuando estoy (feliz, triste, enojado) mi cara la pongo así ...</p> <p><u>“El perro Bobby”</u> El perro Bobby se molestó porque le pise la cola y le dolió... (gato, pato, chancho, vaca, oveja, pollo)</p> <p><u>“Los medios de transportes”</u> Cuando me voy viaje me gusta ir tren, tu tu. (barco, carro, avión)</p> <p><u>“Los días de la semana”</u> Lunes (martes, miércoles, jueves, viernes) antes de almorzar una niña fui a jugar, pero no podía jugar, porque tenía de planchar. (coser, barrer, cocinar, lavar)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Recita una poesía “Mi carita” 	<p><u>Poesía.</u> En mi cara redondita tengo ojos y nariz, y también una boquita para hablar y para reír.</p> <p>Con mis ojos veo todo, con mi nariz hago achís, con mi boca como palomitas de maíz.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Canta una canción: “Las hago bailar” 	<p>Tengo una manito la hago bailar, la hago bailar, la cierro , la abro, la vuelvo a guardar.</p> <p>Muevo mis manitos las hago bailar, las hago bailar, de lado al otro las hago bailar.</p> <p>Muevo mis bracitos los hago bailar, las hago bailar, de lado al otro las hago bailar</p> <p>Muevo mis piecitos las hago bailar, las hago bailar, de lado al otro las hago bailar.</p> <p>Tengo una boquita para soplar para soplar y para dar besito a mi mamá.</p>

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

PROGRAMA

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1. Denominación:

Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”

I.2. Autora:

Vilela Aranda Elsa Ruth

I.3. Beneficiarios:

Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”

I.4. Duración:

Fecha de inicio: 2018

Fecha de término: 2019

II. FUNDAMENTACIÓN:

Las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina se han vuelto una de las problemáticas que afectan a los niños del nivel inicial debido a que no vienen aplicándolas.

Cabe resaltar que la motricidad fina es muy importante en el desarrollo de los niños ya que esto permite que ellos desarrollen su inteligencia, imaginación y creatividad.

El siguiente programa de actividades lúdicas está diseñado según las necesidades de los niños (as), para lo cual se utilizará a través del juego simbólico, juego de reglas, juegos de construcción, para el mejoramiento de la motricidad fina.

III. OBJETIVOS:

III.1. Objetivo General

Demostrar que las actividades lúdicas fortalecen la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018.

III.2. Objetivos específicos

- *Ejecutar actividades lúdicas para fortalecer la coordinación viso manual.*
- *Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad facial.*
- *Realizar actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gestual.*

- Establecer actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fonética.

IV. PROGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	TEMA	FECHA
1	Dramatizamos con máscaras los sonidos onomatopéyicos de los animales.	04-02-19
2	Creamos cuentos cortos (Actividades cotidianas)	05-02-19
3	Escuchamos un cuento "Los medios de transportes"	06-02-19
4	Nos divertimos bailando al son de la música.	07-02-19
5	Practicamos puntería.	08-02-19
6	Realizamos una obra de arte utilizando la técnica del dactilopintura.	11-02-19
7	Jugamos con nuestras partes finas del cuerpo	12-02-19
8	Nos divertimos haciendo rompecabezas de la figura humana.	13-02-19
9	Nos divertimos bailando, imitando sonidos y músicas.	14-02-19
10	Nos divertimos jugando con pelotas.	15-02-19
11	Me divierto realizando juegos Recreativos.	18-02-19
12	Elaboramos un juego de joyas para mamá con las tiras de colores. (largo – corto)	19-02-19
13	Jugamos con las Palicintas	20-02-19
14	Dramatizamos un cuento con títeres y títere de dedo.	21-02-19

V. AREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADOR PARA LA EJECUCION DEL PROGRAMA.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a raves de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Canta, baila y tararea canciones o improvisa ritmos y melodías espontáneamente, realizando gestos y movimientos que reflejan sus emociones.
		Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.
	Comprende textos escritos.	Infiere el significado de los textos escritos	Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios.
		Se apropia del sistema de escritura.	Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.
PERSONAL SOCIAL	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa variedad de situaciones experiencias y emociones en sus producciones dramáticas.

<i>Construye su corporeidad</i>	<i>Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.</i>	<i>Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.</i>
		<i>Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).</i>
		<i>Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.</i>
		<i>Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos al jugar con palicintas</i>
<i>Afirma su identidad</i>	<i>Se valora así mismo</i>	<i>Reconoce algunas de sus características físicas al jugar con las partes finas de su cuerpo</i>
<i>Convive respetándose a sí mismo y a los demás</i>	<i>Se relaciona interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente</i>	<i>Participa con satisfacción de actividades al jugar con sus compañeros con títeres de dedos</i>

VI. METODOLOGÍA:

Utilizamos el método lúdico, ya que es de forma natural de aprender del niño a través de diferentes actividades físicas y verbales. La cual se utilizará a través de los siguientes talleres: Danza, Música, Dramatización, psicomotricidad, Grafico Plástico. Todos los talleres tendrán los siguientes momentos pedagógicos.

- *Inicio*
- *Desarrollo*
- *Cierre*

Para el desarrollo de los talleres se realizarán a través de competencias, capacidades e indicadores, las cuales estarán establecidas con sus respectivas áreas.

VII. RECURSOS

- **Humanos:**
 - ✓ *Niños y niñas de 4 años*
 - ✓ *Investigadora*
- **Materiales:**
 - ✓ *Cd. De música variada*
 - ✓ *Cd. De relajación*
 - ✓ *Grabadora*

- ✓ Plumones
- ✓ Papel bond
- ✓ Cintas
- ✓ Pelotas
- ✓ Ula ula
- ✓ Bloques
- ✓ Hilo nylon
- ✓ Botellas vacias
- ✓ Stikers
- ✓ Plastilina
- ✓ Mascaras
- ✓ Papeles de seda, lustre, crepe.
- ✓ Temperas
- ✓ Pinceles
- ✓ Pelotas de trapo
- ✓ Títeres
- ✓ Sorbetes
- ✓ Piola
- ✓ Serpentina

VIII. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS:

El desarrollo de estas actividades se efectúa a través de 14 sesiones por espacio de 14 días, cada sesión tuvo una duración de 45 minutos aproximadamente.

Antes de iniciar las actividades aplicamos el pre test a los niños(as).

Luego se aplicará diferentes actividades para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”

Posteriormente se aplicará el post test y luego se evaluarán para obtener los resultados.

IX. EVALUACION:

El instrumento de evaluación que se utilizará para evaluar a los estudiantes será Lista de Cotejo.

X. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

*Ministerio de Educación.
Diseño Curricular Nacional 2009
Rutas de Aprendizaje 2015*

ACTIVIDADES

TALLER DE DRAMATIZACION

TITULO: Dramatizamos con máscaras los sonidos onomatopéyicos de los animales.

FECHA: Lunes 04 de Febrero del 2019

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a raves de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Canta, baila y tararea canciones o improvisa ritmos y melodías espontáneamente, realizando gestos y movimientos que reflejan sus emociones.

II. DESARROLLO METODOLÓGICO:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea o inicio:</p> <p>La docente les comunica a los niños que saldrán al patio en forma ordenado porque realizarán un taller de dramatización, para eso establecen normas.</p>	
DESARROLLO	<p>Planificación:</p> <p>Los niños salen al patio y la docente les dice escucharemos un cuento llamado “La ronda de los animales”, y después, lo dramatizaremos con unas mascararas.</p> <p>Preparación del cuerpo y voz:</p> <p>La docente realiza una dinámica el congelado, para poder preparar el cuerpo para dramatizar las canciones. Luego hace que los niños escuchen las canciones y los va orientando a como lo deben hacer, y por turnos cada grupo de 3 niños se organizaran para realizar la dramatización.</p> <p style="text-align: center;">La ronda de los animales.</p> <p style="text-align: center;">Había una vez, unos animalitos que jugaban en el bosque, pero nadie se conocía, entonces decidieron jugar todos juntos. Cada animalito se presentaba de la siguiente manera:</p> <p style="text-align: center;">Gato: Yo soy gatito y hago miauuuu.</p> <p style="text-align: center;">Perro: yo soy perro y hago gua, gua</p> <p style="text-align: center;">Pato: yo soy pato y hago cua, cua</p> <p style="text-align: center;">Chancho: yo soy un chancho, y hago oik, oik</p> <p style="text-align: center;">Gallo: yo soy gallo y hago quikiriqui</p> <p style="text-align: center;">Pollo: yo soy pollo y hago pio, pio</p> <p style="text-align: center;">Oveja: yo soy oveja y hago mee... mee..</p> <p style="text-align: center;">Vaca: yo soy vaca y hago muuu... muu...</p> <p>Al finalizar todos los animales se presentaron y decidieron cantaron una canción denoinada: “El perro bobby”</p> <p>Representación;</p> <p>Una vez que hayan escuchado y ensayado, todos los niños comienzan a dramatizar.</p>	Mascaras
CIERRE	<p>Verbalización:</p> <p>Una vez terminado la docente junto a los niños verbalizan la dramatización realizada</p>	

III. EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Canta, baila y tararea canciones o improvisa ritmos y melodías espontáneamente, realizando gestos y movimientos que reflejan sus emociones.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farías Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda López Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera García Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER LITERARIO

TITULO: Creamos un cuento corto

FECHA: Martes 05 de Febrero del 2019

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
Comprende textos escritos.	Infiere el significado de los textos escritos	Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios.

II. DESARROLLO METODOLÓGICO:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Antes de la lectura: La docente les muestra una bolsita de regalo, donde estarán abran imágenes de un cuento, dialogan sobre lo que observan y la docente propone crear un cuento con esas imágenes. Y les pregunta: ¿De qué tratará nuestro cuento? ¿Cómo empezará nuestro cuento?	Imágenes Plumones Cinta
DESARROLLO	Durante la lectura: La docente les dice que crearan un cuento con las imágenes encontradas en la bolsa de regalo. Había una vez....	
CIERRE	Después de la lectura: La docente les pregunta: ¿De qué trata nuestro cuento? ¿Se les hizo difícil crear nuestro cuento? ¿Cómo empieza el cuento? ¿Cómo termina? La docente les da una hoja de trabajo para que dibujen lo que más le gusto del cuento.	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER LITERARIO

TITULO: Escuchamos un cuento “ Los medios de Transportes ”

FECHA: Miércoles 06 de Febrero del 2019

IV.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
Comprende textos escritos	Se apropia del sistema de escritura.	Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.

V. DESARROLLO METODOLÓGICO:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Antes de la lectura: La docente les muestra una bolsita de regalo, donde estarán abran imágenes de un cuento, dialogan sobre lo que observan y la docente propone crear un cuento con esas imágenes. Y les pregunta: ¿De qué tratará nuestro cuento? ¿Cómo empezará nuestro cuento?</p>	Imágenes
DESARROLLO	<p>Durante la lectura: La docente les dice que crearán un cuento con las imágenes encontradas en la bolsa de regalo.</p> <p>Hace mucho tiempo la gente realizaba sus viajes a pie o a caballo, para cruzar mares y ríos cruzaban en balsas contruidos por ellos. Las personas estaban cansadas, inventaron la rueda, con ellos hicieron carros tirados por animales. Crearon caminos y carreteras, los animales también se cansaban, por ello se inventó el motor y el motor se les puso a muchos barcos, carros y aviones. Los medios de transporte han sido un gran invento.</p>	Plumones Cinta
CIERRE	<p>Después de la lectura: La docente les pregunta: ¿De qué trata nuestro cuento? ¿Se les hizo difícil crear nuestro cuento? ¿Cómo empieza el cuento? ¿Cómo termina?</p> <p>La docente les da una hoja de trabajo para que dibujen lo que más le gusto del cuento.</p>	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER DE DANZA




TITULO: Bailamos al Zon de la Musica

FECHA: Jueves 07 de Febrero del 2019

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa variedad de situaciones experiencias y emociones en sus producciones dramáticas como pasos sencillos de una canción.

II. DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente les dice a los niños que van a realizar la clase en el patio, dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas.</p> <p>Para comenzar a calentar Bailando: “El juego del calentamiento” y el baile de “Zumbeando”</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Usb equipo</p>
DESARROLLO	<p>La docente les invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados por la música realizan se divierten bailando:</p>  <p>Asimismo, bailaran la canción “ El cocodrilo dante”</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Equipo</p> <p>Usb</p>
CIERRE	<p>La docente invita a los niños a sentarse y dialogan lo que más les gusto del taller y ellos dicen sus experiencias.</p> <p>Al finalizar les entrega unas hojas de trabajo para que dibujen lo que más le gusto.</p>	<p>Niños y niñas</p>

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Representa variedad de situaciones experiencias y emociones en sus producciones dramáticas como pasos sencillos de una canción.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

Taller- Psicomotricidad

TITULO: PRACTICAMOS PUNTERIA

FECHA: Viernes 08 de Febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	INICIO	Ubicados en un círculo la docente les dirá que tenemos que calentar antes de empezar nuestra actividad entonces realizan la canción: "cabeza hombros rodillas pies rodillas pie (bis). Recordamos las normas, se les explicara el juego que van a realizar y los materiales que van a utilizar.	Niños y niñas
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	Los niños y niñas realizaran diferentes juegos recreativos para practicar su puntería: <ul style="list-style-type: none"> • Primero lanzaran la pelota muy lejos practicando su puntería. • Luego harán dos filas de 5 cada una y lanzarán las pelotas de trapo dentro, la cual tendrá que caer dentro den la ula ula. • Luego realizaran un circuito incluyendo los dos materiales. 	Pelotas de trapo. Canastas. Cestas de básquet
	RELAJACIÓN	Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo tomen aire respira inhalando y expirando aire.	
CIERRE	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	La docente les brinda una hoja que cada niño dibujara lo que han realizado.	Niños/as
	CIERRE	Cada niño expone su trabajo realizado compartiendo con sus compañeros.	
	SALIDA	▪ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida.	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER DE GRAFICO PLASTICO


TITULO: REALIZAMOS UNA OBRA DE ARTE Utilizando su imaginación.

FECHA: Lunes 11 de Febrero del 2019

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	ASAMBLEA	Entonamos canciones infantiles luego presentamos IMÁGENES DE DIFERNTES PAISAJES , les estimulamos a elegir un modelo y recordamos nuestras normas de uso de material para trabajar en el aula.	NIÑOS Y NIÑAS
DESARROLLO	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	Luego se le muestra una cajita mágica forrada y se pedirá a cada niño y niña que saque lo que hay en la caja y lo coloque en la mesa como, trozos de cartulina en varios colores para que elijan que color desean decorar la imagen establecida con tempera, toda clase de papeles expresan sus opiniones sobre los materiales y los niños escogen los materiales que hay en la mesa y los exploran de manera libre, expresando que podemos hacer con ellos, realizando comparaciones y eligiendo el material a utilizar.	CAJA FORRADA Temperas Pinceles Palitos de chupete
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	 <p>La docente propone a los niños desarrollar la actividad plástica donde ellos eligen como decorar la imagen pre establecida con la ayuda de la docente, realizando diferentes técnicas utilizando su imaginación y creatividad.</p>	NIÑOS Y NIÑAS PROFESORA, PAPEL CREPE, LUSTRE, GOMA
CIERRE	VERBALIZACION	Una vez terminado los niños comentan sobre su experiencia, expresando lo que han vivido.	NIÑOS/AS
	SALIDA	Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida.	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc...:</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

Taller Psicomotriz


TITULO: JUGAMOS CON LAS PARTES FINAS DE MI CUERPO

FECHA: Martes 12 de febrero del 2018.

I.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR DE LOGRO
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Se valora así mismo	Reconoce algunas de sus características físicas al jugar con las partes finas de su cuerpo

II.-SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas entonan la canción y dinámica: <p style="text-align: center;">CANCIÓN</p> <p style="text-align: center;">Saco una manita, la hago bailar, la cierro la abro y la vuelvo a guardar Saco la otra mano, la hago bailar, la acierro la abro y la vuelvo a guardar Saco las dos manos las hago bailar, las acierro las abro y las vuelvo a guardar A mis manos, a mis manos, yo las muevo y las paseo, y las paseo A mis manos, a mis manos, yo las muevo y las paseo haciendo así. Haciendo ruido y poco ruido golpeamos los pies, las manos también. Haciendo ruido y mucho ruido golpeamos los pies las manos también Había una vez una mano, que subía bajaba y subía que si estaba contenta bailaba, y si estaba triste se escondía Había una vez otra mano, que sacudía, sacudía y sacudía que si estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía. Había una vez dos manos, que aplaudían, aplaudían, aplaudían que si estaban contentas bailaban y si estaban tristes se escondían</p> 	Niños y niñas Profesora
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ○ Niños y niñas juegan explorando las partes finas de su cuerpo: <ul style="list-style-type: none"> ✦ Mueven su nariz al compás de las palmadas ✦ Mueven sus manos al compás de la pandereta ✦ Mueven haciendo caminar sus dedos al compás de las palmadas ✦ Mueven las muñecas de sus manos al compás de la pandereta ✦ Mueven la boca haciendo gestos ✦ Mueven sus rodillas al compás de la música ✦ Mueven sus codos al compás de la música ✦ Mueven sus tobillos al compás de la pandereta <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mueven los hombros al compás de la música ▪ Niños y niñas luego de tomarse un tiempo para asearse, los convocamos al salón y los invitamos a sentarse en círculo. Con una actitud de escucha dialogamos sobre las partes finas que tiene nuestro cuerpo y los cuales hemos explorado. 	Lamina Secuencial Niños y niñas Profesora
RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo en su grupo tomen aire respira inhalando y expirando aire. 	Niños/as
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas reciben la ficha para pintar las partes finas del cuerpo. 	Hoja de trabajo.
SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida. 	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Reconoce algunas de sus características físicas al jugar con las partes finas de su cuerpo</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER GRAFICO PLASTICO

TITULO: NOS DIVERTIMOS HACIENDO ROMPECABEZAS DE LA FIGURA HUMANA

FECHA: Miércoles 13 de febrero del 2018

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, construir, etc.

II. DESARROLLO METODOLOGICO:

MOMENTOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente conversa con los niños sobre las normas. ▪ La docente les comunica el propósito del taller: Vamos a elaborar rompecabezas de la figura humano. Luego la docente les pregunta a los niños: ¿Cómo podemos elaborar este rompecabezas? ¿Qué necesitamos? 	Niños Y Niñas
DESARROLLO	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se le presenta el material a utilizar, los niños lo describen, manipulan y expresan que se puede hacer con este material. 	Cartulinas Colores Tijera Papel lustre
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente propone a los niños desarrollar la actividad plástica, empieza a guiar sobre su realización: La docente les dice que peguen las imágenes en la pizarra y luego cada uno elige, pintan la imagen elegida, y van armando, luego lo plastifican y al terminar los niños deciden en cuantas partes quieren recortarlo. ▪ Terminada la acción los niños se los llevan en una bolsa de regalo. 	Niños Y Niñas
CIERRE	VERBALIZACION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durante la realización los niños expresan en forma espontánea y comentan sobre su experiencia, expresando lo que han vivido. 	Niños Y Niñas
	SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida. 	Niños Y Niñas

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		SI	NO
		<i>Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, construir, etc.</i>	
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER DE DANZA


TITULO: Nos divertimos bailando, imitando sonidos y músicas.

FECHA: Jueves 14 de Febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Representa variedad de situaciones experiencias y emociones en sus producciones dramáticas.

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS		RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente les dice a los niños que van a realizar la clase en el patio, dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas.</p> <p>Para comenzar a calentar Bailan “El juego del calentamiento” y el baile de “Zumbeando”</p>		<p>Niños y niñas</p> <p>Usb equipo</p>
DESARROLLO	<p>La docente les invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados por la música realizan se divierten bailando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El baile de las frutas. • Bailan el baile con congelado. • El perro Bobby. • Los animales. • Juegan a simón dice. 		<p>Niños y niñas</p> <p>Equipo</p> <p>Usb</p>
CIERRE	<p>La docente invita a los niños a sentarse y dialogan lo que más les gusto del taller y ellos dicen sus experiencias.</p> <p>Al finalizar les entrega unas hojas de trabajo para que dibujen lo que más le gusto.</p>		<p>Niños y niñas</p>

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		Representa variedad de situaciones experiencias y emociones en sus producciones dramáticas.	
		SI	NO
1	Alvarado Peña Ashley Kasumi		
2	Calderón Peralta Génesis Macarena		
3	Cedillo Iman Ronald David		
4	Farias Jaramillo Luana Edesmith		
5	Granda Lopes Jarumy Guadalupe		
6	Peña Mendoza Valentina Brigitte		
7	Reyes Carrasco Lindsey Narumy		
8	Rivera Garcia Diego Francisco		
9	Rojas Urbina Ligia Guadalupe		
10	Roque Guerra Ariela Suzeth		
11	Saldarriaga López Andy Jeanpiere		
12	Sayas Simbala Esmeralda Patricia		
13	Tuanama Vilela Piero Jhoan		
14	Vargas Dioses Jampier Smit		
15	Vilela Cedillo Jostin Naique		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

TITULO: Nos divertimos jugando con pelotas.

FECHA: Viernes 15 de febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	INICIO	Ubicados en un círculo la docente les dirá que tenemos que calentar antes de empezar nuestra actividad entonces realizan la canción: “cabeza hombros rodillas pies rodillas pie (bis) y “La batalla de calentamiento” esta es la batalla de calentamiento, todos escuchamos la orden del sargento “todos manos arriba”, “todos saltando”, etc. Recordamos las normas, se les explicara el juego que van a realizar y los materiales que van a utilizar.	Niños y niñas
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	Los niños y niñas les comunica que hoy jugaran con pelotas, les indica varias acciones que realizaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente les dará una pelota de trapo y luego se hará una línea con tiza, donde no podrán pasarla y desde allí lanzarán las pelotas, el niño o niña que lance más lejos ganara. 2. Los niños tiran la pelota hacia arriba y luego tendrán que cogerla sin dejarlas caer. 3. Otras que propongan los niños y niñas. 	Pelotas
	RELAJACIÓN	Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo tomen aire respira inhalando y expirando aire.	
CIERRE	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	La docente les brinda una hoja, para que cada niño dibuje lo que han realizado o lo que más le gusto del taller.	Niños/as
	CIERRE	Cada niño expone su trabajo realizado compartiendo con sus compañeros.	
	SALIDA	▪ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida.	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo manual y óculo-podal (patear o lanzar una pelota).	
		SI	NO
1	Alvarado Peña Ashley Kasumi		
2	Calderón Peralta Génesis Macarena		
3	Cedillo Iman Ronald David		
4	Farias Jaramillo Luana Edesmith		
5	Granda Lopes Jarumy Guadalupe		
6	Peña Mendoza Valentina Brigitte		
7	Reyes Carrasco Lindsey Narumy		
8	Rivera Garcia Diego Francisco		
9	Rojas Urbina Ligia Guadalupe		
10	Roque Guerra Ariela Suzeth		
11	Saldarriaga López Andy Jeanpiere		
12	Sayas Simbala Esmeralda Patricia		
13	Tuanama Vilela Piero Jhoan		
14	Vargas Dioses Jampier Smit		
15	Vilela Cedillo Jostin Naique		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

Taller- Psicomotricidad

TITULO: Me divierto realizando juegos recreativos

FECHA: Lunes 18 de febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	INICIO	<p>Ubicados en un círculo la docente les dirá que tenemos que calentar antes de empezar nuestra actividad entonces realizan la canción: "cabeza hombros rodillas pies rodillas pie (bis).</p> <p>Y realizan el baile del movimiento. Recordamos las normas, se les explicara el juego que van a realizar y los materiales que van a utilizar.</p>	Niños y niñas
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	<p>Los niños y niñas realizaran diferentes juegos recreativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Harán dos filas de 10 y se pasarán las pasa espumas el grupo que termine primero ganara. • Todos los niños y niñas harán una fila y realizarán una torre con bloques. • Luego realizaran un circuito incluyendo los dos materiales. • Saltaran dentro de las ula ula • Se envolverán con papel higiénico. • Otros juegos recreativos que dirijan los niños. <p>Todos los juegos están con sus canciones respectivas para animar a los niños.</p>	<p>Pasa espuma</p> <p>Bloques de colores</p> <p>Parlante</p> <p>Usb</p> <p>Papel higiénico</p> <p>Ula ula</p>
	RELAJACIÓN	Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo tomen aire respira inhalando y expirando aire.	
CIERRE	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	La docente les brinda una hoja que cada niño dibujara lo que han realizado.	Niños/as
	CIERRE	Cada niño expone su trabajo realizado compartiendo con sus compañeros.	
	SALIDA	▪ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida.	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

TALLER GRAFICO PLASTICO

TITULO: Elaboramos un juego de joyas para mamá con las tiras de colores. (largo – corto)

FECHA: Martes 19 de febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVÉS DE DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar., etc.

DESARROLLO METODOLOGICO:

MOMENTOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente conversa con los niños sobre las normas. <p>La docente les comunica el propósito del taller: Elaboramos un juego de joyas para mamá con las tiras de colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realiza interrogantes a los niños y niñas sobre lo que van a realizar proponen las normas de uso de los materiales. 	
DESARROLLO	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se le presenta el material a utilizar, los niños lo describen, manipulan y expresan que se puede hacer con este material. ○ La docente les entrega unas tiras de varios tamaños y largos, popotes y tijeras. 	Niños Y Niñas Hojas de colores y bond Colores Lápiz, goma.
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego de haber explorado el material, los niños realizan la actividad elaborando un juego de joyas con material de reciclaje, (sorbetes). ▪ Los niños comienzan a cortar los sorbetes en pedacitos pequeños y lo van insertando en las tiras hasta armar el juego de joyas para mamá. 	Niños Y Niñas
CIERRE	VERBALIZACION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Durante la realización los niños expresan en forma espontánea y comentan sobre su experiencia, expresando lo que han vivido a la vez exponiendo sus trabajitos y que realizaron en el taller. 	Niños Y Niñas
	SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida. 	Niños Y Niñas

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar,, etc.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

Taller- Psicomotricidad

TITULO: Jugamos con las palicintas

FECHA: Miércoles 20 de febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	Realiza acciones motrices variadas con autonomía	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos al jugar con palicintas

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños niñas hacemos un círculo y presentamos el material que vamos a utilizar para realizar el juego de “JUGANDO A SER MALABARISTAS” y recordamos las normas de uso del material y como debemos comportarnos. Realizamos calentamiento de la actividad con la dinámica “Cuando un cristiano baila” 	Niños y niñas
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas empiezan realizando ejercicios con las pelotas de trapo.. ▪ Luego dicen que pueden hacer con las pelotas. ▪ Se les proporciona imágenes de malabaristas y se les pregunta si ellos pueden hacer eso. ▪ La docente los disfraza y les dice que hoy jugaremos a ser malabaristas y con sus pelotas, van intentando. ▪ -otras que propongan los alumnos 	Pasa espuma Bloques de colores Parlante Usb Papel higiénico Ula ula
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo en su grupo tomen aire respira inhalando y expirando aire 	
CIERRE	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas desarrollan su ficha de trabajo dibujando y pintando palicintas 	Niños/as
	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Llevan hojas ilustradas a casa para con ayuda de papá y mamá trabajarla, con imágenes de objetos de colores luego las pegan en su hoja de refuerzo. 	
	SALIDA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida. 	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos al jugar con palicintas.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

Taller- Psicomotricidad



TITULO: Jugamos con títeres y títeres de dedo.


FECHA: Jueves 21 de febrero del 2019

APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	Competencias	Capacidad	Indicador de Logro
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Se relaciona Interculturalmente con otros desde su identidad enriqueciéndose mutuamente	Participa con satisfacción de actividades al jugar con sus compañeros con títeres y títeres de dedos.

DESARROLLO METODOLOGICO:

MO MEN TOS	PROCESOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Ubicados en el patio hacemos un círculo y presentamos el material que vamos a utilizar en el juego CON LOS TITERES DE DEDO etc. recordamos las normas de uso del material y como debemos comportarnos. Realizamos calentamiento de la actividad con la dinámica "El Chocolateado" y vamos agregando niños y niñas. 	Niños y niñas
DESARROLLO	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del juego: Niños y niñas eligen un títere y se lo colocan en un dedo Al son de una melodía, niños y niñas muestran su títere y lo hacen bailar al ritmo de la música. Niños y niñas hacen cantar a su títere Actúan los títeres de dedo al formarse en grupos de cuatro integrantes con un teatrín Niños y niñas entablan diálogos con sus títeres 	Pasa espuma Bloques de colores Parlante Usb Papel higiénico Ula ula
	RELAJACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo en su grupo tomen aire respira inhalando y expirando aire. 	
CIERRE	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas decoran pintando imágenes de títeres de dedo. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	Niños/as

			
	<i>CIERRE</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Llevan hojas ilustradas a casa para con ayuda de papá y mamá trabajarla, con imágenes, y las pegan en su hoja de refuerzo.</i> 	
	<i>SALIDA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Ordenar el mobiliario y sectores, agradecimiento por el día, despedida.</i> 	

III.- EVALUACION

N°	NOMBRES	INDICADORES	
		<i>Participa con satisfacción de actividades al jugar con sus compañeros con títeres y títeres de dedos.</i>	
		SI	NO
1	<i>Alvarado Peña Ashley Kasumi</i>		
2	<i>Calderón Peralta Génesis Macarena</i>		
3	<i>Cedillo Iman Ronald David</i>		
4	<i>Farias Jaramillo Luana Edesmith</i>		
5	<i>Granda Lopes Jarumy Guadalupe</i>		
6	<i>Peña Mendoza Valentina Brigitte</i>		
7	<i>Reyes Carrasco Lindsey Narumy</i>		
8	<i>Rivera Garcia Diego Francisco</i>		
9	<i>Rojas Urbina Ligia Guadalupe</i>		
10	<i>Roque Guerra Ariela Suzeth</i>		
11	<i>Saldarriaga López Andy Jeanpiere</i>		
12	<i>Sayas Simbala Esmeralda Patricia</i>		
13	<i>Tuanama Vilela Piero Jhoan</i>		
14	<i>Vargas Dioses Jampier Smit</i>		
15	<i>Vilela Cedillo Jostin Naique</i>		
TOTAL			

SI	LOGRO
NO	NO LOGRO

PRE TEST





EJECUCIÓN DEL PROGRAMA















POS TEST





Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los
estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047
"Tacural", San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	www.scribd.com Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	2%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	riuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	2%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	1%

Trabajo del estudiante

9	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	1%
10	repositorio.upse.edu.ec:8080 Fuente de Internet	1%
11	tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com Fuente de Internet	1%
12	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
13	www.wikiestudiantes.org Fuente de Internet	1%
14	www.definicion.org Fuente de Internet	1%
15	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
16	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
17	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
19	repositorio.utp.edu.co Fuente de Internet	<1%

20	prezi.com Fuente de Internet	<1%
21	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1%
22	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
23	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1%
24	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1%
25	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1%
26	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo