

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



EFFECTOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL AULA AMARILLA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN ARMATAMBO PERTENECIENTE AL DISTRITO DE CHORRILLOS DE LA UGEL 07.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

CARREÑO SALAZAR, Khiara Mercedes

DURÁN LLATA, Anita Marihela

LLACZA YARANGA, Glenda Marisol

SÁNCHEZ NARAZAS, Maricielo

Lima–Perú

2018

Agradecimiento y Dedicatoria

Agradecemos a Dios por iluminar y guiar nuestro camino en la elaboración de éste arduo trabajo; sobre todo por darnos salud y fuerza para el logro de esta meta tan anhelada. También damos gracias a nuestras familias: Carreño Salazar, Durán Llata, LLacza Yaranga y Sánchez Narazas, por ser nuestro soporte, motivación, apoyo incondicional, económico y emocional, a lo largo de nuestra vida.

A nuestras asesoras Ana María Luz Prialé Zevallos y Lourdes Andaluz Waller, por brindarnos sus conocimientos y lineamientos para la elaboración de la tesis.

Por último, damos gracias a la Institución Educativa Cuna-Jardín Armatambo, por facilitarnos sus instalaciones para la ejecución de las actividades de la tesis; y a los niños y niñas del Aula Amarilla de 5 años, por ser partícipes de esta investigación.

Índice

Agradecimiento y Dedicatoria	ii
Índice.....	ii
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras.....	xiii
Introducción	1
I. FUNDAMENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	
1. Planteamiento del Problema	4
2. Antecedentes	15
II. SUSTENTO TEÓRICO	
1. Sustento Teórico	19
1.1. Funcionamiento Cerebral para el Aprendizaje de Habilidades Motoras.....	19
1.1.1. Enfoque Neuropsicológico	19
1.1.1.1. Funcionamiento cerebral según Luria.....	20
1.1.2. Neurodidáctica para la motricidad fina	24
1.1.3. Las emociones y el aprendizaje	27
1.1.4. La importancia de las habilidades motoras para el aprendizaje	28
1.1.4.1.El aprendizaje para la adquisición de destrezas	28
1.1.5. Maduraciones neuromotoras para el movimiento	29
1.1.5.1. Espacio y lateralidad	29
1.1.5.1.1. Proceso de lateralización entre los 2 años a los 4 años y medio ...	29
1.1.5.1.2. Fijación en la lateralidad entre los 4 años y medio hasta los 5 años y medio.....	29
1.1.5.2. La maduración de ritmo para la escritura.....	30
1.1.5.1.3. Vivencia del ritmo con el propio cuerpo entre los 2 años a los 4 años y medio.....	30
1.1.5.1.4. Eco rítmico entre los 4 años y medio hasta los 5 años y medio	30

1.1.6. Motricidad	30
1.1.6.1. Motricidad Gruesa para el desarrollo de las actividades globales	31
1.1.6.2. Motricidad Fina en el desarrollo de la coordinación y precisión	31
1.2. Grafomotricidad para el Desarrollo de las Habilidades	32
1.2.1. Maduración perceptivo – motriz.....	32
1.2.1.1. La percepción o discriminación auditiva	32
1.2.1.2. La percepción o discriminación Visual	33
1.2.2. Elementos Grafomotores	33
1.2.2.1. El niño	33
1.2.2.2. Evolución del agarre del instrumento	34
1.2.2.3. El Soporte y la Posición	35
1.2.2.4. Los Instrumentos.....	35
1.2.2.5. Los Trazos.....	36
1.2.3. Postura del cuerpo a la hora de escribir	37
1.2.3.1. Postura de la mano para escribir	37
1.2.4. Habilidades grafomotoras.....	39
1.2.4.1. El adiestramiento de las yemas	40
1.2.4.2. Presión y prensión del instrumento	40
1.2.4.3. Dominio de la mano	41
1.2.4.4. Desinhibición de los dedos.....	42
1.2.4.5. Separación digital.....	43
1.2.5. Coordinación general de manos – dedos	43
1.2.6. Rol del Docente en el proceso grafomotor.	43
2. Fundamentación de los Campos de Acción	45
2.1. Actividades Lúdicas	45
2.1.1. Objetivos de las Actividades Lúdicas.....	48
2.1.2. El Juego	48

2.1.2.1. Principios del Juego	49
2.1.2.1.1. Principio de Significatividad.....	49
2.1.2.1.2. Principio de Funcionalidad.....	49
2.1.2.1.3. Principio de Utilidad	50
2.1.2.1.4. Principio de Globalidad.....	50
2.1.2.1.5. Principio de Culturalidad	50
2.1.2.2. Clasificación del juego según las capacidades que desarrollan.	51
2.1.2.3. Importancia del juego.....	51
2.1.2.4. Tipos de juego	52
2.1.2.4. La evolución de los juegos.	55
2.1.2.5. Clasificación del juego por sus participantes.	56
2.1.3. Estrategias de enseñanza empleadas por el docente en actividades lúdicas.....	57
2.1.3.1. Clasificación.....	57
2.1.3.1.1. Estrategias preinstruccionales	58
2.1.3.1.2. Estrategias coinstruccionales.....	58
2.1.3.1.3. Estrategias postinstruccionales.....	58
2.2. Exploración de Materiales Didácticos e Instrumentos Naturales y Artificiales en la Educación Inicial	63
2.2.1. Importancia.....	63
2.2.2. Metodología.....	64
2.2.3. Clasificación de materiales educativos en Educación Inicial	64
2.2.4. Instrumentos de materiales educativos en Educación Inicial	66
2.3. Retroalimentación en el logro de la motricidad fina	66
2.3.1. Tipos de Retroalimentación.....	70
2.3.1.1. Retroalimentación entre pares.....	70
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
1. Tipo de Investigación.....	73

1.1. Fases de la investigación acción.....	74
1.1.1. Primera fase: Identificación y tratamiento del problema.....	74
1.1.2. Segunda fase: Formulación de objetivos	76
1.1.3. Tercera fase: Definición de plan de acciones	76
1.1.3.1. Determinación de los campos de acción	77
1.1.3.2. Formulación de las hipótesis de acción.....	77
1.1.3.3. Determinación de las acciones	77
1.1.3.4. Definición de los resultados esperados	78
1.1.3.5. Determinación de las actividades de organización	78
1.1.4 Cuarta fase: Implementación y ejecución de las acciones.....	78
1.1.4.1. Implementación de las acciones.....	78
1.1.4.2. Ejecución de las acciones.....	79
1.1.5. Quinta Fase: Evaluación de las acciones y reflexión crítica	79
1.1.5.1. Evaluación crítica.....	80
2. Objetivos	81
3. Hipótesis de Acción	82
4. Beneficiarios	83
5. Instrumentos.....	97
IV. PLAN DE ACCIÓN	
1. Propuesta Metodológica.....	103
2. Matriz de Acciones	108
3. Matriz de Evaluación	127
V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
1. Procesamiento de la Información por Instrumento, Unidad de Análisis.	130
Conclusiones	
Recomendaciones	
Referencias	

Apéndice

- Resultados de la lista de cotejo de entrada
- Actividades Lúdicas
- Registros etnográficos
- Evidencias
- Resultados de la lista de cotejo de salida
- Matriz de consistencia

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Causas y Efectos del árbol de problema</i>	75
Tabla 2. <i>Campos e Hipótesis de Acción</i>	82
Tabla 3. <i>Clasificación según el género del aula Amarilla 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo</i>	92
Tabla 4. <i>Distribución de género y edad de los niños y niñas del aula Amarilla 5 años de la I.E. Cuna Jardín Armatambo</i>	93
Tabla 5. <i>Distribución del Grado de Instrucción de los padres de los niños y niñas del aula Amarilla de la I.E Cuna Jardín Armatambo</i>	94
Tabla 6. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos</i>	108
Tabla 7. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos</i>	110
Tabla 8. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos</i>	112
Tabla 9. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora prensión y presión del instrumento</i>	114
Tabla 10. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora dominio de la mano</i>	116
Tabla 11. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora dominio de la mano</i>	117
Tabla 12. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos</i>	119
Tabla 13. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos</i>	123
Tabla 14. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora separación digital</i>	125
Tabla 15. <i>Matriz de acciones de la habilidad grafomotora separación digital</i>	126
Tabla 16. <i>Indicadores de proceso y resultado</i>	127
Tabla 18. <i>Registro N°17 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	133
Tabla 19. <i>Registro N° 40 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	135
Tabla 20. <i>Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados</i>	137
Tabla 21. <i>Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	137
Tabla 22. <i>Registro N°25 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	138

Tabla 23. <i>Cantidad de niños y niñas que lograron reconocer con las yemas de los dedos los objetos de las figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.....</i>	140
Tabla 24. <i>Registro N° 18 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	140
Tabla 25. <i>Registro N° 64 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	141
Tabla 26. <i>Cantidad de niños y niñas que reconocen con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.....</i>	143
Tabla 27. <i>Registro N°24 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	143
Tabla 28. <i>Registro N° 90 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	144
Tabla 29. <i>Registro N°90 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	144
Tabla 30. <i>Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.....</i>	146
Tabla 31. <i>Registro N° 53 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	147
Tabla 32. <i>Registro N°53 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	147
Tabla 33. <i>Registro N°53 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	147
Tabla 34. <i>Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.....</i>	149
Tabla 35. <i>Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	149
Tabla 36. <i>Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	150
Tabla 37. <i>Registro N° 20 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	150
Tabla 38. <i>Registro N° 24 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	151
Tabla 39. <i>Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de sus dedos la consistencia blanda y dura de los objetos al tocarlos.....</i>	152
Tabla 40. <i>Registro N° 38 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	153
Tabla 41. <i>Registro N° 54 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	153
Tabla 42. <i>Registro N° 54 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	153
Tabla 43. <i>Cantidad de niños y niñas que logran distinguir con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación</i>	155
Tabla 44. <i>Cantidad de niños y niñas que logran distinguir las temperaturas frío y caliente con la yema de sus dedos.....</i>	157
Tabla 45. <i>Registro N° 23 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	157
Tabla 46. <i>Registro N° 85 de evidencias de las actividades lúdicas.....</i>	158

Tabla 47. Cantidad de niños y niñas que han logrado distinguir los materiales con las yemas de sus dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.....	159
Tabla 48. Registro N° 29 de evidencias de las actividades lúdicas.....	160
Tabla 49. Registro N° 20 de evidencias de las actividades lúdicas.....	160
Tabla 50. Cantidad de niños y niñas que logran desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.....	162
Tabla 51. Registro N° 64 de evidencias de las actividades lúdicas.....	162
Tabla 52. Registro N° 23 de evidencias de las actividades lúdicas.....	163
Tabla 53. Cantidad de niños y niñas que logran desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.....	165
Tabla 54. Registro N°29 de evidencias de las actividades lúdicas.....	165
Tabla 55. Registro N° 29 de evidencias de las actividades lúdicas.....	166
Tabla 56. Cantidad de niños y niñas que logran la prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical.....	169
Tabla 57. Registro N° 66 de evidencias de las actividades lúdicas.....	169
Tabla 58. Cantidad de niños y niñas que realizan la prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal.....	171
Tabla 59. Registro N° 60 de evidencias de las actividades lúdicas.....	172
Tabla 60. Registro N° 59 de evidencias de las actividades lúdicas.....	172
Tabla 61. Cantidad de niños y niñas que lograron controlar la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.....	174
Tabla 62. Registro N° 43 de evidencias de las actividades lúdicas.....	175
Tabla 63. Registro N° 58 de evidencias de las actividades lúdicas.....	175
Tabla 64. Cantidad de niños y niñas que logran regular el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.....	177
Tabla 65. Registro N° 48 de evidencias de las actividades lúdicas.....	178
Tabla 66. Registro N° 57 de evidencias de las actividades lúdicas.....	179
Tabla 67. Cantidad de niños y niñas que Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.....	180
Tabla 68. Registro N° 69 de evidencias de las actividades lúdicas.....	181

Tabla 69. Registro N° 47 de evidencias de las actividades lúdicas.....	182
Tabla 70. Cantidad de niños y niñas que cortan coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.....	184
Tabla 71. Registro N° 61 de evidencias de las actividades lúdicas.....	184
Tabla 72. Cantidad de niños y niñas que logran doblar y desdoblar papeles.....	187
Tabla 73. Registro N° 57 de evidencias de las actividades lúdicas.....	188
Tabla 74. Registro N° 71 de evidencias de las actividades lúdicas.....	189
Tabla 75. Cantidad de los niños y niñas que logran amasar la arcilla coordinando manos y dedos.....	191
Tabla 79. Registro N° 43 de evidencias de las actividades lúdicas.....	194
Tabla 80. Registro N°70 de evidencias de las actividades lúdicas.....	195
Tabla 81. Cantidad de niños y niñas que logran disociar las manos al trasvasar...	197
Tabla 82. Registro N° 42 de evidencias de las actividades lúdicas.....	197
Tabla 83. Registro N° 78 de evidencias de las actividades lúdicas.....	198
Tabla 84. Cantidad de niños y niñas que logran disociar las manos al entrelazar...	200
Tabla 85. Registro N° 55 de evidencias de las actividades lúdicas.....	200
Tabla 86. Registro N° 73 de evidencias de las actividades lúdicas.....	201
Tabla 87. Cantidad de los niños y niñas que logran usar su motricidad fina al atar pasadores.....	203
Tabla 88. Registro N° 77 de evidencias de las actividades lúdicas.....	203
Tabla 89. Registro N°76 de evidencias de las actividades lúdicas.....	204
Tabla 90. Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de alternar los dedos.....	207
Tabla 91. Registro N°14 de evidencias de las actividades lúdicas.....	208
Tabla 92. Registro N°36 de evidencias de las actividades lúdicas.....	209
Tabla 93. Registro N° 82 de evidencias de las actividades lúdicas.....	210
Tabla 94. Cantidad de los niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar y extender los dedos.....	213
Tabla 95. Registro N° 13 de evidencias de las actividades lúdicas.....	213
Tabla 96. Registro N° 87 de evidencias de las actividades lúdicas.....	214
Tabla 97. Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar los dedos.....	217
Tabla 98. Registro N° 24 de evidencias de las actividades lúdicas.....	217
Tabla 99. Registro N° 30 de evidencias de las actividades lúdicas.....	218

Tabla 100. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar los dedos</i>	221
Tabla 101. <i>Registro N° 32 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	221
Tabla 102. <i>Registro N° 73 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	222
Tabla 103. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de mover independientemente cada uno de los dedos</i>	225
Tabla 104. <i>Registro N° 32 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	225
Tabla 105. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de representar un personaje</i>	227
Tabla 106. <i>Registro N°04 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	228
Tabla 107. <i>Registro N°62 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	229
Tabla 108. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de arrastrar los dedos</i>	231
Tabla 109. <i>Registro N°74 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	232
Tabla 110. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de entender y contraer los dedos</i>	234
Tabla 111. <i>Registro N° 03 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	235
Tabla 112. <i>Registro N°85 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	236
Tabla 113. <i>Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de tensar y relajar los músculos</i>	238
Tabla 114. <i>Registro N°16 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	238
Tabla 115. <i>Registro N°19 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	239
Tabla 116. <i>Registro N°32 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	240
Tabla 117. <i>Cantidad de niños y niñas que segmentan longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical</i>	242
Tabla 118. <i>Registro N°91 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	243
Tabla 119. <i>Cantidad de los niños y niñas que separan longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras</i>	245
Tabla 120. <i>Registro N° 39 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	245
Tabla 121. <i>Cantidad de niños y niñas que logran separar longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al Twister de dedos</i>	247
Tabla 122. <i>Registro N°79 de evidencias de las actividades lúdicas</i>	248

Índice de Figuras

<i>Figura 1.</i> Árbol de problemas.....	14
<i>Figura 2.</i> Árbol de objetivos.....	71
<i>Figura 3.</i> Mapa del distrito de chorrillos.	83
<i>Figura 4.</i> Exteriores de la Institución Educativa.	84
<i>Figura 5.</i> Fachada de la institución educativa.	85
<i>Figura 6.</i> Interior de la institución educativa – patio de jardín.	86
<i>Figura 7.</i> Croquis de la institución educativa Cuna-Jardín Armatambo.	88
<i>Figura 8.</i> Croquis del aula amarilla de 5 años.	91
<i>Figura 9.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos de objetos grueso y delgado.....	136
<i>Figura 10.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objeto grande y pequeños	139
<i>Figura 11.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objetos de figuras geométricas bidimensionales.....	142
<i>Figura 12.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objetos de figuras geométricas tridimensionales.	145
<i>Figura 13.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas.	148
<i>Figura 14.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas	151
<i>Figura 15.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos la consistencia blando y duro de los objetos.	155
<i>Figura 16.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para distinguir	

con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.....	156
<i>Figura 17.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado.....	159
<i>Figura 18.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para distinguir los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.	161
<i>Figura 19.</i> Diagrama de columnas de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados. ...	164
<i>Figura 20.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria.....	166
<i>Figura 21.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para la prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical	170
<i>Figura 22.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para la prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.....	173
<i>Figura 23.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para controlar la presión que ejerce sobre el instrumento	176
<i>Figura 24.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para regular el pulso cogiendo un instrumento.	180
<i>Figura 25.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para coser siguiendo la figura del patrón marcado.	183

<i>Figura 26.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para cortar coordinando los dedos pulgar, índice y medio.....	186
<i>Figura 27.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para doblar y desdoblar papeles.	190
<i>Figura 28.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para amasar la arcilla coordinando manos y dedos.	192
<i>Figura 29.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para coordinar el ojo y la mano al calcar.	196
<i>Figura 30.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para disociar las manos al trasvasar con precisión.	199
<i>Figura 31.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para disociar las manos al entrelazar	202
<i>Figura 32.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para usar su motricidad fina al atar pasadores.	205
<i>Figura 33.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para alternar los dedos.	212
<i>Figura 34.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar y extender los dedos.....	216
<i>Figura 35.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos.....	220
<i>Figura 36.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	224

<i>Figura 37.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	227
<i>Figura 38.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	231
<i>Figura 39.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	233
<i>Figura 40.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	237
<i>Figura 41.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.	241
<i>Figura 42.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para segmentar longitudinal y transversalmente sus dedos.....	244
<i>Figura 43.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para separar longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.....	246
<i>Figura 44.</i> Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para separar longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.....	249

Introducción

El desarrollo motor es un proceso secuencial y continuo para alcanzar habilidades motoras organizadas y complejas, dirigidas desde el cerebro. Estas darán como resultado que el niño y la niña logre adquirir habilidades básicas como la escritura. Asimismo, es necesario que la persona domine y conozca a totalidad su cuerpo. El proceso que se da para conseguirlos, es el trabajo con las extremidades; para después poder realizar movimientos con las partes finas: manos y dedos.

Todo ello requiere de la segmentación de estas partes, permitiéndoles afianzar su motricidad para el control de los músculos; y así puedan realizar trazos finos, con la finalidad de que lleguen a escribir. A fin de lograrlo, se trabaja la grafomotricidad como medio de desarrollo de habilidades de la mano respetando la maduración del niño y la niña.

Además, es importante que las personas logren el dominio de los instrumentos para ello lo que propone la grafomotricidad es tener en cuenta, en esencial, las habilidades grafomotoras, ya que en su conjunto tienen como finalidad la coordinación, armonía y fluidez de las manos y dedos para el grafismo; estas son las siguientes: Adiestramiento de la yema de los dedos, permite la sensibilidad de la yema de los dedos. Prensión y presión del instrumento, permite coger un instrumento y poder dominar el pulso para graduar la presión que se ejerce en él. Dominio de la mano, capacidad para ejercer el control de la mano, y se logre una destreza manual. Desinhibición de los dedos, permite la consistencia y agilidad de los dedos para realizar actividades finas. Por último, la separación digital, que logra la separación longitudinal y transversal de los dedos de la mano.

Partiendo de esta idea, las integrantes de este grupo, pudieron evidenciar en los niños y niñas del Aula Amarilla de 5 años, de la Cuna Jardín Armatambo, carencias en la motricidad fina; cuya investigación se detallará en el presente documento organizado por cinco capítulos.

En el primero, se halla la fundamentación y justificación del problema, a través del planteamiento del mismo. En el segundo capítulo se da a conocer el sustento teórico que respalda el trabajo de investigación, además se encuentran las unidades de análisis. En el tercer capítulo, se encuentra, la metodología aplicada que hace referencia al diseño de investigación empleado, objetivos generales y

específicos, las hipótesis y los instrumentos utilizados para el recojo de la información. En el cuarto capítulo se muestra el plan de acción, donde se detallan los campos de acción y la matriz de evaluación. Por último, se encuentra el quinto capítulo el cual contiene el análisis y el tratamiento de resultados que permitieron llegar a las conclusiones del trabajo de investigación; por ejemplo, la mejora de las habilidades grafomotoras se dio a través de diferentes actividades lúdicas. Las que se llevaron a cabo a diario, propiciando en los niños y las niñas el aprendizaje a través del disfrute. Así mismo, la exploración de materiales e instrumentos, novedosos, que permitieron y facilitaron el proceso de enseñanza aprendizaje. Por último, la retroalimentación, la que ayudó a mejorar el quehacer educativo, tanto de la docente como del estudiante a través del acompañamiento oportuno.

Esperamos que este estudio sea de utilidad y sirva como orientación para todas las personas que acompañan a los niños y niñas en el proceso de la escritura; valorando así su aprendizaje en relación al disfrute con el movimiento.

La grafomotricidad, necesita de un docente con conocimiento de causa de los procesos internos que desarrolla el discente, porque él mismo es el factor más importante en cuanto se constituye como interlocutor único, en el aula, que hace posible la necesidad de poner códigos en contacto: el código del lenguaje infantil y el código del lenguaje adulto. A su vez el docente es el que dinamiza (...), el que lo estructura a favor del proceso cognitivo, el que despierta el deseo y la necesidad de aprender, el que propicia, constantemente, la interacción, la intercomunicación y la interlocución, contextos necesarios de aprendizaje. (Rius, 2003, p. 10)

I. FUNDAMENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema

El cerebro humano recibe estímulos a través de células llamadas neuronas, estas realizan sinapsis, permitiendo crear redes de comunicación que se manifiestan por medio de señales electroquímicas.

Las funciones específicas de cada neurona dentro de la red se pueden resumir así: recibir señales de receptores sensoriales, conducir estas señales como impulsos nerviosos que se generan por cambios de polaridad eléctrica a través de la membrana celular y la transmisión de las señales a otras neuronas o a otras células como la de los músculos o glándulas. (Caicedo, 2012, p. 39)

La unión de las terminaciones nerviosas con las fibras musculares es denominada placa motora, la que permite la contracción de los músculos para realizar movimientos que se producen bajo la coordinación de las zonas motoras de la corteza cerebral. De esta manera el movimiento otorga información al cerebro, permitiendo el aprendizaje.

Desde el ámbito de la neurociencia, han puesto de manifiesto ciertas evidencias, determinando, según Lois (2010), el movimiento, otorga una serie de experiencias, que forman al cerebro y que permiten (a los estudiantes), aprender, no solo del entorno, sino también de sí mismos.

El aprendizaje del ser humano, según la teoría de la mente absorbente, tiene hitos, llamados períodos sensibles o ventana de oportunidades, ya que despiertan el interés especial del niño y la niña por aprender ciertas áreas; gracias a estos periodos, se facilita la interiorización del aprendizaje. Según Rojas (2000), nos dice que la maduración para el aprendizaje en la edad preescolar es una de las características fundamentales de los numerosos períodos sensitivos del desarrollo. Esta es una cualidad o proceso psíquico que encuentra las mejores condiciones para su desarrollo y que de no ejercerse una acción educativa en el momento de su período sensitivo, este se pierde y luego, aunque se pueda formar dicha cualidad o proceso, nunca tendrán la misma calidad que si se hubieran formado en el período que le corresponde.

Es así que la persona, pasa por diferentes periodos sensibles para adquirir diferentes habilidades y una de las más importantes es la escritura. “La escritura es

representar mediante signos gráficos convencionales una determinada información de forma coherente y adecuada” (Prado, 2004, p. 193).

Según Martínez (2003) producto de sus investigaciones, considera que en la primera infancia (de los 5 a los 6 años), el niño y la niña ya están prestos para iniciarse en el aprendizaje de la escritura, porque ya cuentan con condiciones psicológicas y fisiológicas; según su criterio, este momento constituye el período sensitivo para este aprendizaje.

Además, para poder adquirir la escritura es necesario que la persona domine y conozca, en totalidad, su cuerpo. Para ello, se debe considerar las leyes de la motricidad (Céfalo – Caudal y Próximo Distal), es decir, trabajar primero lo macro (brazo), para después llegar a realizar movimientos finos (manos y dedos).

Al escribir necesitamos activar la motricidad de nuestra mano y dedos. Esta motricidad está regulada por unidades motrices encargadas de estos movimientos. Los nervios radial, cubital y mediano son los encargados de llevar las órdenes de contracción y regular los movimientos de la mano y dedos. Los músculos del antebrazo, mano y dedos forman una combinación magistral, con un orden y perfección de funciones biomecánicas, que permiten la riqueza de movimientos que nuestras manos realizan. (Kendall, 1974, p. 40)

Según Camacho (2000), el método Montessori es necesario para desarrollar la motricidad fina para la escritura, es lo más difícil de lograr en el niño y niña porque ejerce un mayor control de sus músculos, acompañado de la independencia segmentaria del brazo, codo, manos y dedos.

La motricidad fina, que involucra los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente los de las manos y sus dedos) es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa. La principal dificultad de la motricidad fina es simplemente que los niños pequeños no tienen el control muscular, la paciencia y el juicio necesario, en parte porque el sistema nervioso central aún no está suficientemente mielinizado. Gran parte de la motricidad fina involucra a las dos manos y por lo tanto a los dos lados del cerebro. (Stassen, 2007, p.35)

Como se menciona con anterioridad, es necesario regular los movimientos de las extremidades superiores y afianzar la motricidad fina para tener control de los músculos y poder realizar trazos finos, de esta manera la persona pueda

llegar a escribir; la fase previa a este proceso de escritura, es la grafomotricidad, que se trabaja en edades tempranas (3, 4 y 5 años). El propósito de esta fase previa es determinante para desarrollar habilidades de la mano, respetando la maduración del niño y niña, sin forzarlo. “La grafomotricidad es una fase previa a la escritura ya que supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la correcta direccionalidad y trazado de las letras” (Rius, 2006, p. 16).

La grafomotricidad es esencialmente un acto motor necesario que llega a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del brazo, antebrazo, muñeca, mano y, sobre todo, los dedos, haciendo uso de objetos externos.

Grafomotricidad (...) describe el acto gráfico, mediante el análisis de las coordinaciones producidas por el cerebro en los segmentos superiores del cuerpo humano (...) y su implicación en las producciones obtenidas por medio del dominio de mecanismos de manipulación e instrumentalización de los objetos externos. (Rius, 2001, p. 8)

Como se menciona en la cita, es importante que las personas logren el dominio de los instrumentos, para ello lo que propone la grafomotricidad es tener en cuenta los siguientes aspectos: habilidades grafomotoras, maduraciones neuromotoras y maduración perceptiva motriz.

Todos ellos se centran en el funcionamiento motor, sin embargo, son las habilidades grafomotoras las que se enfocan específicamente en las manos y dedos para realizar tareas como el manejo de instrumentos, y así perfeccionar la habilidad manual. De igual manera lo hace la motricidad fina, es por ello que estas están estrechamente ligadas.

Las habilidades grafomotoras se refieren, principalmente, a las destrezas que deben ir consiguiendo los segmentos superiores: el brazo, las manos y, sobre todo, los dedos (es decir los hábitos que el sujeto va adquiriendo a través de la movilidad de todos los elementos que intervienen en la grafomotricidad). Estas destrezas presuponen una motricidad fina adecuada y, por tanto, que el estadio de la vivencia global del cuerpo vaya dando paso al estadio de las vivencias segmentarias. (Rius, 2003, p. 47)

Según el autor, considera 5 habilidades grafomotoras que son las siguientes: adiestramiento de las yemas de los dedos, el cual facilita el reconocimiento y distinción de las formas y texturas a través del tacto. Prensión y presión del instrumento, habilidad que permite coger un instrumento para poder manejarlo y dominar el pulso para graduar la presión que ejerce con él. Dominio de la mano, capacidad para ejercer el control de la mano, y se logre una destreza manual. Desinhibición de los dedos, permite la consistencia de los dedos para adquirir agilidad y así realizar actividades finas. Por último, la separación digital, logra la separación longitudinal y transversal de los dedos de la mano. Todas estas habilidades, tienen como fin, llegar a una coordinación de manos y dedos que llevan a una armonía de los movimientos obteniendo como resultado la fluidez y la personalización del grafismo.

A partir de todo lo mencionado, para mejorar las prácticas de enseñanza y la orientación de los aprendizajes de diferentes habilidades, como en el caso de las habilidades grafomotoras; se pretende que el docente o adulto encargado de la educación del niño y niña, conozca que la base de todo aprendizaje parte del cerebro, del conocimiento de las características de determinado grupo etario y el respeto que se debe tener a su ritmo madurativo.

La grafomotricidad, necesita de un docente con conocimiento de causa de los procesos internos que desarrolla el discente, porque él mismo es el factor más importante en cuanto se constituye como interlocutor único, en el aula, que hace posible la necesidad de poner códigos en contacto: el código del lenguaje infantil y el código del lenguaje adulto. A su vez el docente es el que dinamiza (...), el que lo estructura a favor del proceso cognitivo, el que despierta el deseo y la necesidad de aprender, el que propicia, constantemente, la interacción, la intercomunicación y la interlocución, contextos necesarios de aprendizaje. (Rius, 2003, p. 10)

Así mismo, la neurociencia, propone diez principios: el cerebro es un procesador en paralelo; el aprendizaje compromete todo el cuerpo y su funcionamiento fisiológico; la búsqueda de significados procede a través de la reorganización y categorización de la información que llega al cerebro; las emociones y el estado físico del cuerpo son factores críticos para el aprendizaje; el cerebro percibe y procesa el todo y las partes simultáneamente; en el aprendizaje no solo influye la atención focalizada sino las percepciones periféricas de información y señales que pueden estar más allá del foco de atención principal; la comprensión y el

recuerdo de los hechos y procedimientos se mejora cuando estos se procesa y almacena en la memoria natural o espacial, que cuando se procesa a través del sistema de aprendizaje memorístico; el aprendizaje se favorece y optimiza cuando existen estímulos y retos apropiados y se disminuye o inhibe cuando se perciben amenazas; cada cerebro es único. Estos son los fundamentos teóricos para la definición de cualquier estrategia pedagógica “(...) los resultados de su aplicación en el desarrollo de prácticas educativas, han demostrado que pueden ser racionalmente y potencialmente útiles para el mejoramiento de sus prácticas” (Caicedo, 2012, p. 155).

Durante nuestras prácticas discontinuas, en el aula Amarilla de 5 años de la I.E. Cuna Jardín Armatambo, se pudo observar y hacer uso del registro etnográfico como instrumento, que nos ayudó a identificar, problemáticas referidas a las habilidades grafomotoras en los niños y niñas; y las estrategias utilizadas, por la docente, para el desarrollo de estas.

A continuación, se presentan los episodios críticos observados:

Actores	Hechos
Docente:	En el momento de la actividad significativa del proyecto “Nos gusta” los niños y las niñas se habían organizado en 6 grupos; se debe agregar que se encontraban sentados alrededor de mesas circulares, las cuales estaban ubicadas en dos filas paralelas. La primera fila era la encargada de realizar el embolillado para decorar corazones; mientras que la segunda, era encargada de rasgar papeles de colores (rojos y rosados) en cuadrados, para después pegarlos en cartulinas en forma de corazones.
Isaac:	Vamos a ver cómo está quedando su trabajo (acercándose a la mesa “Superman”)
Docente:	Miss, Miss, ya lo hice (coge con toda su mano el papel, con una mano a cada lado, jalando de los dos extremos)
Isaac:	Ya hijo sigue que te falta poco
Heikel	Ya no quiero hacer el trabajo, ya me cansé. (coloca su antebrazo sobre la mesa y su cara sobre este)
Docente:	Miss, es que eso ya hemos hecho en el Verde.
Isaac:	Ahh, en el aula Verde, ¿el año pasado verdad?
	Sí Miss, eso ya aburre, siempre hacemos lo mismo

Se observa en este primer episodio, que la docente al acercarse a las mesas que trabajaban rasgado, los niños y niñas mostraban aburrimiento e incomodidad por realizar la actividad, ya que era repetitiva y clásica, de manera que lo expresaban a través de palabras y gestos. “...el profesor es el que, a lo largo de la actividad, guía hacia nuevas soluciones o limita algunas por repetitivas...” (García, 2009, p. 230). Además, de dejar de lado los intereses de los niños y las niñas, la docente ignora el nivel madurativo de sus estudiantes, ejemplo de ello es el caso de

Isaac, que presenta dificultades al usar sus dedos índice y pulgar (pinza) para realizar el rasgado, ya que, a su edad, él debería emplear una prensión pinza, sin embargo, lo hace con todos los dedos de su mano (prensión palmar). Según Pérez (2014) a partir de los 5 – 6 años, cuando una pinza ha sido establecida y el niño puede realizar un uso funcional con ella será muy difícil variarla.

Para que el niño y la niña puedan llegar a desarrollar una prensión pinza es necesario aplicar actividades novedosas y significativas, que motiven al niño y niña a hacer un mejor uso de sus dedos.

Segundo episodio crítico evidenciado en el Aula Amarilla de 5 años:

Actores	Hechos
	Cuando la docente de aula termina de contar el cuento “La gotita”, se les pide a los niños y a las niñas dibujar aquello que más les gustó de la historia. Para ello, niños y niñas se dirigen a sus mesas hexagonales (seis mesas). Cuando ya todos se encuentran sentados...
Docente:	Una vez repartidos los materiales, comienzan a dibujar
Arianna:	(se acerca a la mesa de “Dragon ball”)
Docente:	Miss, mira mi gotita
Santiago:	¡Woow! ¡Qué bonita! ¿Y tú Santi?
	Miss, ya no quiero; la punta se hundió (muestra su dibujo y levanta su mano derecha, cogiendo el plumón grueso, con la punta hundida)
Docente:	¡Vamos Santi! Ya falta poco para la actividad en el patio.
Santiago:	No, Miss
Docente:	Ya, mañana utilizamos otra cosita.
Santiago:	No Miss, ¿y si usamos plastilina de color morado?
Docente:	Con esto, solo por esta vez. (señalando el plumón)
Santiago:	No, no quiero, siempre usamos eso (señalando el plumón)
Docente:	Está bien Santiago, déjalo así. (se dirige a la mesa de “Combate a la fuerza”)

En este episodio se puede evidenciar la siguiente problemática, la docente en la mayoría de sus actividades brinda materiales poco novedosos y usuales como son los plumones, generando desánimo y limitando sus destrezas motoras. Para ello, se debe facilitar en variedad de instrumentos, que despierten el interés y los aproximen a mejorar su motricidad fina.

Para que cualquier actividad educativa que se realiza (...) tenga mayores posibilidades de éxito, es importante hacer uso de los materiales didácticos en la motricidad fina escritural aplicando ejercicios positivos que sean aceptados por los niños para así lograr incentivar y llevar a un interés apropiado por el usuario. (Quintero, 2013, p. 3)

Asimismo, en este episodio, se evidencia la ausencia del control de la presión que ejerce el niño al hacer uso del instrumento, ocasionando que la punta del plumón se hunda por el exceso de fuerza ejercida. Esto demuestra la falta de control muscular y dominio del pulso.

Es por ello, según Quirós y Schrager (1979) nos dicen que la coordinación entre prensión (del lápiz) y presión (sobre el papel), lo que supone alcanzar el equilibrio de estas dos fuerzas contrapuestas que va a permitir el avance y el giro con fluidez, rapidez y precisión.

Tercer episodio crítico evidenciado en el Aula Amarilla de 5 años:

Actores	Hechos
	En el momento del taller grafico-plástico los niños y niñas se encontraban preparando su masa de colores....
	La docente pasea por el aula y se detiene en la mesa de Fabricio, Adriano, Ariana y Yariko.
Fabricio:	Miss, mire, no me sale. (muestra su masa, con harina pegada en sus manos y en la mesa)
Docente:	Ay qué raro, las cantidades están bien. A ver hazlo de nuevo.
Fabricio:	Mire Miss, (combina la harina y el agua, moviendo su mano en forma circular)
Docente:	Ay, está bien, te voy a ayudar. (Flexiona sus dedos sobre la masa, consiguiendo la consistencia), ya, listo, ahora ponle el tinte de color.
Fabricio:	Gracias Miss.

Por último, en este episodio se puede evidenciar que a Fabricio se le dificultó flexionar y extender todos sus dedos al amasar, esto se debe a que presenta dificultad en la inhibición y desinhibición de sus dedos. Asimismo, la falta de práctica motriz en el niño, es debido a que aún no domina sus acciones finas.

Motricidad fina, este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de esta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. El control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo y se toma como un acontecimiento importante para evaluar su edad de desarrollo. (Berruelo, 1990, p. 6)

Por otro lado, la docente obvió la orientación, al realizar ella misma dicha acción sin explicarle al niño cómo podría hacerlo. Este hecho resulta perjudicial para los niños y las niñas, puesto que no brinda la oportunidad de realizar una actividad, de forma autónoma, sin permitir el aprendizaje “Retroalimentación es la información objetiva del rendimiento individual o colectivo que se comparte con quienes pueden

mejorar la situación... cumple dos funciones en quienes la reciben: una instructiva y otra motivacional” (Fernández, 2010, p. 645).

Por estos motivos, se plantean tres campos de acción en la cual niños y niñas son partícipes de las actividades lúdicas, con material novedoso, atractivo y de uso cotidiano. Además de ello, la retroalimentación positiva, permite al niño y niña el desarrollo de las habilidades grafomotoras durante las actividades del día.

Frente a las dificultades observadas durante el desarrollo de las actividades en el aula, las cuales son: falta de retroalimentación; falta de material variado y poco novedoso; y actividades gráficas repetitivas; se dan soluciones para desarrollar las habilidades grafomotoras por medio de: Actividades lúdicas grafomotoras, para despertar el interés del niño y la niña sobre las habilidades grafomotoras y así las puedan ejercer sin dificultades.

(...) Es una realidad, que cualquier actividad lúdica despierta en las personas, esa capacidad mágica e imaginativa (...) Esa capacidad, casi innata de los seres humanos, debe ser aprovechada por el docente para propiciar la construcción del conocimiento, dentro de una atmósfera de espontaneidad, entretenimiento y diversión. Sabemos que la apropiación del conocimiento, es un fenómeno individual y que, si ese proceso ocurre de manera creativa y alegre, posiblemente ese aprendizaje tenga un mayor significado... (Santamaría, 1952, p. 88)

Además de ello, se ha facilitado materiales artificiales y naturales acordes a la edad del niño y la niña, para que puedan responder a sus necesidades grafomotrices.

(...) los materiales didácticos no se limitan al enriquecimiento o evaluación de los saberes transmitidos, sino que son un soporte de ese proceso de aprendizaje didáctico o dinámico (...) Es evidente, entonces, que el material didáctico en el aprendizaje del ser humano es sumamente importante, más, cuando se trata de procesos de formación en la primera infancia (...) (Manrique y Gallego, 2012, p. 102)

Finalmente, se aplican actividades de retroalimentación mediante ejercicios de relajación e indicaciones verbales, las cuales se dieron a partir de la observación progresiva al niño y niña.

Es preciso recordar que la retroalimentación tiene un impacto emocional en el estudiante: los comentarios que brindemos pueden conducirlos a

una actitud defensiva, disminuir su confianza en sí mismo o la percepción que tienen respecto a su capacidad cognitiva. Por otro lado, una retroalimentación efectiva, los dirigirá hacia el aprendizaje a fin de que vean los errores como parte del aprendizaje y la necesidad del esfuerzo para mejorar. (Valdivia, 2014, p. 22)

A partir de estas propuestas de solución, el docente cumple un rol importante porque acompaña al niño y niña en su proceso de enseñanza aprendizaje como lo grafomotor, de manera continua y oscilante de la desinhibición a la inhibición, respetando el nivel de sus maduraciones para que pueda escribir con un trazo firme, seguro, con dominio del pulso, del instrumento, del soporte, del enlace y finalmente con personalidad original, sin tener que rectificar esencialmente nada de lo que ha conseguido, que es simplemente el placer de comunicar por escrito lo que siente, lo que oye, lo que ve y lo que experimenta.

El educador es para los niños un modelo significativo (...) contribuyen a forjar una imagen adulta, que, en buena medida va a incidir en su desarrollo (...) el maestro de infantil desempeña un rol didáctico y de animación, ya que atiende al niño tanto en aquellas actividades programadas de enseñanza, como en las rutinas diarias y en las de entretenimiento. Su rol será de organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue. El maestro de infantil, habrá de crear para el niño un ambiente afectuoso, saludable y de bienestar, en el que se encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje y para que se sienta cómodo, seguro y alegre. Otro rol a desempeñar por el maestro de infantil es el de motivador y estimulador del desarrollo en sus distintas facetas tanto en el plan individual como en el social. El maestro de infantil ofrecerá al niño acciones que le permitan aprender, pero siempre motivadoras y fundamentadas en el juego (...) el maestro estará atento y no intervendrá con precipitación, aunque procurará ayudarlo siempre que lo necesite. (Frontela, 2013, p. 10)

Por todo lo expuesto, esta investigación tiene como finalidad mejorar las habilidades grafomotoras que han adquirido los niños y niñas durante su permanencia en el II ciclo (3 a 5 años) de la EBR; para la adquisición de la segmentación de extremidades superiores: brazo, codo, mano y dedo; la postura, la prensión trípode, entre otros, siendo estos pre requisitos para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

En consecuencia y a través de lo expuesto surge la formulación del problema referido a:

¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en las habilidades grafomotoras en los niños y niñas de 5 años del aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07?

ÁRBOL DE PROBLEMAS

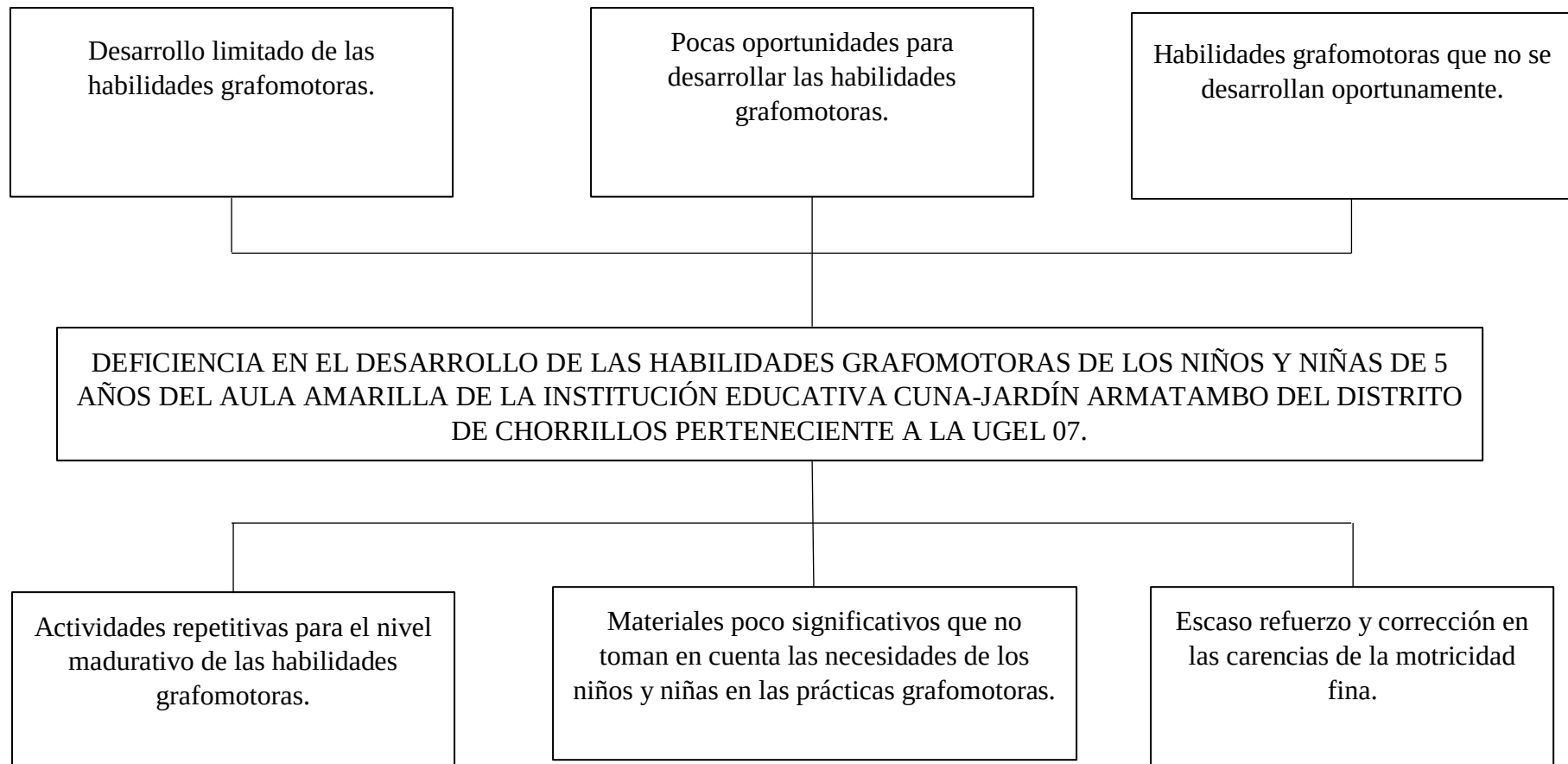


Figura 1. Árbol de problemas.

2. Antecedentes

Para realizar esta investigación, se consultaron trabajos que ya han sido realizados y que tienen resultados que guardan relación con las habilidades grafomotoras y su influencia en la iniciación de la escritura como una fase previa.

En la Tesis llamada “La grafomotricidad en el nivel inicial que tiene como autora a la Ms. Carla Camacho Figueroa, realizado en el año 2013; consiste en un análisis sobre la importancia de la grafomotricidad en el nivel inicial para evidenciar que la grafomotricidad es una estrategia determinante para desarrollar las habilidades básicas para la iniciación en la escritura basada en el desarrollo de los procesos motores y habilidades motoras, se llega a las siguientes conclusiones:

- La Grafomotricidad es una fase previa a la escritura, la cual supone el entrenamiento para la realización de movimientos básicos que forman parte de la conciencia de la direccionalidad y el trazado de las letras.
- El control grafomotor de los trazos gráficos busca que el niño aprenda los movimientos básicos y evite movimientos inútiles.
- Los grafismos permiten prevenir anomalías posteriores de la escritura como son los giros invertidos, la dirección, la presión del lápiz, entre otras.
- El proceso grafomotor se debe iniciar por la vivenciación del trazo, con el uso del cuerpo del niño, continuar con la interiorización, haciendo uso de material concreto y finalizar con la representación con material gráfico.

Otra de las fuentes consultadas fue la Tesis para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial de la Universidad Nacional de Trujillo, titulada: “Influencia del programa de grafomotricidad para la mejora de la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de la I.E. Jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo” realizada en el año 2013 por las señoritas Gonzáles Ávila, Kelly Judith y Leyva Burgos, Silvia Jackeline, que consiste en un estudio que tomó como muestra a 50 niños distribuidos en dos grupos: grupo experimental y grupo control a quienes se les aplicó un pre test y un post test, el cual estuvo constituido por una prueba para determinar la iniciación a la escritura.

Los resultados obtenidos en el pre test mostraron que el 100% de los niños se encontraban en un nivel deficiente con respecto a la iniciación de la escritura y luego de haber aplicado el programa de grafomotricidad durante 2 meses

distribuidos en 2 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 84% de ellos en el nivel bueno.

Los resultados de esta investigación confirman que un programa de grafomotricidad mejora la iniciación de la escritura en los niños de 5 años.

En la investigación cuyo nombre es “Aplicación de un programa de actividades grafomotoras para mejorar el desarrollo motor fino de los niños de 5 años del nivel inicial del Jardín de niños N° 8808 del distrito de Chimbote, realizada por Castillo, N. en el año 2010, en donde se utilizó una muestra de 20 niños concluyendo lo siguiente:

- Existe diferencia significativa en las respuestas grafomotoras del pre-test y el post test en el grupo experimental, lo que nos indica que el programa de actividades grafomotoras mejora significativamente el desarrollo motor fino de los niños, lo que no se dio en la mejora del grupo control.
- Las áreas estudiadas del desarrollo psicomotor mejora de manera significativa, siendo la más privilegiada las referentes al área de actividades prensoras y, en segundo lugar, muy cerca, se encuentran las áreas de actividades de desarrollo digital y actividades genéricas.

También, se consultaron ciertos autores que han investigado y han hecho estudios sobre temas relacionados a la grafomotricidad, dentro de ellos se encuentra Ajuriaguerra quien fue citado por Arnaiz en el año 2001 en su libro de psicopedagogía “La escritura del niño” donde argumenta lo siguiente:

La escritura es el lenguaje “atrapado en el espacio”, es huella y, por tanto, se hace permanencia.

Antes de escribir hay que hablar, es decir, los soportes básicos de los significados van a desarrollarse mediante procesos perceptivos del habla.

Al ser el niño capaz de dejar una huella sobre el soporte, es capaz de hacer trazos, los cuales en sus inicios son el resultado de una actividad motora y no tiene ninguna función figurativa, es decir, el niño comienza a fijarse en los trazos que produce y a interesarse en estos.

Otro autor que trabajó sobre este tema es García en su investigación científica “Procesos secuenciales grafomotores” realizado en el año 1988 y plantea lo siguiente:

La actividad gráfica no tiene sus comienzos en el momento en que el niño entra en posición de un lápiz, sino en sus antecedentes en actividades de

trituration y maculación, de gran placer para los niños como son: arena, barro, puré y arcilla, llegando al “garabateo desenfrenado”, en donde interviene la experiencia del gozo sensorial y kinestésico al contacto con la materia y una gran satisfacción por la producción de efectos visibles. Por lo tanto, se puede acceder al aprendizaje de escritura siempre y cuando el niño ha alcanzado el suficiente desarrollo de las funciones corticales.

II. SUSTENTO TEÓRICO

1. Sustento Teórico

1.1 Funcionamiento Cerebral para el Aprendizaje de Habilidades Motoras

1.1.1 Enfoque Neuropsicológico. El término de Neuropsicología, ha pasado por diversos cambios durante la historia; este comenzó siendo una terminología que hace referencia a la relación entre la mente y la conducta. Esta relación se concibió debido a la realización de diferentes exámenes aplicados a personas que padecían problemas en el sistema nervioso. La neuropsicología fue definida como “la ciencia que se ocupa de aclarar las relaciones entre las funciones cerebrales y la conducta humana” (Benton, 1971, p. 80).

Concepciones como esta, hacían recaer la importancia que tenía el cerebro y las neuronas, sobre el comportamiento que poseen los seres humanos. Las implicancias que encontraban los neurólogos, sobre esta relación, iban siendo mayores, es por ello que el autor Davison (1974) plantea tres aspectos diferenciados en esta área: neuropsicología clínica, neuropsicología conductual y neuropsicología experimental.

Es en el enfoque neuropsicológico conductual que se destaca al autor Luria por su desempeño y sus grandes descubrimientos, que en la actualidad se consideran como base para otras investigaciones.

Sus ideas han alcanzado gran difusión en nuestros días, especialmente gracias a la construcción de un test, denominado Examen Neuropsicológico de Luria, elaborado por su discípula, Anne Christensen (1987) y ampliamente utilizado en neurología y neuropsicología para el diagnóstico de las distintas funciones cerebrales. (Bausela, 2006, p. 88)

Estos descubrimientos, no hubieran sido posibles sin los aportes dados por Vigotsky, quien construyó casi toda la base de la estructura cerebral; puesto que reconoció las funciones en el cerebro y la relación que guardan estas con las áreas del cerebro y las conductas humanas.

Sobre esta base, Akhutina (2002), indica que Luria construyó una nueva área de la psicología: la neuropsicología, los cuales son estudios que se relacionan con

la organización cerebral de los procesos psicológicos y el papel del lenguaje en la formación de las acciones voluntarias.

1.1.1.1. Funcionamiento cerebral según Luria. La concepción neuropsicológica de Luria (1973-1980) asume que el funcionamiento cerebral se lleva a cabo con la participación, conjunta e indispensable, de las tres unidades o bloques funcionales básicos del cerebro.

El primer bloque es el de activación, y se encarga del tono cortical, es decir, de verificar el estado óptimo de activación de la corteza cerebral. Este tono, está presente y se mantiene con oscilaciones durante la vigilia y desaparece durante el sueño. La estructura más importante de este bloque es la formación reticular, sobre todo a causa de sus conexiones con el córtex frontal.

El segundo bloque, es llamado funcional, o del input, y está encargado de estar al servicio de la recepción, elaboración y almacenamiento de la información ocupa las regiones posteriores de la corteza cerebral, concretamente los lóbulos parietal, temporal y occipital, en los que respectivamente se hallan las zonas táctil-cinestésica, auditiva y visual.

Su importancia se centra en que está adaptada para la recepción de estímulos que viajan desde receptores periféricos, hasta llegar al cerebro para que sean analizados y combinados dentro de las estructuras funcionales dinámicas. “La información obtenida a través de los distintos analizadores es tratada sucesivamente por sus áreas primarias (receptoras), secundarias (gnósicas) y terciarias (multimodales)” (Pérez, 1998, p. 153).

El tercer bloque, llamado bloque de programación y control de la actividad, abarca los sectores corticales situados por delante de la Cisura de Rolando (o central). Está encargado de crear intenciones, formar planes y programas de acciones, además verifica la acción y regula la conducta.

Es la unidad para programar, regular y verificar la actividad, las respuestas del organismo. Está constituido por las áreas situadas por delante de la cisura de Rolando, es decir, por el lóbulo frontal, está compuesto del área motora, premotora y prefrontal. (Pérez, 1998, p. 151)

Según Stuss y Benson (1990), este último bloque es destacado por Luria, ya que los sectores que lo componen permiten el comportamiento de los seres humanos.

Luria enfatizó la importancia y diversidad de la función prefrontal, usando diferentes términos como planificación, intención, programación, regulación, y verificación. Luria y otros han hecho casi universalmente aceptable el hecho de que la función de control o función ejecutiva de la conducta humana se halla asociada al córtex prefrontal” (Stuss y Benson, 1990, p. 39).

La teoría de Luria, sobre los sistemas funcionales se explica brevemente con la presencia en la corteza cerebral de zonas primarias en donde se ubican las sensaciones, la motricidad y los reflejos, y de zonas secundarias y terciarias donde se lleva a cabo la gnosia y la praxis.

Las zonas cerebrales mencionadas están agrupadas mediante interconexiones, que físicamente son los axones y las dendritas, entre áreas de la misma zona y diferentes zonas. Estas interconexiones que se dan en nuestro cerebro permiten crear redes de comunicación, las cuales se dan a través de señales electroquímicas por zonas definidas del sistema nervioso.

Las funciones específicas de cada neurona dentro de la red se pueden resumir así: recibir señales de receptores sensoriales, conducir estas señales como impulsos nerviosos que se generan por cambios de polaridad eléctrica a través de la membrana celular y la transmisión de las señales a otras neuronas o a otras células como la de los músculos o glándulas. (Caicedo, 2012, p. 39)

Es en los impulsos nerviosos que se llega a los músculos a través de los nervios motores, cuyas terminaciones se expanden por la superficie muscular bajo el nombre de placa motriz. Este estímulo es el que actúa sobre los músculos y todos los movimientos que se realizan bajo la coordinación de las zonas motoras de nuestra corteza cerebral.

Este proceso, anteriormente mencionado, recibe el nombre de sinapsis, que consiste en la comunicación entre neuronas o, neuronas y otras células como las células musculares o las glandulares.

Otro aspecto relevante a mencionar es la plasticidad neuronal; esta emerge la comunicación entre neuronas que se manifiestan a través de la capacidad para modular la percepción de los estímulos con el medio.

Esta plasticidad neural es la que las neuronas como células vivas tienen la capacidad de adaptación y de cambio formando distinto número y tipo de sinapsis, en una relación estímulo – respuesta, permitirá educar la forma de ser, modular la personalidad y aprender. (Muntani, 2005, p. 35)

La función principal de la neurona es la de transmitir estímulos de una célula a otra, a través del axón que segrega sustancias químicas, denominadas neurotransmisores, las que al interaccionar con un neuro receptor producen una respuesta fisiológica. Dentro de estas sustancias podemos encontrar la Acetilcolina, encargada de activar las neuronas motoras en la médula espinal; la Dopamina, encargada del funcionamiento cerebral y la conducta humana; la Noradrenalina, que se encuentra en las fibras del sistema simpático y de muchos núcleos neuronales centrales como el hipotálamo que es un activador de transmisión sináptica, la que se relaciona con la sensibilidad a las señales emocionales; la serotonina que participa en reacciones sinápticas como excitador, entre otras.

La parte del cerebro que está constituida fundamentalmente de la sustancia gris, formada por los cuerpos o somas de las células nerviosas, las neuronas, es la corteza cerebral. Esta corteza se dice que es la más compleja, puesto que juega un papel preponderante en las actividades intelectuales. “La corteza cerebral está especializada en las áreas más sensitivas somática y sensoriales, visual, auditiva, olfatoria y gustatorias para la percepción; las áreas motoras que dirigen el movimiento y las áreas de asociación que integran la información” (Unglaub, 2000, p. 309).

El cerebro también está constituido por otras regiones, algunas de ellas se reconocen como críticas en los procesos de aprendizaje y memoria. El sistema límbico, por ejemplo, forma parte del cerebro interno, y es el centro de formación de las emociones y del proceso del aprendizaje y la memoria. Dentro de sus partes, se distingue el hipocampo y la amígdala. El primero se involucra en el proceso de formación de la memoria y procesos cognitivos complejos. La amígdala, a la formación de respuestas emocionales, tiene un papel muy importante en el aprendizaje.

Las emociones son partes poderosas e inevitables de la vida y del aprendizaje. El manejo de las emociones propias es una de las destrezas o habilidades clave para ser un aprendiz eficaz. La regulación emocional afecta factores complejos que van más allá de la simple expresión de la emoción. “Las emociones dirigen (o interrumpen) los procesos psicológicos, como la habilidad de enfocar la atención, resolver problemas y mantener relaciones” (Cole, Martín y Dennis, 2004).

El sistema límbico, además, se conecta con otras estructuras internas como el hipotálamo que hace fluir la adrenalina y actúa como centro emocional “En el

sistema límbico se gestan las emociones intensas o singularmente vividas” (Castro, 2005, p. 41).

El tálamo, estructura importante en los procesos cognitivos, ya que por medio de esta fluye la información desde y para la corteza cerebral y, la Médula Espinal. Por último, los ganglios basales, células nerviosas que rodean al tálamo, están implicadas con la organización de los movimientos musculares del cuerpo.

Todas estas estructuras, que componen el cerebro interno, son pares, es decir, disponen de cada uno de los hemisferios en lados opuestos del cerebro. Los dos hemisferios, izquierdo y derecho, unidos entre sí por una masa de fibras que se entrecruzan, llamados axones, también conocidos como cuerpo calloso. “Los hemisferios cerebrales son de apariencia similar, con algunas asimetrías morfológicas y funcionales. En los hemisferios cerebrales se aparecían tres superficies o caras: medial, supero lateral y basal” (Escobar y Pimienta, 2006, p. 57).

Cada hemisferio se divide en lóbulos, a los que se les ha designado funciones particulares. El lóbulo frontal, por ejemplo, se asocia con la función de planeación, acción y ejecución, en él se encuentra la corteza motora primaria, la cual, controla los movimientos voluntarios. Por otro lado, se encuentra el lóbulo Temporal, encargado de la audición, que incluye el habla y la pronunciación; y la memoria, con el reconocimiento de caras, palabras y números. El lóbulo Parietal contiene a la corteza sensorial primaria, cuya función es percibir las sensaciones; y el procesamiento espacial. Por último, está el lóbulo occipital, que contiene a la corteza visual primaria, asociada a la visión y discriminación de colores.

El cerebelo cumple un papel importante dentro de todos los procesos mencionados anteriormente, puesto que su función principal es integrar todas las vías sensitivas y motoras a través de nervios que lo conectan con otras estructuras encefálicas y con la médula espinal. Además, este también controla el balance y el equilibrio motor, recibe información de diferentes partes del cerebro sobre la presión ejercida por las extremidades, sus movimientos y su posición en el espacio. En general, el cerebelo, es el encargado de la motricidad. “El cerebelo recibe información procedente de receptores de la piel, de las articulaciones, de los músculos, del aparato vestibular y de los ojos en relación con el movimiento realizado” (Bustamante, 2004, p. 146).

1.1.2 Neurodidáctica para la motricidad fina. Es necesario mencionar y conocer todos estos procesos y funciones que se dan en nuestro cerebro, pero lo más importante es saber desde cuando se desarrollan. Puesto que el paradigma de la Neurodidáctica recalca la importancia de estos procesos neurológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje; a medida que vayamos conociéndolos, la tarea educativa se realizará con eficacia y facilidad.

Los últimos estudios que relacionan la educación y neurociencia afirman que entre ambas tienden puentes entre la investigación pedagógica y la investigación sobre el cerebro humano y todo ello contribuye a entender cómo aprende el cerebro y, por tanto, a tener en cuenta este hecho para organizar más adecuadamente la tarea de enseñar. (Rodríguez, 2009, p. 35)

El ser humano nace con todas las células cerebrales, con excepción del cerebelo y el hipocampo, en donde el número de células crece significativamente después del nacimiento.

En edades tempranas, el crecimiento de estas conexiones, aumentan en gran cantidad, la densidad sináptica (número de sinapsis por unidad de volumen) para luego terminar en un periodo de reducción llamado poda sináptica.

Cabe resaltar que, cuando se realizan estas conexiones, el proceso de mielinización es importante, puesto que acelera los impulsos nerviosos, en áreas muy críticas para la actividad vital y de supervivencia. Este proceso continúa durante un largo periodo en áreas cerebrales del lóbulo frontal.

En el desarrollo del cerebro en la edad temprana, también aparecen dos conceptos muy importantes en la educación, como lo son “los periodos sensibles” y “la plasticidad cerebral”. El primero, hace referencia a los momentos en donde el cerebro se hace más susceptible para ser moldeado y modificado.

Entonces, con lo referido anteriormente, podemos constatar, que todos nacemos con conocimientos adquiridos genéticamente. Es la memoria la encargada de enlazar la forma y la estructura con las funciones correspondientes de cada uno de los órganos. La memoria, además, actúa como indicador puesto que evidencia que el mundo externo, ya tiene representaciones internas, que se constituyen a través de la actividad cerebral intrínseca, previa a la experiencia, con la formación de conexiones sinápticas.

El aprendizaje, al igual que la memoria, se explica por medio de estas conexiones y las cuales influyen en cambios que se dan dentro del cerebro. El proceso de aprendizaje a nivel macroscópico, se da de la siguiente manera:

La información percibida por los sentidos o generada por la reflexión o imaginación, es enviada y procesada en el tálamo y a su vez, a las áreas cerebrales específicas, según su naturaleza.

Con el procesamiento de esta información, en las diferentes zonas cerebrales, el cerebro tiene una impresión sensorial, general a la información, que da pase a la evaluación emocional en las áreas subcorticales del cerebro.

La información recabada, la cual es depurada y relevante, es enviada al hipocampo, en donde se evalúa, se organiza y se mantiene por un periodo y, luego las distribuye a las diferentes áreas según su naturaleza.

Así mismo, el autor Caicedo, después de hacer una recopilación de resultados en investigaciones educativas sobre el cerebro, propone nuevos modelos educativos fundamentados en principios que toman en cuenta estos hallazgos, para la mejoría del proceso enseñanza aprendizaje:

El cerebro es un procesador en paralelo. Hace referencia a que el ser humano puede hacer diferentes cosas a la vez (pensar, sentir, emocionarse, etc.), las cuales operan en simultáneo. Esto quiere decir que la metodología que se quiera trabajar con el niño y niña, pueda integrar todas estas funciones.

El aprendizaje compromete todo el cuerpo y su funcionamiento fisiológico. Es decir, todo lo que afecta el funcionamiento fisiológico del cuerpo afecta las capacidades de aprendizaje, posibilidad de oír o inhibiendo. Este punto se tendrá que tomar determinadamente en la realización de las evaluaciones.

La búsqueda de significados es innata en los seres humanos. Significa que el ser humano necesita que sus experiencias tengan un sentido para él o ella, de manera que lo hace actuar con seguridad en el ambiente en el que se encuentra. Lo que se propone en este principio es el de crear ambientes de aprendizaje que provean oportunidades para satisfacer la curiosidad. Si son más las posibilidades para actuar y, además, si son significativas, mayor será la atención y significación a los contenidos de aprendizaje.

La búsqueda de información procede a la reorganización y categorización de la información que llega al cerebro. Lo que se debe hacer es

presentar los contenidos de manera organizada, para que posteriormente él o la estudiante puedan reorganizarlos y otorgarles un significado de forma natural.

Las emociones y el estado físico del cuerpo son factores críticos para el aprendizaje. La cognición no se puede dar sin las emociones; puesto que los aprendizajes ocurren en señales neurales internas y externas, son las emociones las que propician estas señales, para que proceda o no la información. Lo que se propone es mantener un clima emocional apropiado, mediante estrategias de comunicación efectivas: propiciando respeto y aceptación.

El cerebro percibe y procesa todo y las partes simultáneamente. Los hemisferios derecho e izquierdo diferencian el procesamiento de información. Ambos hemisferios son totalmente interactivos, se nutren mutuamente y derivan significado uno de otro. Por consiguiente, las estrategias de enseñanza deben tomar en cuenta esta característica para que sean más exitosas.

El aprendizaje no solo influye la atención focalizada sino las percepciones periféricas de información y señales que pueden estar más allá del foco de atención principal. El cerebro responde a todo contexto sensorial que hace parte del ambiente de enseñanza, los cuales son influenciados por conocimientos y experiencias previas, así como las circunstancias y condiciones en la que se desarrolla la actividad. Por consiguiente, el proceso de enseñanza aprendizaje debe ayudar al aprendiz a utilizar productivamente el procesamiento inconsciente de la información, pues influye en lo que se decide recordar y aprender.

La comprensión y el recuerdo de los hechos y procedimientos se mejoran cuando éstos se procesan y almacenan en la memoria natural y espacial, que cuando se procesa a través del sistema de aprendizaje memorístico. La memoria espacial y natural permite la memorización instantánea de las experiencias sin hacer un esfuerzo especial por conseguirlo; otra de sus características es que lo poseen todos los seres humanos y que se motivan con los eventos novedosos. Para ejercitarlos se requiere de estrategias de enseñanza que prioricen el uso de la memoria espacial con actividades reales.

El aprendizaje se favorece y optimiza cuando existen estímulos y retos apropiados y se disminuye o inhibe cuando se perciben amenazas. Las amenazas se manifiestan como una sensación de impotencia y se da cuando se percibe el estar en una situación de riesgo. Existen diferentes tipos de amenaza para contrarrestarlas es necesario prevenir sus efectos negativos al identificar y reconocer las barreras de los

estudiantes, respetar sus puntos de vista, proveer y crear ambientes de seguridad y oportunidad para que creativamente exploren otras ideas, de esta manera convertir las amenazas en retos e incentivos para el aprendizaje.

Cada cerebro es único. El cerebro cambia con la experiencia y fundamentalmente con el aprendizaje. Entre más se aprende y se utilizan diferentes formas de aprendizaje el cerebro se hace cada vez más único; es por ello que la enseñanza debe ser multifacética y flexible que permita a los diferentes estudiantes desenvolverse según sus preferencias: visual, sonora y emocional.

1.1.3 Las emociones y el aprendizaje. Neurobiólogos y educadores, consideran que el aprendizaje es un proceso en el cual intervienen tres aspectos: el cognitivo, el físico y el emocional; son estos justamente los que componen la expresión emocional. Esta está constituida por un grupo de estructuras llamadas sistema límbico, en esta se destaca la amígdala y el hipocampo cuyas funciones son el de establecer conexiones de comunicación con la corteza frontal.

“Hipocampo, estructura que almacena información a largo plazo y recuerdos no emotivos; y la Amígdala función de inducir respuestas rápidas a estímulos potencialmente peligrosos y de establecer prioridades de acción de tal manera que interrumpe cualquier acción que no conduzca a la solución de la situación” (Caicedo, 2012, p. 106).

Cabe señalar que, a lo largo de nuestra vida, aprendemos infinidad de cosas, pero solo algunas se consolidan en nuestra memoria, y la emocionalidad es la principal responsable de que esto suceda.

Las emociones son consideradas responsables del desempeño cognitivo de los seres humanos, es por ello que este factor emocional debe estar reconocido como una variable educativa esencial para el mejoramiento de la enseñanza, aplicada en proyectos curriculares. Puesto que en un aula se involucran sentimientos, ya sean positivos (como la alegría o el orgullo) o negativos (como el miedo o la tristeza), estos son los que permanecerán en nuestra memoria. Aquello lograría formar a estudiantes capaces de poseer habilidades de control de emociones, es decir ser emocionalmente competentes. Según Servan y Schreiber (2002) afirman que el control de emociones se refiere a la capacidad y habilidad para autorregularse, para restringir y refrenar sus instintos.

1.1.4 La importancia de las habilidades motoras para el aprendizaje.

Gracias al aprendizaje, nuestro ser puede adquirir una serie de habilidades, las cuales nos ayudarán a desarrollarnos mejor en nuestra vida cotidiana. Según Knap (1963) la habilidad, es la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de acierto y, frecuentemente, con el mínimo de coste en tiempo, energía, o ambas cosas. Asimismo, Guthrie (1957) una habilidad motriz es la capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo de éxito y, a menudo, un mínimo de tiempo, de energía o de los dos.

1.1.4.1.El aprendizaje para la adquisición de destrezas. Aquella, que enriquece nuestras habilidades, ya sea motrices u otras, son las destrezas; que actúan como un impulsor frente a determinadas problemáticas que se puedan suscitar, puesto que el haberlas adquirido, nos hacen competentes a nuestra sociedad. Según Batalla (1994) afirma que la destreza es como el grado de competencia de un sujeto concreto frente a un objetivo determinado.

Una de las destrezas que podemos lograr durante nuestra vida, es la destreza motriz, se desprende del concepto de que esta es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo.

La destreza, además de ser innata en el individuo, tiene un componente adquirido. Por aprendizaje debemos hablar de habilidad y destreza como elementos de enseñanza y aprendizaje en la educación física y escolar.

La habilidad se fundamenta en los contenidos de la motricidad que tienen que ser aprendidos por los alumnos, y la destreza, como la mejora y desarrollo de la capacidad de aprender.

En el acto de escribir intervienen los dedos, manos, muñecas y, en forma pasiva, el antebrazo, brazo y hombros. Estas son acciones motrices que, una vez adquiridas se liberan de la fonética originaria. Así, los grafismos o series de grafismos responden a praxias automáticas e independientes que tienen su desarrollo en el tiempo y en el espacio.

La escritura es un acto neuro – perceptivo – motor, lo que requerirá de capacidades psicomotoras de inhibición, control neuromuscular, coordinación óculo manual y organización espacio temporal, coordinación funcional de la mano, independencia de la mano y dedos con respecto al brazo, así como la coordinación de

la presión y la prensión, prácticas neuromotrices correctas y adecuado sostén de los instrumentos. Es por ello que, para desarrollar todo este proceso, para llegar a la escritura, es necesario que los niños y niñas desarrollen los pre-requisitos a esta etapa, a través de la grafomotricidad.

1.1.5 Maduraciones neuromotoras para el movimiento. Son las que afectan en las decisiones que toma el cerebro para organizar el sistema nervioso.

Nos dice que el niño vivencia su cuerpo inconsciente y conscientemente para que luego consiga su propio esquema corporal. Es aquí donde comienza las manipulaciones que es la fuente de las sensaciones y de futuras percepciones. Se vivencia de los objetos, se da el ensayo y error (mundo de las distancias, ámbito espacial) y por último se da la maduración rítmica.

1.1.5.1.Espacio y lateralidad. Es la capacidad de utilizar una parte del cuerpo como instrumento y otra como soporte. El niño hará la exploración de su lateralidad en la escuela y es ahí donde fijará su predominancia lateral. Existen tres elementos distintos y graduales en todo proceso de lateralización, los cuales son: dominio del cuerpo, del espacio y dominio del plano.

1.1.5.1.1.Proceso de lateralización entre los 2 años a los 4 años y medio. Es observar en el niño o niña sus predominancias de mano, ojo, oído y pie. Es necesario que en inicial se tabulen las observaciones para obtener datos fiables y a la vez observar las destrezas y habilidades.

1.1.5.1.2.Fijación en la lateralidad entre los 4 años y medio hasta los 5 años y medio. Es la fijación de los elementos dominantes, mano y ojo que son los principales elementos grafomotores. Se observará al niño realizando actividades diacríticas, es decir observar un comportamiento donde un miembro actúe como instrumento y otro como soporte.

Algunas actividades diacríticas serían: escribir, tirar un papel, cortar con las tijeras, peinarse y entre otras actividades.

En el caso de ojo: mirar por un tubo, hacer fotos y entre otras actividades.

Actividades diacríticas del pie: subir un escalón, saltar sobre un pie, cogerse un pie con a mano, entre otras actividades.

Por último, actividades diacríticas de oído: escuchar a través de la puerta, escuchar por teléfono, escuchar el sonido de reloj y entre otras actividades.

1.1.5.2. La maduración de ritmo para la escritura. La escritura es fundamentalmente ritmo. En los primeros años los grafismos son libres, pero conducen al niño o niña a ser grafismos más orientados y lo llevarán a obtener lo que se llama ritmo motor.

Existen etapas para la maduración del ritmo para la escritura:

1.1.5.1.3. Vivencia del ritmo con el propio cuerpo entre los 2 años a los 4 años y medio. Es importante la observación de la expresión del ritmo interno del propio niño. Luego comenzará a responder estímulos exteriores.

1.1.5.1.4. Eco rítmico entre los 4 años y medio hasta los 5 años y medio. Es el último objetivo de la grafomotricidad, es simbolizar el lenguaje, pero sabemos que el lenguaje inicia en el oído. El eco rítmico permite introducir y madurar el mecanismo audio-motriz y se proponen algunas actividades:

Reproducción de ritmos dados, con el mismo instrumento, forma y actividad: palma-palma, salto-salto, y golpe-golpe. Por último, movimientos de pre-danza.

1.1.6 Motricidad. La actividad motriz ha sido, es y será la forma de expresión más sencilla de realizar y más significativa para el ser; a través de su motricidad, se reflejan movimientos los cuales forman componentes para el comportamiento motor del niño o niña. “Motricidad es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz que incide en nuestros niños como una unidad” (Penton, 2007, p. 2).

Esta motricidad se da a través de los músculos esqueléticos; los cuales están bajo el control del sistema nervioso. El sistema nervioso central (cerebro, cerebelo, médula espinal) es la que controla el organismo y constituye el lugar en el que se integra la información y la orden motora gracias a la que se realizan los movimientos voluntarios. El sistema nervioso periférico (raíces nerviosas y nervios periféricos) traslada esta información hasta el músculo por medio de la unión neuromuscular. Cada músculo esquelético está conectado a la médula espinal por un nervio periférico. La transmisión del impulso nervioso al músculo desencadena la

contracción muscular. Al contraerse, el músculo produce fuerza y movimiento. Es así como se da el movimiento coordinado y sincronizado

Para desarrollar la motricidad, es necesario considerar sus tipos. Estos permiten reconocer al cuerpo desde lo macro hasta lo micro; y de esta manera, lo identifica como una totalidad, en donde cada una de sus partes, refleja un sentido en el ser. Los tipos de motricidad son los siguientes:

1.1.6.1.Motricidad Gruesa para el desarrollo de las actividades globales. Este tipo de motricidad considera a todos los músculos gruesos del cuerpo para realizar diferentes acciones, ya sea empleando o no empleando, diferentes materiales. Aquellos movimientos hacen referencia a la locomoción y desarrollo postural como andar, correr y saltar.

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación psicomotriz se requiere de una buena integración del esquema corporal, así como de un conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltar, brincar en un pie, sobre llantas etc. (Gavilanes y Proaño, 2009, p. 26)

1.1.6.2.Motricidad Fina en el desarrollo de la coordinación y precisión. Se refiere a los movimientos que requieren precisión para realizarlos. Es decir, son todas aquellas actividades que necesita el niño para realizarlos. Es decir, son todas aquellas actividades que necesita el niño para realizar con más atención y un elevado sentido de coordinación. En ella, se hace uso de los músculos más pequeños del cuerpo. “La motricidad fina comprende las actividades del niño que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación, y se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y son movimientos de poca amplitud, pero de gran precisión” (Calmels, 2003, p .6).

Los aspectos que se deben trabajar a temprana edad son los siguientes:

Coordinación Viso-manual. Este representa los movimientos realizados entre la mano, la muñeca, el antebrazo y brazo, junto con la visión.

Coordinación facial. En este aspecto se trabaja el del dominio muscular y la comunicación a través de nuestro gesto.

Coordinación fonética. Es el proceso del lenguaje por el cual el niño o niña atraviesa para emitir palabras, estas serán expresadas de tal manera que la emisión de sonidos, permitirán realizar frases complejas.

Coordinación gestual. Esta coordinación se refiere al dominio no solo de la mano sino de cada una de sus partes. Una mano ayudará a la otra cuando se necesite trabajar con precisión.

1.2 Grafomotricidad para el Desarrollo de las Habilidades

La grafomotricidad tiene por objeto el análisis de los procesos que intervienen en la realización de las grafías, así como el modo en que estas pueden ser automatizadas y cuyo resultado responde a factores de fluidez, armonía, rapidez y legibilidad.

(...) describe el acto gráfico, mediante el análisis de las coordinaciones producidas por el cerebro en los segmentos superiores del cuerpo humano (...) y su implicación en las producciones obtenidas por medio del dominio de mecanismos de manipulación e instrumentalización de los objetos externos (...) (Rius, 1988, p. 8)

1.2.1 Maduración perceptivo – motriz. Perceptivo- motricidad es la capacidad de captar la realidad y de reproducirla tal cual es, y no solo tal cual se ha captado, porque el proceso de percepción ya está elaborado adecuadamente para hacerlo. En esta, aparecen las imágenes mentales, que pueden ser representadas gráficamente por los niños y niñas.

1.2.1.1. La percepción o discriminación auditiva. Aurora Leal, en su trabajo “La representación gráfica de los sonidos y el paso del símbolo al signo”, expone las experiencias obtenidas en un experimento cuya muestra eran niños y niñas de diferentes edades, en el que se les pide que dibujen o representen un sonido.

En un inicio, los niños y niñas representan tal cual el sonido que oyen; luego, representan algo que tiene que ver con el sonido o lo relacionan con él; en tercer lugar, dibuja un elemento que caracteriza al sonido; después, parte del elemento que se escucha y ciertos trazos que señalan movimiento o sonido de lo que escucharon, posteriormente, los niños y niñas únicamente realizan los trazos que

representan sonido o movimiento y , por último, compara sonidos y realiza un gráfico de lo que representa a todos los sonidos que ha escuchado.

Según estos resultados, se pudo concluir que la correspondencia de sonido- grafía aparece de manera paulatina y no se da desde un comienzo debido al grado de madurez y la conceptualización.

1.2.1.2.La percepción o discriminación Visual. En un niño pequeño no coincide obligatoriamente la visión de una forma y su realización. Para ello, M. Frostig, basándose en Gestal, desarrolló cinco factores de organización visual:

Coordinación óculo – manual fino (2- 4 1/2 años). Constituye la capacidad de adecuar distancias reducidas y afinadas mediante la coordinación del nervio visual y el motor. El cerebro escribe, y le dice a la mano lo que tiene que hacer.

1.2.2 Elementos Grafomotores. Los elementos grafomotores son los que regulan la actividad psicomotora referida al movimiento de la mano, perciben las estimulaciones necesarias, las transmiten al cerebro y crean reflejos espontáneos y conductas habitadas; en definitiva, son los que hacen posible el proceso madurativo del niño.

Factores que hacen posible la actividad grafomotora, esencialmente se consideran elementos grafomotores: el niño, el soporte, los instrumentos y los trazos.

1.2.2.1.El niño. Son los niños y niñas, maduros para la escritura desde muy tempranamente: 18-24 meses. Constituyen el elemento básico, sin ellos no existe la escritura. Sabemos que, salvo la especie humana, ninguna otra especie animal, ha podido generar pensamiento y mucho menos representarlo mediante producciones gráficas.

La naturaleza del sujeto regula, desde la actividad neurológica, las leyes que conducirán a la escritura grafomotora:

Ley Céfalocaudal. Que organiza el crecimiento de la cabeza a los pies (cabeza, cuello, espalda, rodillas, pies) lo conduce a la bipedestación, condición que posibilita la escritura.

La Proximodistal. Que estructura el movimiento de extensión, desde la parte más cercana al tronco hasta la más lejana y regula las etapas de presión,

necesarias para generar mecanismos de representación a través de los brazos, las manos, los dedos.

Ley de las Independencias Segmentarias. Que desarrollan la tonicidad necesaria en cada uno de los segmentos superiores del cuerpo para generar el movimiento pendular alternante en el acto de escribir: inhibición-desinhibición.

1.2.2.2.Evolución del agarre del instrumento. A los 12 meses, los niños y niñas pueden ser capaces de agarrar una pintura y hacer marcas en un papel, desde entonces y de manera progresiva van desarrollando un mejor control manual y un agarre más eficiente consiguiendo dibujar trazos más definidos hasta finalmente alcanzar la escritura.

El uso de herramientas y útiles de escritura normalmente comienza en los años preescolares, aunque es necesario que previamente la función manual haya ido desarrollándose a través de un amplio número de actividades variadas: gatear, jugar con arena y otras texturas, plastilina, agarrar, alcanzar, tirar, soltar, aplastar, empujar, rasgar, hacer puzles, construcciones, piezas de distintos tamaños.

Antes de alcanzar un agarre eficiente el desarrollo suele ir avanzando de manera evolutiva siguiendo los siguientes patrones, no son patrones cerrados y puede haber muchos otros intermedios. También puede no llegar a desarrollarse una pinza trípode, pero conseguir una pinza funcional que permita el manejo adecuado del útil de escritura.

A partir de los 5-6 años, cuando una pinza ha sido establecida y el niño puede realizar un uso funcional con ella será muy difícil variarla.

Presa cilíndrica o presa palmar supinada. Aparece entre el año y año y medio. Se emplea toda la mano para sujetar la herramienta, y el movimiento procede de segmentos proximales (se mueve el hombro y el brazo para mover la mano). Se trata de un agarre estático.

Presa digital pronada. Aparece entre los 2-3 años. Los dedos sujetan la herramienta, el hombro comienza a ser más estable y entonces los movimientos proceden de segmentos más distales (codo y antebrazo). Se trata de un agarre estático.

Pinza cuadrípode. Aparece a los 3 años y medio o 4 años. Los cuatro dedos participan en el agarre del útil. Ahora el movimiento procede de la muñeca y la

mano, y hay mayor estabilidad de hombro y codo. Inicialmente es un agarre estático, aunque puede evolucionar y convertirse en dinámico.

Pinza trípode. Aparece entre los 4 años y medio y se desarrolla y perfecciona hasta los 7 años. En ella participan el dedo pulgar índice y medio. Inicialmente los tres dedos funcionan de manera unitaria, para posteriormente madurar hacia una pinza trípode dinámica.

1.2.2.3.El Soporte y la Posición. El soporte es el elemento receptor de la actividad grafomotriz, y la posición es la postura que experimenta el cuerpo del niño al realizar la actividad grafomotriz. Ambos aspectos se van a unir, lo cual permite poner en marcha el proceso de desinhibición – inhibición que tiene que realizar el niño para la consecución del grafismo. Tres posiciones y tres soportes cuya aparición es gradual:

Soporte Horizontal – Posición Tendido Prono en el Suelo. Este soporte de grandes dimensiones, contiene el cuerpo del sujeto en su totalidad, viviendo su cuerpo como una globalidad, ya que es todo su cuerpo el que escribe. A su vez, permite pasar de las situaciones iniciales de máxima inhibición a las terminales de completa desinhibición de su cuerpo.

Soporte Vertical - Posición de Pie. De pie frente al muro, le permitirá al niño vivenciar que su cuerpo es algo distinto al mundo exterior, se consigue la independencia segmentada del hombro, al mismo tiempo que se favorece un proceso de inhibición a medida que el soporte disminuye (ocupando todas las paredes de un espacio, varía paulatinamente reduciendo el plano y propiciando límites que introducen el efecto inhibidor).

Soporte Horizontal – Posición Sedente frente a la Mesa. Permite al niño la madurez en las independencias segmentarias y la adquisición de un buen control tónico (supone la primera traslación desde el plano vertical del sujeto al plano horizontal en el que se encuentra el soporte). He aquí el inicio del desarrollo paulatino de las independencias segmentarias para la escritura.

1.2.2.4.Los Instrumentos. Los instrumentos, como elementos grafomotores permiten la realización de los trazos con fluidez y personalidad.

Instrumentos Naturales. Son los que pertenecen al propio cuerpo de los niños y niñas: manos, dedos, pies.

Instrumentos Artificiales. Son al cuerpo y permiten la consecución de los grafismos propiamente dichos. Su tipología nos muestra detalladamente el desarrollo de la prensión:

Prensión Palmar: esponjas, algodones.

Prensión Radio-Palmar: brochas, pinceles, rodillos.

Prensión Digital: Tizas.

Prensión Tridigital: punzones, tijeras.

Prensión de pinza digital: ceras blandas, ceras duras, rotuladores, lápiz blando nº 2.

1.2.2.5.Los Trazos. Son el resultado de la actividad grafomotora. El niño comienza a poner en funcionamiento no solamente elementos sensoriomotores, sino también, operaciones perceptivo-motoras que afectan directamente al campo de la percepción visual.

Según su resultado: Tenemos los siguientes trazos:

Trazos tensos sincréticos: Garabatos-Manchas

Trazos distendidos sincréticos: Garabatos ondulantes

Trazos lineales tensos: Líneas con angulaciones

Trazos lineales distendidos: Líneas ondulantes

Trazos iconográficos: Figuras abiertas – cerradas

Según su ejecución. El trazo pone en marcha otras operaciones grafomotoras que son ya fruto de las maduraciones neuromotoras de la estructuración espacial del niño y de su proceso de lateralización:

La forma (2-3 años). El niño de esta edad mantiene la forma, pero no se le puede exigir que conserve otras cosas, como el giro, la direccionalidad, la posición

La Posicionalidad (3 1/2–4 1/2 años). Si las figuras están en posición vertical, horizontal, inclinada.

La direccionalidad (4 1/2-5 1/2 años). Se le dejará libre para girarla cuanto quiera, para que consiga todas las posicionalidades, arriba-abajo, abajo-arriba, izquierda-derecha, derecha-izquierda.

Los movimientos giratorios (5 1/2–6 1/2 años). Se permite no levantar el lápiz del papel y se favorece la no segmentación de la palabra, porque se está permitiendo la escritura natural, giros dextrógiros (hacia la derecha), giros sinistrógiros (hacia la izquierda)

El sentido. Sentido continuo- discontinuo-cambio de sentido

La representación perceptivo-visual. Discriminación de formas, de fondos, alternante de forma y fondo.

1.2.3 Postura del cuerpo a la hora de escribir. La postura es la adecuada organización de la estructura ósea-muscular – articular, que permite mantener una posición o cumplir una acción.

Se ponen de acuerdo para definir una postura “ideal”: el que escribe debe estar confortablemente sentado en un mueble adaptado a su talla. El cuerpo debe estar recto o ligeramente inclinado hacia adelante, sin tocar el borde de la mesa; la cabeza en prolongación del cuerpo; la posición de los codos a uno de dos palmos del cuerpo para favorecer la caída de los hombros (Ajuriaguerra y Auzias, 1984, p, 49)

1.2.3.1. Postura de la mano para escribir. Son posturas específicas que se desprenden de la valoración del movimiento cursivo de progresión por rotación de la mano y del antebrazo alrededor del codo. Este tipo de movimiento es el punto de congruencia de los análisis que se refieren a la motricidad gráfica, este movimiento permite obtener fácilmente la línea recta y facilita al máximo el deslizamiento regular de la mano, o sea la rapidez.

La disposición del papel tiene una importancia fundamental en este movimiento. Dirige en principio dos tipos de progresión: si el papel está recto, el brazo y en consecuencia el codo, se desplazan lateralmente a lo largo de la mesa, como han observado Javal y Dottrens, según estos autores es el modo propio del niño pequeño. Por el contrario, el papel inclinado a la izquierda es una de las condiciones que permiten la relación del antebrazo alrededor del codo.

La inclinación más favorable se obtiene cuando la diagonal que una el ángulo superior derecho al ángulo inferior izquierdo de la hoja se encuentra más o menos perpendicular al borde de la mesa. Dice también que es preciso inclinar el papel (hacia la izquierda para los diestros) es un ángulo aproximadamente igual a la inclinación de la escritura (ya que los movimientos de flexión-extensión, dirigen los trazos perpendicularmente al eje del antebrazo, es decir en los movimientos de flexión hacia el cuerpo) (Javal, 1906. p. 149)

Freeman da la referencia de 10° como norma del ángulo que debe tener el borde inferior del papel con el borde de la mesa (papel inclinado a la izquierda para

los diestros, y a la derecha para los zurdos). Dotrens da la de 30° a 40°, Periot y Brosion la de 33°.

El problema de la inclinación del papel ha estado unido históricamente al problema de la escritura recta o inclinada.

La posición de los codos. Generalmente se pide que descansen sobre el borde de la mesa. Según Dotrens debe estar a uno o dos palmos del cuerpo. Para Periot y Brosion, afirman que cuando el antebrazo está idealmente colocado en el eje medio de la hoja, el codo está cerca del cuerpo si el papel está recto y tiende a alejarse del cuerpo en función a la inclinación del papel.

Freeman decía que hay que dejar al niño una cierta libertad en su modo de instalarse, ya que es la buena actitud la que da a los movimientos la máxima holgura y libertad.

La posición del antebrazo. El antebrazo, interesa a la escritura por su apoyo sobre la mesa y por su oblicuidad (ángulo que forma con el borde anterior de la mesa o del papel).

En cuanto, al niño, Dotrens menciona que estando el papel recto de los antebrazos forman un ángulo de 30° a 45° aproximadamente con el borde inferior de la mesa.

La posición de la mano. Las posiciones de la mano están definidas en la escritura en relación a tres referencias principales:

En relación al plano horizontal, la mano puede estar situada en diferentes posiciones que van desde la pronación que es la rotación interna, posición de la mano tendida para dar, palma vuelta hacia la mesa; hasta la supinación que es la rotación externa, posición de la mano tendida para recibir, palma vuelta hacia arriba. Según Callewaert, la posición ideal en la escritura es la de semisupinación (mano en forma de puño), estando la mano tumbada sobre el lado cubital, colocada de manera relajada sobre el hipotenar (borde saliente e interno de la palma de la mano) y el auricular (el dedo meñique), aproximándose la oblicuidad del lápiz a la horizontal de las líneas, estando orientado el lápiz hacia la izquierda.

La ubicación de la mano en su ubicación angular con el antebrazo, Callewaert ha indicado que, en los escolares, principalmente la mano está

fijada en extensión dorsal, (como el puño del boxeador), atribuye esta extensión a la enérgica contracción de los dedos y al esfuerzo de apoyo que fija la muñeca sobre la mesa.

La ubicación de la mano en relación a la línea debe ser debajo de esta. Se ha encontrado que los niños zurdos tienden a barrer sobre la línea, cosa que no es muy común en los diestros.

La posición de los dedos. La posición de los dedos, son descritas sobre todo en relación a la manera habitual de sostener el lápiz: es decir suavemente entre el pulgar y el índice, con el apoyo del dedo medio. Los otros dos dedos descansan suavemente sobre el papel y guían la mano.

1.2.4 Habilidades grafomotoras. Se refieren principalmente a las destrezas (hábitos correctos conseguidos por la repetición de actos grafomotores) que deben ir consiguiendo los segmentos superiores: el brazo, las manos y los dedos, sobre todo. Estas destrezas suponen una motricidad fina adecuada y por tanto que el estadio de la vivencia global del cuerpo, vaya dando paso al estadio de las vivencias segmentarias. Estas pasan por fases:

1º fase: Manipulación de las manos y de los dedos de forma lúdica (3-4 años). Actividades sensorio motoras.

2º fase: consecución de destreza y habilidades (3 ½ - 4 ½). Juego sensorio motor, es una actividad universal y necesaria para los niños y niñas; por otro lado, ayuda a desarrollar lo sensorial, psicomotor e intelectual.

3º fase: Coordinación de los movimientos y gestos hábiles (5 años). Experiencia perceptivo – motriz. Realizar juegos como: palmadas, movimientos de la mano a través de material (dominio de la mano), desinhibición de los dedos, elevación de los dedos, movimiento de los dedos y Movimientos del pulgar.

4º fase: Coordinación e instrumentalización de los resultados (6-7 años). En esta fase se pueden realizar juegos como: separación de los dedos, marionetas (coordinación general de las manos-dedos), marionetas pintadas en los dedos y marionetas de la mano.

1.2.4.1.El adiestramiento de las yemas. Tiene como protagonista a las yemas de los dedos los cuales son el máximo exponente, estas son como los ojos de las manos, con estas reconocemos y distinguimos a través del tacto diversas formas, texturas, grosores, etc.

Sabemos que la sensibilidad digital tiene uno de los máximos exponentes activos en las yemas de los dedos. Las yemas de los dedos son como los ojos de las manos. Con ellas podemos reconocer al tacto y distinguir perfectamente formas, texturas, grosores, tamaños. Con ellas acumulamos en nuestro cerebro las sensaciones más sutiles: frío, templado, caliente, húmedo, mojado, seco. Con ellas dominamos poco a poco los instrumentos, los objetos. (Rius, 1983, p. 13)

1.2.4.2.Presión y prensión del instrumento. Esta habilidad se relaciona directamente a elaborar reflejos grafomotores que permiten coger un instrumento para manejarlo y dominar el pulso para graduar la presión que ejerce con él. Estos reflejos grafomotores son las reacciones sistemáticas de la mano ante los estímulos para la comunicación escrita. Pues, la neurona sensorial recibe el estímulo y lo envía a un centro reflejo que se encuentra en la médula espinal; esta lo retransmite a una neurona motora, que responde al estímulo, activa la secreción de una glándula o produce un movimiento muscular.

Quirós y Schrager (1979) afirman que la coordinación entre prensión (del lápiz) y presión (sobre el papel), lo que supone alcanzar el equilibrio de estas dos fuerzas contrapuestas que va a permitir el avance y el giro con fluidez, rapidez y precisión, puesto que el acto gráfico implica una necesaria inhibición de aferencias propioceptivas de tipo postural para centrarse en la acción de escribir.

La prensión del instrumento es la forma de coger el instrumento en la actividad grafomotriz, en los niños y niñas de dos a ocho años comprende periodos, iniciándose por la prensión radio-palmar, cuando se coge el instrumento con todos los dedos de la mano ejerciendo fuerza sobre ellos; prensión palmar, al coger el instrumento con todos los dedos emprendiendo la fuerza sobre la palma de la mano; prensión digital, al coger el instrumento con las yemas de varios dedos; prensión tridigital, al coger el instrumento con los dedos índice, pulgar y medio, sin diferenciar sus funciones; y por último la prensión pinza digital, cuando se coge el instrumento con los dedos índice, pulgar y medio, diferenciando sus funciones: índice y pulgar con

función instrumental y medio con función soporte. Logrando finalmente la presión económica que regula el tono grafomotor.

La presión del instrumento es la fuerza que se hace con el instrumento sobre el soporte al realizar grafismos, la cual configura la calidad del trazo mediante el control muscular, el dominio del pulso y el conocimiento del soporte.

En lo cual se puede apreciar calidades grafomotoras en el lenguaje icónico infantil, ya sea, la presión tensa, al ejecutar el trazo con exceso de fuerza sobre el soporte, rasgando, incluso el papel; leve, al ejecutar el trazo con tan escasa fuerza que se hace difícil su visión sobre el papel; arrítmica, al ejecutar el trazo levantando continuamente el lápiz del papel o moviendo el instrumento de forma discontinua, a saltos; fluida, al ejecutar el trazo sin levantar el lápiz del papel; llegando a la presión más desarrollada, la presión tónica: que se manifiesta al ejecutar el trazo con dominio del pulso y control muscular adecuado, de forma que el trazo es visible y continuo.

Estas son las técnicas más eficaces para trabajar y conseguir las independencias segmentarias más finas (manos y dedos), su práctica debe ser controlada no máximo de 30 min, una vez a la semana o quincena.

1.2.4.3. Dominio de la mano. El dominio es la facultad o la capacidad que dispone una persona para ejercer control y hacerlo suyo. Si lo relacionamos con la mano podemos decir que es ejercer el control de ella para que llegue a ser una destreza manual y sea capaz de desplazar la mano o un trazo en un sentido deseado.

La motricidad fina también influye en este proceso, ya que esta incluye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Previamente deben realizarse actividades para desarrollar la destreza de las manos y de los dedos, así como la coordinación viso manual”

La mano debe estar relajada, no tensa, pues bloquea los reflejos neuromotores que deben establecerse, por tanto, perjudican las formas de grafía.

Disociar las manos es ya especializar las coordinaciones. La escritura necesita una correcta disociación de la mano- instrumento respecto a mano-soporte.

Esta habilidad es difícil de conseguir, pero para ello se precisa actividades y que se trabajen frecuentemente.

1.2.4.4.Desinhibición de los dedos. Es tener consistencia en los mismos dedos, deben adquirir agilidad, ya que esto le permitirá que pueda realizar miles de actividades finas (como es la escritura, que le va permitir comunicarse).

La especificación de las habilidades grafomotoras que estamos relatando son, en suma, la concreción clara del proceso desinhibición-inhibición. En cada una de ellas estas dos dimensiones se han tenido en cuenta. Pero es importante llegar a una mayor desinhibición de los dedos, porque podríamos decir que son los instrumentos más inmediatos en la actividad grafomotriz. Desinhibir los dedos significa que tengan consistencia en sí mismos, que adquieran agilidad y que pueda vivirlos el niño como una parte importante de su cuerpo, con la cual podrá realizar miles de actividades finas. Una de ellas es la escritura que le permitirá comunicarse. (Rius, 2003, p. 22)

Inhibición y desinhibición de los dedos. En neuropsicología, la desinhibición es entendida como una actuación de acuerdo a los impulsos y sentimientos internos, sin las limitaciones impuestas por exigencias reales o convencionales.

Dentro de lo que nos compete, en grafomotricidad, una de las habilidades que es necesaria para el logro de una destreza motora, es la de la inhibición y desinhibición de los dedos de la mano.

Desinhibir los dedos significa que tengan consistencia en sí mismos, que adquieran agilidad y que pueda vivirlos el niño como una parte importante de su cuerpo, con la que podrá realizar actividades finas.

Tan pronto como somos capaces de flexionar y extender alternativamente los dedos, comenzamos a manipular y explorar objetos. En una primera fase, la utilización de las manos y los dedos de forma lúdica nos ayuda a saber para qué sirven, aunque pronto coordinamos los movimientos de los dedos de cada una de las manos y de estas entre sí para realizar acciones funcionales.

No alcanzamos el dominio completo de los dedos hasta que los movimientos de estos no son independientes y manipulan objetos con una intencionalidad concreta.

La desinhibición le ayudará al niño a adquirir agilidad en sus manos y dedos. Se juega con las manos y los dedos realizando movimientos de elevación de dedos, movimientos de cada dedo de manera independiente y de la muñeca.

Para la realización de estas actividades es necesario cumplir con ciertas condiciones como, por ejemplo; arrastrar las yemas de los dedos sin levantar hasta llegar al objetivo, elevar los dedos de la mano de manera independiente, uno por uno, teniendo en cuenta la secuencia de orden de posición de los dedos, estirar y encoger los dedos de la mano en conjunto y de manera independiente.

1.2.4.5. Separación digital. Los movimientos de separación de los dedos son especialmente necesarios para vivenciar sus posibilidades y sus limitaciones. La separación longitudinal y la separación transversal tienen como objeto conseguir este objetivo.

Para favorecer el desarrollo progresivo de este, es necesario que nuestros dedos sean: ágiles, para realizar nuestras actividades con mayor eficacia; que sean sensibles, para que a través de ellos se pueda percibir, en forma de sensaciones, los diferentes estímulos del ambiente externo. Que se puedan segmentar, es decir, doblar, de manera longitudinal (dedo por dedo) y transversal (todos los dedos a la vez), el entrecruzarlos y elevarlos.

1.2.5 Coordinación general de manos – dedos. Todas las habilidades grafomotoras deben tener una adecuada coordinación de las manos y los dedos, para ello deben tener una buena tonicidad, para inhibir unos músculos mientras otros están relajados. Por otro lado, la coordinación lleva a la armonía de los movimientos, la cual obtiene como respuesta la fluidez y la personalidad del grafismo, quienes permiten llegar a una seguridad en la comunicación escrita.

1.2.6 Rol del Docente en el proceso grafomotor. El docente, durante el proceso grafomotor, es acompañante y guía; promueve la comunicación a través de situaciones significativas, considerando los procesos neurológicos que se dan en el cerebro para la adquisición de habilidades grafomotoras. Estas situaciones, motivan al niño a intervenir, desarrollándose así, de una manera natural.

Además, este agente educativo, toma en cuenta las características de cada uno de sus estudiantes, respetando su ritmo de aprendizaje y utilizando estos para identificar las fallas y atender el problema para mejorar la situación.

La grafomotricidad, necesita de un docente con conocimiento de causa de los procesos internos que desarrolla el discente, porque él mismo es el factor más importante en cuanto se constituye como interlocutor único, en el aula, que hace posible la necesidad de poner códigos en contacto: el código del lenguaje infantil y el código del lenguaje adulto.

A su vez el docente es el que dinamiza el proyecto didáctico, el que lo estructura a favor del proceso cognitivo, el que despierta el deseo y la necesidad de aprender, el que propicia, constantemente, la interacción, la intercomunicación y la interlocución, contextos necesarios de aprendizaje (Rius, 2003, p. 23)

2. Fundamentación de los Campos de Acción

2.1 Actividades Lúdicas

Lúdica. Es necesario reconocer a la lúdica como un estado que genera satisfacción, placer y diversión en el ser humano, cuyos beneficios son ligados al desarrollo de la creatividad e imaginación que se dan por medio del juego, las que se deben incentivar desde los primeros años de vida.

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez 2002, p. 42)

Debido a los beneficios que proporciona la lúdica, a través de experiencias enriquecedoras, deberían ser tomadas en cuenta dentro del ámbito educativo dado que de manera implícita generan aprendizajes significativos.

La lúdica bien aplicada y comprendida tendrán un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores, relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educación inicial (Núñez, 2002, p. 8)

A partir de lo mencionado, se considera necesario el trabajo de la pedagogía lúdica en las aulas de la primera infancia; porque son los docentes quienes deben brindar experiencias significativas mediante el juego y darse los aprendizajes. Según Dinello (2007) la pedagogía lúdica es más que jugar; implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional.

Para trabajar la lúdica en las aulas de educación inicial, es importante saber que se da mediante el juego, porque es la forma de aprendizaje más significativa como para la adquisición de competencias, medio de comunicación y desarrollo

corporal, lo cual se da de manera implícita. Además, considerar a las actividades lúdicas como una herramienta de aprendizaje porque proporciona la oportunidad al niño y niña de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación.

...los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Entonces, si el juego es una de las actividades más lúdicas con las que la humanidad cuenta, la actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Dinello, 2007, p. 21)

Las actividades lúdicas le permiten al niño y la niña manifestar sus emociones influyendo en su desarrollo integral, donde ellos al tener o no un material pueden potenciar su imaginación o creatividad como también soluciones para el uso de estos objetos. En las aulas de educación inicial, los docentes tienen la necesidad de proponer actividades lúdicas atractivas y del interés de los niños y niñas, donde ellos se sientan motivados, alegres y libres aprendiendo de una manera divertida mediante su exploración y curiosidad.

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse, aunque no sea esto lo que busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades. (Wallon, 2000, p. 5)

Según Brown (2000), indica que los niños y niñas tienen gran parte de su vida dedicada a las actividades lúdicas cuyas actitudes a la vez permiten descargar sus energías, de igual forma las condiciones neuromusculares, así como educan las manos y la vista enfatizando el desarrollo social e intelectual porque los mismos toman parte con otros del grupo. Esto quiere decir que el jugar es parte de su vida cotidiana y es natural, que se puede dar en cualquier momento brindando nuevas experiencias y

permitiéndoles a los niños y niñas conocer el mundo, ejercitando así sus capacidades físicas e intelectuales, resolviendo problemas y logrando así el aprendizaje.

Según García y Llul (2014) la actividad lúdica contribuye al desarrollo de seis aspectos fundamentales de la personalidad infantil:

Físico – motor. El ejercicio de las actividades lúdicas permite al niño y la niña aumentar la fuerza, velocidad y el desarrollo muscular contribuyendo en la regularización de movimientos con la visión, comprensión de las partes simétricas del cuerpo izquierdo-derecho, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y lenguaje.

Intelectual. La práctica de actividades lúdicas contribuye a obtener estructuras cognitivas básicas, favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo. Asimismo, permiten la mejor comprensión de situaciones, la anticipación de sucesos y la resolución de problemas.

Creativo. El ejercicio de actividades lúdicas favorece, refuerza y permite el desarrollo de la imaginación, el pensamiento simbólico y el desarrollo de destrezas o habilidades manuales.

Emocional. Las actividades lúdicas promueven el control de la autoafirmación a través de la asimilación y maduración de las experiencias vividas; lo cual, permiten manifestar verbalmente sus experiencias y sobresalir a la frustración ante hechos que, repetidas en el mundo simbólico y en el imaginario, pierden una parte de su carácter traumático y/o agresivo.

Social. Las actividades lúdicas permiten situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en actividades creativas de manera colectiva, lo que conlleva a aceptar roles, pautas sociales que contribuyen en la construcción de límites en las relaciones, poniendo en práctica la cooperación como instrumento de trabajo en grupo e interviniendo de acuerdo con otros para responsabilizarse de las tareas.

Cultural. El ejercicio de las actividades lúdicas favorece el aprendizaje y adaptación al mundo adulto, imitando modelos de referencia tomadas del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana.

2.1.1 Objetivos de las Actividades Lúdicas. Las actividades lúdicas son herramientas estratégicas, permite introducir al niño y a la niña a alcanzar aprendizajes, en espacios y ambientes agradables, haciéndolo de manera atractiva y natural, de tal modo van a lograr que se vuelva una destreza lo aprendido. Otro objetivo de las actividades lúdicas es captar la atención de los niños y las niñas frente a un aprendizaje en específico, haciendo que el niño y la niña adquiera conciencia de su cuerpo, ya que a través de él adquiere aprendizajes.

2.1.2 El Juego. En la primera infancia es fundamental, mejora las relaciones sociales en los niños y las niñas. Además, permite desarrollar diferentes ámbitos que son de gran importancia, como el cognitivo, afectivo y social. Cabe resaltar que estos, se trabajan en las diferentes actividades, donde los niños y las niñas interactúan y crean aprendizajes a partir del descubrimiento e interés, es necesario tener en cuenta que la emociones siempre van a estar ligadas en cada aprendizaje que construyan los niños y las niñas e inclusive estas influyen en cómo aprenden. También cumple una función socializadora que propicia interacciones entre ellos y ellas.

Según Millá (2012), el juego es una actividad natural de inicio en la primera infancia que se produce por: El impulso que tienen los niños hacia el movimiento y la exploración del entorno. La necesidad que tienen de contacto afectivo y social. La comprensión y uso del medio en el que viven. La exposición estimular de objetos y materiales ante el niño/a que puedan servir como herramientas de juego.

El juego presenta cinco principios fundamentales que se desarrollan de manera paulatina. El primero es significatividad, este promueve el concepto de regla y se propicia la autonomía en los niños y las niñas. El segundo, principio de funcionalidad, permite eliminar los bloqueos que detienen el cambio en la actitud mental del niño y la niña. El tercer, principio de utilidad, capta la atención y motiva, para que los niños y niñas intervengan en su aprendizaje. Cuarto, principio de globalidad, permite organizar los conocimientos que tienen los niños y niñas sobre lo que conocen. Quinto, principio culturalidad, el niño y la niña comprenden, acepta y transforma las reglas de una convivencia armónica y pacífica.

2.1.2.1.Principios del Juego

2.1.2.1.1.*Principio de Significatividad.* Este principio hace referencia al proceso de enriquecimiento y modificación que se dan en los esquemas de conocimiento preconcebidos, a través de nuevas conexiones generadas por el aprendizaje. “El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada” (Eisen, 1994, p. 251-259).

De igual manera esta significatividad repercute en el pensamiento del niño y la niña, volviendo su imaginación más creativa y significativa.

La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo, logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano. (Bruner, 1984, p. 219)

Por otro lado, se ve comprometido el aspecto moral y socio afectivo, dado que para ser parte de un juego grupal se deben respetar ciertos acuerdos.

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego este empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar. (López y Montero, 2000, p. 4)

2.1.2.1.2.*Principio de Funcionalidad.* Hace referencia al desarrollo de las capacidades, como: inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante; para poder valerse por sí mismo; y también, pueda afrontar retos o dificultades. “El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante, permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro” (López y Montero, 2000, p. 4).

Así mismo, las emociones, desarrolladas en la amígdala, actúan como un factor imprescindible para dar respuesta a estímulos temerosos y estímulos agradables; es decir, elabora la memoria emocional, de manera que influyen en la

llegada de la información al cerebro, si la emoción es positiva, se motiva; y si es todo lo contrario, se perturba y no llega la información al cerebro.

2.1.2.1.3.*Principio de Utilidad.* El juego genera una motivación del niño, encaminado por el sentido del querer triunfar y poder ganar el juego; debido a ello se genera una actitud positiva y activa que le permite desempeñarse con mayor esfuerzo en el juego. “Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas” (Andreu y García, 2000, p. 124). Cabe resaltar que la participación del niño y la niña se torna más autónoma, voluntaria y creativa.

2.1.2.1.4.*Principio de Globalidad:* El juego permite abordar el aprendizaje integral y transversal, estas se dan a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa; ya que estas experiencias le permitirán dominar la actividad y sentirse con más confianza y capacidad para poder ejecutar la actividad.

(...)surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos dados) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer. (Piaget e Inhelder, 2007, p. 65-70)

2.1.2.1.5.*Principio de Culturalidad.* El juego le permite al niño y niña, involucrarse y ser parte de un grupo, así mismo le otorga un sentido de pertenencia, de identificarse con un grupo y lograr entenderse como pares.

El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social. (García y Llull, 2009, p. 16)

2.1.2.2. Clasificación del juego según las capacidades que desarrollan.

Juegos Psicomotores. Los niños y las niñas descubren sus posibilidades corporales, le ayuda a su identidad.

Juegos Cognitivos. Favorecen al pensamiento, a la creatividad, descubrimiento, memoria, etc.

Juegos Sociales. Facilitan las relaciones, juegos de reglas, cooperativos, etc.

Juegos Afectivos. Favorece la expresión emocional, se tiene en cuenta el juego de roles.

2.1.2.3. Importancia del juego. Tiene un fin en sí mismo como una actividad placentera para los niños y niñas, así como también es el medio, en el cual se llevará a cabo la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases. Es así que el juego es de carácter importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño: el cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados, dados a partir de la realidad; el motriz, realizando todo tipo de movimientos, logrando habilidades y destrezas; el social, a través de juegos colectivos, lo que fomenta la cooperación; y el afectivo, en este se establecen vínculos personales entre los participantes en el juego.

Además, el juego tiene funciones principales y son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador. Por lo tanto, este no es una actividad estructurada, sino que es un medio por el cual se genera aprendizajes en los niños y las niñas.

Según Wallon (2000) considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras

experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo (Calero, 2003, p. 25)

2.1.2.4. Tipos de juego. Está dividida en cuatro tipos de juegos, que son de manera cronológica, acorde a la edad del niño y la niña. Es así que establece los estadios y son: Estadio sensoriomotor, entre los cero a dos años; Estadio preoperacional, dos a seis años, aquí predomina el juego simbólico, luego está el Estadio de las operaciones concretas, seis a doce años, predomina el juego reglado; por último, está el Estadio operaciones formales que abarca las edades doce años a más. A partir de estos, Piaget establece los tipos de juegos, los cuales se trabajan en una edad determinada. Estos juegos son: Juego funcional o de ejercicios, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

El Juego de ejercicio. Este tipo de juego se encuentra dentro del periodo sensoriomotor en el subestadio II, consiste en repetir una y otra vez una acción por el placer funcional el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones); brindado de manera inmediata. Así mismo, estas acciones se pueden realizar con o sin que el objeto, puede ser con el cuerpo, donde el niño y la niña se arrastra, camina, balancea, etc. Acciones con objetos, donde puede morder, chupar, agitar, etc., y el último es realizado con otra persona, donde la niña o el niño sonríe, se esconde, ello favorece las interacciones con los demás.

Por otro lado, este juego beneficia al niño y la niña en su desarrollo sensorial, en la coordinación de sus movimientos, es su equilibrio, auto superación, en la interacción social, entre otras.

El juego Simbólico. Este juego es propio del Estadio pre operacional, es el más representativo de la infancia, consiste en simular situaciones en el momento de juego. Aparece como una actividad asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto que no se encuentra presente físicamente, esto le sirve al niño y a la niña, en la creación de significantes. Aquí se involucra la imaginación simbólica, que es la combinación y asimilación de esquemas alrededor de las edades de 2 a 4 años.

Los beneficios que traen consigo este juego son: comprender y asimilar su entorno, conocer sobre los roles en la sociedad, desarrollar su lenguaje, así como también su creatividad e imaginación.

Por otro lado, este juego tiene proceso, los cuales se irán observando en el niño y la niña. El primero es el juego individual, guarda relación con su nombre es individual, es frecuente en niños y niñas menores de dos años. El segundo es el juego en paralelo, el cual es similar al juego individual, pero en este caso la niña o niño se encuentra cerca a otros niños y niñas, a simple vista pareciera que es un juego compartido, pero es lo contrario. El tercero es el juego compartido, todos se encargan de organizar en lo que trabajarán, se da a partir de los cuatro años.

El Juego Reglado. Este juego se da en las edades de once a doce años, donde se integra lo aprendido anteriormente, todas esas destrezas ya adquiridas. Este juego se da en el estadio de las operaciones concretas de los siete a doce años, pero tiene manifestaciones a los cuatro y cinco años. Da acceso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía.

Según Piaget (1983) los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados. Hay que tener en cuenta que con el paso del tiempo se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de este a la vida lúdico-social.

El Juego de Construcción. Este juego aparece, alrededor del año, al mismo tiempo que se va dando la enseñanza otro tipo de juegos, pues se da simultáneamente. Esta se da de manera individual, al comienzo; por otro lado, este juego nos beneficia, potenciando la creatividad, se desarrolla la coordinación óculo

manual, mejora la motricidad fina, facilita las nociones espaciales, etc. Así mismo, a la edad de cuatro años beneficia al niño y la niña, en la elaboración de construcciones, a los seis años, comienzan a utilizar materiales como las pupiletras.

Se puede encontrar otros tipos de juego, algunos de ellos son:

Juegos de mesa. Herbert Spencer, habla acerca de la teoría de la energía sobrante, donde el juego es una forma de liberar energía, algunos de ellos son los juegos de mesa.

Juegos imitados. Kart Theodro Gross, habla acerca del juego de los animales, la cual relaciona con las conductas imitativas de los niños y las niñas, que considera que son una preparación para la vida.

Juego libre. Frederich Froebel, considera al juego como algo propio de la infancia, se da de manera libre y genera aprendizajes.

Juego-aprendizaje. Marià Montessori, creó una metodología basada en el juego-aprendizaje, debido a que los niños y las niñas tienen una mente absorbente.

Juego y emociones. Buytendijk, habla de la teoría del juego y la dinámica infantil, la cual resalta lo emocional, a partir de la clase social y el juego del niño y niña.

Juego y pensamiento. Lev Vygotsky, considera que por medio del juego el pensamiento del niño y la niña evoluciona. Para ello, se tiene en cuenta el entorno sociocultural, la cual permite crear relaciones interactivas entre el sujeto y su medio.

Juego y simbolización. Sigmund Freud, dice que a través del juego se descubren los deseos reprimidos, pues estos le sirven de motor al momento de realizar las acciones. Por medio del juego se responde a una simbolización, la cual será representada.

Juego y vínculo de apego. Winicott, dice que por medio del juego se puede crear vínculos de apego.

Juego y sentidos. Gestalt la escuela psicológica, propone que el juego no es solo la suma de información percibida por medio de los sentidos, sino que va más allá. Coinciden con este, Bruner y Koffk.

2.1.2.4. La evolución de los juegos.

Primer año. El primer juguete de la niña o niño, es su figura de apego, en este caso puede ser la madre o quien atienda sus necesidades básicas. Este vínculo se refuerza por medio de las acciones que realiza el adulto frente al niño o niña; esto se da a través del contacto físico, del contacto con las manos, al momento de acurrucarse o cargar o empleando el llanto, ya que ahí la niña o el niño comunica lo que le acontece, puesto que no puede hablar.

El segundo juguete de la niña o niño, es su propio cuerpo, que es utilizado como medio de expresión, aquí la niña o el niño se va ir desprendiendo de la madre para poder, descubrir su independencia. Algunos materiales con los que pueden trabajar, son los objetos blandos o flexibles, los cuales podrá ir manipulando, de acuerdo a su edad y posibilidad.

Para aprovechar el trabajo por medio del juego, se propone lo siguiente en esta etapa: la ejercitación motora, las distintas coordinaciones (manos-boca; ojo-objetos; ojo-oído), la variedad de objetos para su percepción (con la vista, mano y boca) y la variedad de materiales.

Del primer año al segundo año. Los niños y las niñas se encuentran en la etapa sensorio motriz, empiezan a tener ciertas actitudes más autónomas en su movimiento y desplazamiento, por otro lado, empiezan a interactuar por medio del lenguaje.

Un ejemplo de juego para esta edad es el juego heurístico se desarrolló por Ellonor Goldschemied, consiste en darle una variedad de recipientes para que jueguen de manera libre, sin la intervención de la docente, ello favorece a la exploración y al descubrimiento por sí solos, hay que recordar que el docente asegura que la niña y el niño estén seguros. Es así que para que los niños y las niñas puedan trabajar bien, se debe contar con un espacio cálido, contar con materiales naturales o reciclados en grandes cantidades, para guardarlos debe contar con una bolsa de tela suficientemente grande para que entren todos los materiales.

Para desarrollar una actividad similar se debe tener en cuenta: la preparación del espacio del juego, el momento del juego (libertad para explorar el material) y la recogida que es cuando los niños y las niñas den señal de cansancio, no se recoge en caso de que la niña o el niño continúe con su juego.

Tercer año. Se empieza a desarrollar el lenguaje oral, parte del hogar. Además de ello se observa un avance en la autonomía del niño y la niña. Se inicia un juego colectivo, donde empiezan a tener una relación de afecto con sus iguales. En ocasiones empiezan a jugar a las escondidas, empiezan a hacer uso del juego simbólico. Así mismo, les gusta que les cuenten cuentos, así como escucharlos. Las rimas, son juegos de palabras que también a ellos les empieza a atraer, y que con práctica empiezan a reproducir y guardar en su memoria.

A esta edad, se realizan juegos manuales, donde se evidencia una representación a lo que los niños y las niñas le incorporan su creatividad. Ellos trabajan con variedad de materiales (pintura con dedos, variedad de masas, trabajo con pinturas, etc.).

2.1.2.5. Clasificación del juego por sus participantes.

Cooperativo. Es un juego donde participan todos los niños y niñas. Ellos aprenden de las experiencias, del ejemplo, por medio de la observación, es así que van tomando conductas adultas y se van regulando en su actuar, pues van respetando al momento de trabajar con otros niños y niñas.

Se debe tener en cuenta una serie de características para decir que realmente se está dando un juego cooperativo, estas son: crear un clima basado en la comunicación y facilitar la integración de todos los niños y niñas. Estos juegos ayudan a aumentar la autoestima, autorregular conductas, permitir que todos participen en el éxito o fracaso de la actividad, reflexión para actuar y compartir, desarrollar habilidades sociales, dándole prioridad a el diálogo.

Competitivos. Es un juego donde los niños y niñas compiten, para ello deben aprender a ganar o perder. Este se da mayormente con niños y niñas de 5 a más, pues en ocasiones, ellos no saben respetar el hecho de haber perdido.

Tradicionales. Son juego que son transmitidos de generación en generación, en ocasiones de abuelos a padres, las reglas o la forma en cómo se juega tiene variaciones, pues guarda relación al contexto, ya que en las distintas ciudades hay diferentes formas de jugar el mismo juego.

Los juegos tradicionales ayudan a los niños y niñas a desarrollar algunas capacidades: aceptación de normas comunes compartidas, favorecer la comunicación

y la adquisición del lenguaje y permiten descubrir el entorno donde viven al jugar con juegos propios de sus raíces.

2.1.3 Estrategias de enseñanza empleadas por el docente en actividades lúdicas.

“Una enseñanza eficaz requiere de diferentes estrategias para alcanzar diferentes objetivos. La mejor estrategia es aquella que resulta más efectiva para alcanzar un objetivo determinado en una situación específica. Solamente cuando los docentes tienen conciencia de los diferentes tipos de contenido, pueden identificar la estrategia más efectiva, y la selección y el uso de una estrategia solamente puede ocurrir si el docente posee un repertorio de técnicas” (Eggen y Kauchak, 1999, p. 19).

El proceso de aprendizaje en los niños y niñas debe ser constante, favoreciendo un adecuado desarrollo; para lo cual se requiere del empleo de diversos recursos lúdicos didácticos, métodos y estrategias que permitan propiciar dicho desarrollo en espacios de interacción favorable como un paso hacia la convivencia.

Es necesario, que la docente cuente con la riqueza de estrategias porque hacen de la actividad lúdica una excelente ocasión de aprendizaje y de socialización, permitiendo el aprendizaje a través de experiencias. El entrenamiento de la estrategia hará que se refuerce el interés y la actividad cognoscitiva no admitiendo el aburrimiento ni las impresiones habituales, ya que la novedad y la sorpresa son inherentes a la actividad lúdica. Según Wolff (1991) Son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos; es decir son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica.

Enseñanza es un proceso que pretende apoyar o, si se prefiere el término “andamiar” el logro de aprendizajes significativos.

Según Barriga (2002), considera aspectos esenciales para el tipo de estrategia es la indicada para utilizarse en momentos de la enseñanza, dentro de una sesión, un episodio o secuencia instruccional.

2.1.3.1. Clasificación. Las estrategias de enseñanza que el docente aplica en una actividad pueden clasificarse según el momento de su presentación en una secuencia de enseñanza. Esta clasificación puede incluirse:

2.1.3.1.1.*Estrategias preinstruccionales*. Estas se realizan antes, preparan y alertan al estudiante en relación con qué y cómo van a aprender, incidir en la activación de conocimientos y experiencias previas pertinentes.

2.1.3.1.2.*Estrategias coinstruccionales*. Son las que se realizan durante la ejecución de la actividad, cubren funciones para que el aprendiz mejore la atención e igualmente detecte la información principal.

2.1.3.1.3.*Estrategias postinstruccionales*. Se realizan después de un contenido, presentándose al término del episodio de enseñanza y permiten al alumno formar una visión sintética, integradora.

Asimismo, otra forma de clasificarse es en los procesos cognitivos en el que incide la estrategia para generar mejores aprendizajes según indica Cooper, 1990, Kiewra, 1991, Mayer, 1984. Estas son:

Estrategias para activar y/o generar conocimientos previos y establecer expectativas adecuadas en los niños y niñas, estas están dirigidas a poner en marcha conocimientos previos o generarlos. Esto permite al docente conocer los conocimientos que presentan sus alumnos y utilizan este como base para generar nuevos aprendizajes.

Generación de expectativas, desarrollándose el esclarecer a los alumnos las intenciones educativas u objetivos propuestos para el desempeño de la actividad, esclareciendo a los alumnos las intenciones educativas u objetivos.

Orientar y mantener la atención, se refiere a los recursos que el docente utiliza para centrar y mantener la atención de los alumnos durante una sesión. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje.

Organización la información que se ha de aprender, dichas estrategias permiten dar mayor panorama a la información nueva que se aprenderá al representarlas en diversos soportes, proporcionando una adecuada organización a la información que se ha de aprender, como la mejora de su significatividad lógica, y en consecuencia, hace más probable el aprendizaje significativo de los alumnos.

Considerando dentro del trabajo grafomotor determinadas estrategias que se aplican antes o al finalizar la actividad lúdica y estas son:

El Calentamiento. Según la RAE, El calentamiento es una secuencia de ejercicios que realizan los deportistas previos a una competencia, para entrar en calor y reavivar los músculos.

Así mismo, el calentamiento genera un cambio en el rendimiento de la atención y la percepción visual, a su vez activa el estado de vigilia de la persona, permitiendo tener una mejor coordinación y precisión motriz haciendo que esté más activo para la ejecución de las actividades posteriores.

Weineck (1988), señala que conduce a una mejora de la predisposición psíquica para el rendimiento, lo que provoca un aumento del estado de vigilia. Este aumento del estado de vigilia mejora la coordinación y la precisión de las acciones motrices. Por tanto, el calentamiento favorece el estado de excitación y de inhibición en función de la actividad posterior.

La secuencia de ejercicios debe estar orientada al contenido que se trabajará en el aula, se puede dar énfasis a algunos aspectos que se desea mejorar, en este caso a ciertas partes específicas del cuerpo. Según Blázquez (2004) el calentamiento debe ser organizado en función del contenido que desarrollará posteriormente, poniendo así mayor o menor énfasis en los aspectos predominante de dicho contenido (normalmente, suelen tener una predominancia bien fisiológica, bien de habilidades, bien actitudinal, etc.).

El calentamiento en la primera infancia, debe estar orientado a ser trabajado de manera lúdica y divertida, debido a que en estas edades se trabaja en base al juego y movimiento.

El calentamiento debe ser enfocado de forma lúdica y divertida. Algunos autores se plantean la necesidad del calentamiento en estas etapas dada la gran necesidad de movimiento y de juego. El calentamiento debe ser entendido como parte de la sesión principal, aprovechando la mencionada necesidad de movimiento para reconducir a los practicantes hacia los objetivos planteados. En este sentido, quizás lo más importante sea la forma de gestionar la sesión y el planteamiento de las estrategias para conseguir los diversos objetivos. (Serrabona, 2004, p. 37)

Y para que el calentamiento sea óptimo, el docente debe encargarse de dosificar el tiempo para no generar cansancio en las personas que lo ponen en ejecución. Es aquí que se proporcionará un tiempo preciso para la actividad a trabajar.

Según Burke, tomado de Álvarez (1983) otros aspectos a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la fase preparatoria es que debe ser el propio practicante el que deba aprender a dosificarse y a establecer una relación adecuada entre la intensidad y la duración de los ejercicios de calentamiento en el fin de no llegar a un estado de fatiga.

La Relajación. Es el conjunto de técnicas que permite la distensión del tono muscular excesivo, estos aplicados para romper la rigidez de los músculos contraídos. “La relajación se usa con frecuencia respecto a los músculos, lo cual significa liberar la tensión y el alargamiento de las fibras musculares, en contraposición al acortamiento que acompaña a la tensión o contracción muscular” (Payne, 2005, p. 13).

Asimismo, la práctica de ejercicios de relajación, alivia la tensión de músculos y pensamientos pesados del individuo para entrar en un estado positivo y de disposición para afrontar las actividades de forma óptima.

La relajación como un estado o respuesta percibidos positivamente en el que una persona siente alivio de la tensión o del agotamiento. Ello incluye aspectos psicológicos de la experiencia de la relajación, tales como una sensación agradable y ausencia de pensamientos estresantes o molestos. (Sweeney, 1978, p. 3)

No obstante la relajación muscular toma lugar al momento de finalizar la contracción muscular; en este proceso, la tensión se va desvaneciendo hasta desaparecer, permitiendo afrontar las exigencias de la vida diaria para actuar con eficacia. Esto puede fomentarse a través de diversos ejercicios. Por tanto, antes o al finalizar cada actividad es necesario aplicar dichos ejercicios de relajación.

En los niños y niñas se aplican los juegos y viajes ficticios, en lo cual lo traslada a un momento de fantasía y concentración trasladando indirectamente liberando la tensión de sus músculos. “Los juegos de relajación y viajes imaginarios fomentan la capacidad de imaginación y concentración. Los masajes y ejercicios corporales eliminan tensiones musculares, facilitando así una mejor actitud corporal y una actividad respiratoria óptima” (Erkert, 2012, p. 14).

Las Canciones. Según la RAE, la canción es una composición o verso, que se canta, o hecha a propósito para que se pueda poner en música. Sin embargo,

visto desde el ámbito pedagógico facilita el aprendizaje, proporcionándole al niño o la niña, una manera diferente de aprender.

Cuando planteamos actividades educativas a través del canto, posibilitan que no se deje de lado en el proceso de enseñanza el contenido emocional implícito en todo aprendizaje (...) de esta manera, al desarrollo global de la personalidad del niño en sus tres dimensiones: física, intelectual y afectiva. (García, 2012, p. 24)

Como se menciona en la cita anterior, la canción es un medio el cual favorece el aprendizaje de una forma integral, segura y creativa; además, contiene aspectos emocionales y memorísticos, que dependerán de los elementos que este posee. “El nexo de unión dentro de la educación musical y la educación motriz, se encuentra, por tanto, en el ritmo, tratado a través de las canciones en sus dos aspectos más significativos: ritmo y movimiento, el ritmo y la palabra” (Conde, 2004, p. 17).

Así como se menciona, la canción al contener estos dos aspectos, hace, en este caso, de la educación motriz, un aprendizaje natural, en donde el niño y la niña, podrán descubrir su cuerpo a través de la melodía, o de otra forma, podrán seguir consignas de esta, para poder poner en movimiento su cuerpo. “El aspecto rítmico el nexo de unión entre el movimiento, la expresión corporal y la música...estas propuestas rítmico-musicales...proporcionan el estímulo necesario capaz de incitar la respuesta motriz...” (Conde, 2004, p. 35). El ritmo, elemento fundamental para el aprendizaje, hace que esta actividad se vuelva placentera contribuyendo de esta forma a la potenciación del control rítmico de su cuerpo. A través de ella, el niño y la niña puede mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas.

Se debe agregar que, a través de las canciones infantiles, los niños son capaces de representar e interiorizar mediante el uso de la voz y del cuerpo. Estas interacciones se realizan tanto de forma individual como grupal a través de reproducciones musicales.

El Cuento. Según Omeñaca (2011) el cuento se trata de una narración breve, oral y escrita, de hechos imaginarios, con un hilo argumental sencillo y un conjunto reducido de protagonistas.

Los cuentos permiten que el niño y niña puedan tener fantasías y desarrollar su imaginación, relacionándose con las emociones, sentimientos y sensaciones como una forma de comunicación, permitiendo un desarrollo integral.

Los cuentos ayudan a elaborar las fantasías y miedos del sujeto, para que no bloqueen su desarrollo integral, al tiempo que ayudan a estructurar el universo cognitivo, emocional y relacional del niño, por lo que su valor preventivo, pedagógico e incluso terapéutico es indudable (Serranoba, 2008, p. 62)

Según Colomer (2011) nos dice que el cuento es una excelente herramienta pedagógica en las aulas para los niños y niñas por motivo que crea un mundo mágico, donde lo más complicado puede hacerse posible. Esto permitirá mantener la concentración y atención del niño y niña, como también hace que se diviertan y potencie su curiosidad.

A partir de lo mencionado, el cuento toma importancia en las aulas de clase, pero con mayor énfasis los cuentos que traen consigo el movimiento porque permiten que el niño o la niña sean los protagonistas de lo narrado. “El cuento, gracias al lenguaje y movimiento, aborda y estimula todas las dimensiones del niño y de la niña” (Serranoba, 2008, p. 67).

Desde los 4 y 5 años los niños y niñas tienen un interés por los cuentos vivenciados o motrices, por motivo que ya presentan mayor autonomía y lenguaje más fluido; estos cuentos fomentan la motivación y atención del niño y niña contribuyendo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario que ellos y ellas se identifiquen como los protagonistas del cuento y el narrador en este caso el docente, es el que hace vivir ello mediante la narración como también del movimiento a enseñar. Según Bryant (1987), afirma que contar un cuento es un arte, siempre que el narrador tenga la disposición y habilidad para envolver al receptor del cuento en un universo imaginario, donde se convierta en protagonista.

Para que el cuento pueda ser significativo se requiere del movimiento, esto quiere decir que sea representado corporalmente por el niño o niña permitiendo un desarrollo integral. “el cuento motor tiene como finalidad contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños” (Ceular, 2009, p. 2).

Objetivos motrices del cuento vivenciado: desarrollar la expresividad motriz, saber mantener el papel del personaje, realizar actividades motrices espontáneas, mejorar las habilidades motrices globales y segmentarias, disfrutar de la actividad, favorecer la creatividad y seguridad motrices y aprender a representar las acciones motrices.

2.2 Exploración de Materiales Didácticos e Instrumentos Naturales y Artificiales en la Educación Inicial

Materiales Didácticos en el nivel Inicial. Los materiales didácticos son recursos que facilitarán el proceso de enseñanza aprendizaje; en educación inicial se utiliza de preferencia en el juego y de esta manera todos los objetos a brindar, su primera función es la de ser elemento mediador entre el conocimiento y la realidad que lo rodea, es como una puerta a través del cual el niño empezará a descubrir, a explorar, todo su entorno. “todo el amplio campo de los objetos que se ponen a disposición del niño” (Ameijeiras, 2008, p. 93).

Cedeño (2004), nos dice que el material didáctico son herramientas de aprendizaje que apoyan al niño emocional, físico, intelectual, y socialmente, es decir auxilian en la búsqueda de su desarrollo integral. Además, son medios para estimular el aprendizaje, desarrollando la capacidad creativa. El material didáctico, son los objetos que usa el docente y el alumno durante el proceso educativo, siendo estos objetos motivadores.

2.2.1 Importancia. En el nivel de educación inicial se caracteriza por el uso de materiales, es de suma importancia en el desarrollo de los niños y niñas porque en esa edad donde se le dedica más tiempo al juego.

Según el MINEDU, el material de preferencia a utilizarse en inicial es concreto porque se puede manipular y este debe estar diseñado para crear interés en el estudiante, el cual comienza a explorar de formas diversas al utilizarlo y lo lleva a experimentar, divertirse y aprender. Permiten el desarrollo de actividades individuales y grupales en clase, a trabajar en equipo, interactuar de manera crítica y creativa. Estas actividades motivadoras generan aprendizajes significativos en los estudiantes.

Los materiales didácticos facilitan los aprendizajes de los niños y consolidan los saberes con mayor eficacia; estimulan la función de los

sentidos y los aprendizajes previos para acceder a la información, al desarrollo de capacidades y a la formación de actitudes y valores; permitiendo adquirir informaciones, experiencias y adoptar normas de conducta de acuerdo con las competencias que se quieren lograr. (Manrique, 2013, p. 107)

2.2.2 Metodología. El material no educa por sí solo, sino que necesita la intervención del educador para que tenga un significado propio y pueda darse el aprendizaje a partir de lo que el docente proponga. Un material es educativo en función del significado que el docente le transfiera. “el principio que debe regir en la utilización del material es el uso vivo e inteligente de las cosas” (Rodríguez, 2005, p. 55).

Para implementar materiales el docente juega un papel fundamental, ellos crean espacios y dan una intención a los materiales para que los niños y niñas aprendan significativamente. Según Martínez Sánchez (1993), presenta como importante es que el profesor seleccione y clasifique los materiales según los fines que se persiguen, así como los ritmos y necesidades de los alumnos.

Según Rodríguez (2005), nos dice que los materiales en educación inicial se deben de considerar que tienen que ser atractivos tanto estéticamente como funcionalmente, tiene que llamar la atención del niño o niña, invitándolo a interactuar con él, estar adecuados al nivel madurativo, adaptados a sus aptitudes, características y necesidades, asequibles, manipulables, para ser usados de forma autónoma e independiente, que potencie y favorezca la actividad motora, cognitiva, afectiva y social y que sean seguros.

2.2.3 Clasificación de materiales educativos en Educación Inicial. Según Collantes, López, Planas y Gonzales (2009) nos dicen que existen materiales educativos que se pueden clasificar y se puede implementar o encontrar en el aula, esto ayudará a lograr capacidades y competencias en los niños y niñas como también habilidades o destrezas.

La clasificación es la siguiente:

Materiales estructurados. Materiales educativos que han sido diseñados con una finalidad pedagógica.

Materiales no estructurados. Objetos elaborados que no tienen una finalidad pedagógica o lúdica, pero pueden ser utilizados para actividades educativas y se puede encontrar en la comunidad.

Los objetos más importantes del ambiente son los que se prestan a ejercicios sistemáticos de los sentidos y de la inteligencia con una colaboración armoniosa de la personalidad síquica y motriz del niño y que, poco a poco, le conduce a conquistar, con exuberante y poderosa energía, las más duras enseñanzas fundamentales de la cultura: leer, escribir y contar. (Montessori, 1967, p. 81)

Materiales manipulables. Estos materiales se trabajan a partir de los cinco sentidos y pueden ser estructurados y no estructurados, se clasifican en: tamaños, formas, texturas y colores. Menchén (2009), afirmaba que todo conocimiento tiene su origen en las percepciones.

Materiales para la motricidad. Son recursos que permiten al niño la exploración de su cuerpo y el desarrollo de las habilidades motrices ya sea gruesa o fina. Manrique y Gallego (2013), nos dicen que, el material didáctico estimula el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto.

Materiales impresos. Son libros, revistas ilustradas u otros materiales impresos adecuados a las edades de los niños, allí también se desarrollan habilidades comunicativas.

Material fungible. Es todo aquel material que es gastado al ser utilizado, se trabaja sobre todo para la acción gráfica y el reforzamiento del área de expresión artística.

Materiales reciclados. Materiales que son recolectados en la comunidad y que pueden ser transformados, estos desarrollan la creatividad y las habilidades plásticas.

Materiales simulados. Son aquellos materiales que representan la realidad.

2.2.4 Instrumentos de materiales educativos en Educación Inicial.

Los instrumentos sirven para la realización de trazos y son usados para las acciones gráficas, esto ayuda a afianzar la motricidad fina. “(...) permiten la realización de trazos con fluidez” (Miralles, 2014, p. 8).

Según Rius (2003) uno de los elementos para lograr la grafomotricidad son los instrumentos los cuales son los siguientes:

Naturales. Se refiere que pertenecen al propio cuerpo del niño o niña como por ejemplo sus manos o pies.

Artificiales. Se refiere al uso de un objeto externo para realizar trazos como: lápiz, crayola, pincel, etc.

2.3 Retroalimentación en el logro de la motricidad fina

Evaluación Formativa. Llamada también retroalimentación, es correctiva y busca un cambio en el accionar de la niña o el niño. Así mismo está proyectada a mejorar los aprendizajes y la comprensión de cada uno de ellos y ellas para cumplir con su objetivo propuesto. Según McMillan (2007) En el campo de la evaluación del aprendizaje, la evaluación formativa se define como la retroalimentación que se le da al estudiante para que tome acciones correctivas sobre su desempeño.

Para cumplir con una retroalimentación pertinente es necesario cumplir con tres condiciones importantes según Bennett (2011):

Los estudiantes deben tener un objetivo de aprendizaje claro, esto se da al momento en el que los niños y las niñas conocen en que deben mejorar, para luego realizar los cambios de mejora en su accionar.

Monitorear su proceso de aprendizaje comparando su desempeño actual con un desempeño ideal o deseado, aquí los niños y las niñas verán la mejora para ello deben tener un objetivo claro, para realizarlo.

Tomar acciones para poder alcanzar el objetivo planteado o para disminuir la brecha entre el desempeño actual y el esperado. Ya conocen cómo se desenvuelven solo falta poner en práctica lo que van a realizar para cambiar y reducir las acciones mal trabajadas por ellos y ellas.

Es importante que la retroalimentación se dé desde pequeños, puesto que este tipo de corrección, incentiva y motiva a seguir mejorando su desempeño de manera integral. “La idea es estimular el aprendizaje de los niños para que estén motivados e interesados por enriquecer sus conocimientos” (Osorio, 2014, p. 20). Es por ello que, en Inicial, esta evaluación, se da a través de la evaluación formativa, la cual necesita de registros para describir las fortalezas y limitaciones que posee el niño y niña y en base a ello poder trabajar. Además de ello, se necesita la participación activa de los y las estudiantes, a través de la respuesta a algunos cuestionamientos, los cuales le permiten reflexionar sobre su desempeño.

A través de las preguntas que se hacen en clase y de charlas informales con los estudiantes, los estudiantes comienzan a ir aprendiendo cuándo realizan las actividades bien y cuando necesitan reforzar algunos aspectos. Las preguntas resultan útiles cuando fomentan una cultura de cuestionamiento y pensamiento profundo, en la que todos los estudiantes aprendan de las discusiones y el diálogo. (Osorio, 2014, p. 20)

Retroalimentación. Es el proceso de aprendizaje es necesario que se den espacios, los cuales permitan al docente dar a conocer información para mejorar y orientar el proceso de formación de su estudiante. Así mismo, que le permitan al niño y la niña resolver dudas e identificar logros y dificultades para que las pueda mejorar. Este momento es llamado retroalimentación, y hasta el momento, está siendo considerado por sus diferentes beneficios. Según Ávila, es un proceso en el que se comparten inquietudes y sugerencias para conocer el desempeño y mejorar en el futuro, además de potenciar e invitar a la reflexión.

El tipo de información brindada debe poseer ciertas cualidades, de manera que le permita al estudiante, tomarla en cuenta y que lo motive a seguir mejorando. Según Wiggings (1993), se considera como retroalimentación aquella clase de información que proporciona al estudiante conocimientos directos que puede utilizar tanto en su desempeño actual como en el esperado.

Según Hattie y Timperly (2007), la retroalimentación, se clasifica en 3 aspectos, los que ayuden a enfatizar aquello que se quiere lograr: el primero, es la retroalimentación según el producto, esta hace referencia a la información necesaria, precisa, la que ayudará al niño o la niña a identificar aquello que logró, así mismo, podrá recibir orientaciones respecto al tema abordado; además, podrá analizar su

trabajo en función al objetivo. Con respecto al segundo aspecto, este se titula, retroalimentación acerca del proceso de la tarea, la que hace referencia a la comunicación relacionada a los aspectos del proceso de ejecución, de manera que le permitan reflexionar sobre su labor. Por último, está la retroalimentación acerca de la autorregulación; aquella que refiere a la información sobre la habilidad que posee el niño o la niña, para dirigir su propio aprendizaje. Esta autoevaluación se orienta al establecimiento de metas que lo ayuden a enfocarse en un objetivo y a las estrategias específicas para que las pueda aplicar y mejorar su desempeño. Cabe resaltar que la retroalimentación dependerá del propósito de aprendizaje, es decir, todo aquello que se quiera enfatizar. Se debe agregar que el estudiante, merece conocer aquello que se espera de él o ella como aprendizaje; para que la retroalimentación tenga no carezca de fundamento.

A su vez, es la retroalimentación la que permite al niño y niña descubrirse a sí mismos y mejorar su desempeño, cada vez que él o la docente le informa de manera positiva su progreso.

Recordemos que la evaluación trasciende al simple proceso de calificación numérica de un proceso de aprendizaje. Si logramos que la evaluación sea un momento de reflexión sobre el camino recorrido y una oportunidad más para el aprendizaje, estaremos ayudando al alumno a desarrollar la metacognición para alcanzar un verdadero proceso de mejora continua. Es importante que el docente logre convertir la evaluación del aprendizaje en “un proceso de autoevaluación en donde el educador solamente guía al alumno a identificar el proceso que se ha logrado respecto de los objetivos propuestos. (Villalobos, 2011, p. 96)

Por otro lado, para que la retroalimentación se dé de manera pertinente; teniendo como resultado el aprendizaje; es necesario tomar en cuenta aquellas condiciones que permitan este propósito. Morgan (2010), señala las siguientes: Motivo; que hace referencia a la intención del aprendizaje que aporta a la formación del estudiante; es decir que es valiosa y significativa para su aplicación en la vida. Otra condición es la Oportunidad, que refiere al momento el cual el niño o niña reciba la retroalimentación. Finalmente, serán los Medios, en otras palabras, la manera en cómo se comunica la retroalimentación, el vínculo que se establece para dar a conocer la información.

La retroalimentación pertinente, personalizada y contextualizada, debe responder a la diversidad, sustentada en factores que el docente deberá considerar. Wiggins (2012) resalta las características de la labor docente; estas son las siguientes:

Objetiva. Significa que la información manifestada al estudiante, responda a su desempeño y que también, se enfoque en el propósito de aprendizaje que se quiera lograr. Para poder responder a todos estos puntos, se propone responder a preguntas generales: ¿Qué hizo bien mi estudiante? ¿Qué y cómo puede mejorar?, o preguntas específicas: ¿La actividad responde al propósito planteado? ¿Qué aspectos se sugiere mejorar?

Constructiva. Refiere a los aspectos positivos que se menciona y a las orientaciones que se da para superar las debilidades detectadas. Se sugiere comenzar resaltando los aspectos positivos para motivar al estudiante y así esté dispuesto a incorporar estas sugerencias. Es necesario tomar en cuenta el impacto emocional.

Comprensible. Hace mención a las características que debe poseer la información: específica y detallada. se propone evitar utilizar expresiones como “¡Bien!” “¡Felicitaciones!” ya que no dan a conocer el valor de lo que el niño o niña ha realizado. Es importante cuidar el lenguaje utilizado, así mismo, realizar un esquema previo de ideas centrales.

Oportuna. Existe una relación entre el momento oportuno para dar a conocer la retroalimentación y la actividad planteada. Stobart, (2010) menciona que la ejecución de tareas o actividades nuevas y difíciles, deben ser atendidas de manera inmediata para disminuir la frustración. Por otro lado, en una tarea o actividad sencilla, debemos retardar la retroalimentación para que demos paso a la reflexión de los estudiantes. Finalmente, señala que la retroalimentación debe ser frecuente para lograr y evidenciar la mejora.

Por otro lado, para que la retroalimentación se dé de manera pertinente; teniendo como resultado el aprendizaje; es necesario tomar en cuenta aquellas condiciones que permitan este propósito. Morgan (2010), señala las siguientes: Motivo; que hace referencia a la intención del aprendizaje que aporta a la formación del estudiante; es decir que es valiosa y significativa para su aplicación en la vida. Otra condición es la Oportunidad, que refiere al momento el cual el niño o niña reciba la retroalimentación. Finalmente, serán los Medios, en otras palabras, la manera en

cómo se comunica la retroalimentación, el vínculo que se establece para dar a conocer la información.

2.3.1 Tipos de Retroalimentación.

2.3.1.1. Retroalimentación entre pares. La retroalimentación entre pares es aquella que se da en un grupo de personas de un mismo entorno y edad. Se construye conocimientos y aprendizajes a partir de las intervenciones que realizan los niños y las niñas a sus compañeros y compañeras. Es importante tener un clima propicio, pues debe generar confianza en ellos y ellas para un buen desenvolvimiento.

Cabe resaltar que este tipo de retroalimentación es flexible y genera interacciones entre pares.

La evaluación entre iguales se puede utilizar con éxito en cualquier disciplina, área y nivel. Lógicamente para plantear y ejecutar con éxito en el aula experiencias de evaluación entre iguales. “la metodología docente debe ser flexible y estar abierta a la colaboración y la participación de los estudiantes” (Bretones, 2008).

Por lo tanto, según Keppell (2006) señala que es conveniente favorecer el desarrollo de ambientes de aprendizaje auténticos donde se compartan significados y se construya conjuntamente el conocimiento, ofreciendo, además, amplias oportunidades de interacción social.

Los niños y las niñas al recibir comentarios acerca de su trabajo y desempeño en clase por parte de compañeros, resulta provechoso, pues permite que ellos vayan teniendo en cuenta los comentarios que les puedan hacer hacia su persona. “Al mismo tiempo, recibir retroalimentación de los compañeros puede mejorar la confianza, la auto eficacia, y proporcionar la oportunidad para escuchar las opiniones de los demás” (Asghar, 2010).

Existen tipos de evaluación entre iguales o pares divididas en tres categorías básicas según Syvan (2000):

Intragrupo. Esta se realiza dentro de un grupo, donde se valora el trabajo individual y colectivo de cada uno de los miembros.

Intergrupo. Se valora los trabajos realizados por cada uno de los grupos.

Individual. Evalúan el proceso de aprendizaje individual de sus iguales.

ÁRBOL DE OBJETIVOS

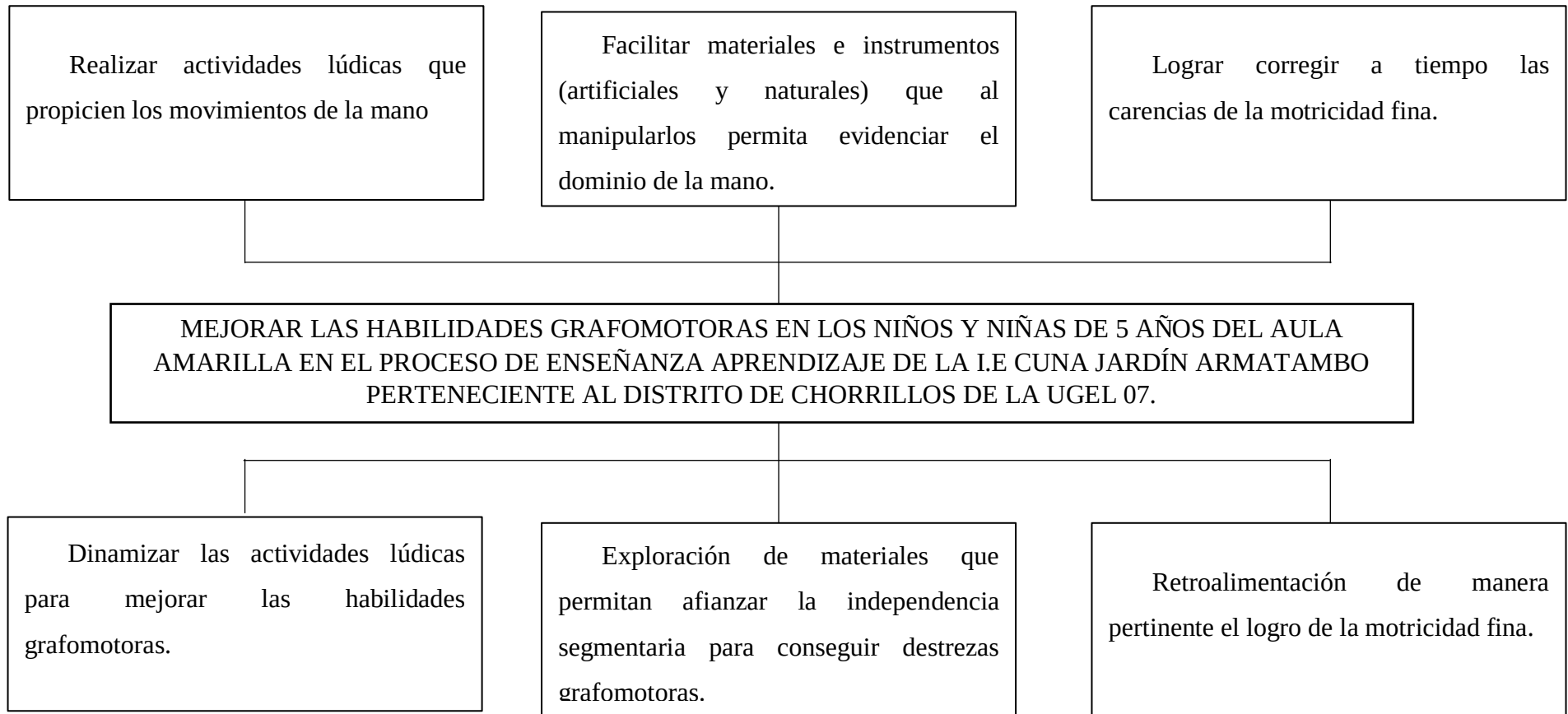


Figura 2. Árbol de objetivos.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Tipo de Investigación

El presente trabajo pertenece a la investigación cualitativa de tipo acción, la cual permite al docente investigador la mejora de sus prácticas educativas, en el marco de procesos permanentes de acción y reflexión, vinculando el conocimiento y la acción transformadora con la finalidad de construir conocimientos desde la práctica misma.

La investigación acción debe dirigirse a estudiar una situación educativa en un contexto determinado, con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de ese contexto. La validez de las teorías que se generen en el proceso, dependerá de su utilidad como herramientas para ayudar a los docentes en la mejora de sus prácticas. (Elliott, 1991, p. 80)

Este tipo de investigación posee características, asociadas a la práctica y procedimientos de las fases de la investigación acción educativa, que hacen de estas, experiencias particulares. Parten de un problema propio identificado en las prácticas educativas cotidianas, que pueden ser solucionadas desde esta misma. Surgen de la reflexión del docente sobre sus prácticas, consideradas como la principal fuente para la generación del conocimiento pedagógico; persigue la mejora permanente en el quehacer docente, y desarrolla diversas capacidades: indagación, la resolución de problemas y sobre todo actitudes vinculadas al uso de la investigación como una herramienta para la mejora permanente de sus propias prácticas para intervenir en una situación educativa identificada como problema. Todo ello, con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma y así contribuir a su solución.

Según Rodríguez (2005) la investigación acción tiene un proceso espiral que incluye una serie de ciclos, mediados por procesos de evaluación, reflexión y reformulación. Asimismo, cada ciclo de intervención incluye fases y estas comprenden un conjunto de pasos y actividades. Las fases que propone este autor son: primera fase; identificación y tratamiento del problema; segunda fase: formulación de objetivos; tercera fase: definición del plan de acciones; cuarta fase: implementación y ejecución de las acciones; quinta fase: evaluación y reflexión.

El grupo investigador decidió utilizar este tipo de diseño porque busca lograr un cambio en la población mediante acciones a proponer.

A continuación, se describe de manera secuencial las fases a seguir de esta investigación:

1.1 Fases de la investigación acción

1.1.1 Primera fase: Identificación y tratamiento del problema. Esta primera fase se caracteriza por hallar la problemática situada en la realidad, es decir en un contexto educativo. Esta situación debe ser percibida por los agentes educativos, en este caso, el grupo que va a realizar la investigación. Además de ello, se debe considerar que la solución a tratar deba ser a corto plazo, para que en ese lapso se puedan evidenciar las mejoras o cambios. “El problema debe ser significativo para el docente, vivido y sentido muy práctica y concretamente, y de cuya solución depende la eficacia de su docencia” (Martínez. M, 2000, p. 33).

Según Rodríguez (2005) para identificar el problema es necesario, seguir las siguientes fases: identificación de un problema, tratamiento del problema identificado con la técnica del árbol de problemas para determinar causas y efectos; y por último, la ejecución de un diagnóstico.

Es necesario realizar una reflexión sobre los principales problemas acontecidos en el aula. Estos pueden evidenciarse específicamente en las programaciones, en las metodologías que se trabajan, en las relaciones interpersonales, etc. “Pretende desarrollar una visión analítica y crítica de tu práctica educativa, plantear adecuadamente un problema y los objetivos utilizados en la investigación-acción” (MINEDU, 2010, p. 26).

Del grupo investigador, dos de ellas que son: Khiara Carreño y Maricielo Sánchez fueron elegidas como pareja de prácticas por las docentes de la especialidad de Educación Inicial para llevar a cabo la investigación. Debido a ello, realizaron una visita al aula amarilla de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo ubicado en el Distrito de Chorrillos, perteneciente a la UGEL 07, en Noviembre del 2017, recolectaron datos mediante la técnica de observación, anotaciones y fotografías para identificar las problemática. Luego, se empleó la lluvia de ideas, mediante el análisis de los datos recabados; así mismo, fue necesario que se ordenen por prioridad las dificultades evidenciada Como resultado, se eligió una problemática acerca de la prensión pinza (grafomotricidad).

Para la elección del problema a tratar se tomaron en cuenta, las siguientes preguntas: ¿A quiénes afecta ese problema? ¿Cuál es la causa del problema? ¿Es viable? ¿Qué proponemos hacer al respecto? Al mismo tiempo, tuvimos que investigar acerca del tema de la grafomotricidad, en donde encontramos como autora base a la Doctora “Rius Estrada” quien propone las habilidades grafomotoras para mejorar la destreza de la mano, primando la prensión pinza, en su teoría. Este tema despertó gran interés en el grupo, sobre todo porque a la edad de 5 años, el niño y la niña deberían haber conseguido mayor dominio de sus manos y dedos; hecho que, a través de los datos obtenido, no se evidenciaron en el aula observada. Es por ello, que el grupo eligió el tema a investigar para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje con respecto a la grafomotricidad.

Luego de haber definido y formulado correctamente el problema se analizaron las causas y consecuencias del problema priorizado, utilizando la técnica del árbol de problemas, como recomienda el autor Rodríguez, empleando esta técnica, se pudo evidenciar las causas que producen y los efectos que derivan de esta problemática, con la finalidad de elegir las estrategias de intervención para su solución. “El diagrama de árbol facilita la organización de los problemas dentro de una secuencia lógica la cual conducirá a conclusiones lógicas y a la identificación de soluciones factibles” (La Gra, 1993, p. 91).

Debido a la variable a tratar, se han identificado tres causas y tres efectos:

Tabla 1

Causas y Efectos del árbol de problema

Causa	Efecto
Actividades repetitivas para el nivel madurativo de las habilidades grafomotoras.	Desarrollo limitado de las habilidades grafomotoras.
Materiales poco significativos que no toman en cuenta las necesidades de los niños y niñas en las prácticas grafomotoras.	Pocas oportunidades para desarrollar las habilidades grafomotoras.
Escaso refuerzo y corrección en las carencias de la motricidad fina.	Habilidades grafomotoras que no se desarrollan oportunamente.

Dichas causas y efectos mencionados, fueron presentados ante la asesora Lourdes Andaluz; ella sugirió al grupo buscar investigaciones anteriores que hayan trabajado el tema de habilidades grafomotoras para hallar la solución a la problemática. En la siguiente asesoría, el grupo propuso dos alternativas de solución: actividades lúdicas y proyectos de aprendizaje; en la cual la asesora al escuchar al

grupo sus argumentos sugirió trabajar las actividades lúdicas, porque esta metodología se centra en el juego, donde el niño y la niña serán los protagonistas, buscando promover momentos de alegría, diversión, disfrute y sobre todo el aprendizaje. Las experiencias que se darán a través de estos momentos permitirán la adquisición de habilidades grafomotoras, logrando desarrollar destrezas manuales.

Al haber encontrado esta alternativa de solución y siendo viable para su aplicación, se propuso la siguiente pregunta: “¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en las habilidades grafomotoras en los niños y niñas de 5 años del aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo del Distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07?”

1.1.2 Segunda fase: Formulación de objetivos. El elemento a utilizar es el árbol de objetivos a partir de los resultados del árbol de problemas, que pasan a ser descritos en estados positivos constituyéndose como la resolución de los problemas identificados. La diferencia es que la relación causa-efecto pasa a ser medios-fines; los problemas pasaron a ser estados positivos para ser resueltos. “Justifica con argumentos teóricos la situación problemática contrastando la teoría con las evidencias empíricas para formular los objetivos de la investigación que orientan la intervención en la transformación de su quehacer educativo” (Rodríguez, 2005, p. 35).

El grupo de investigación elaboró un árbol de objetivos tomando como referencia el árbol de problemas llegando así a la elaboración del objetivo general que es la dirección de la investigación y los objetivos específicos que son las actividades concretas que se deben realizar a lo largo del proceso de investigación.

1.1.3 Tercera fase: Definición de plan de acciones. Según Rodríguez es una estrategia de intervención que se emplea para solucionar el problema identificado, esto lo plantea el grupo de investigación. Se plantean hipótesis de acción que son las estrategias para que lleguen a ser acciones concretas que es la práctica transformadora. Las hipótesis responden al qué hacer y la acción transformadora responde al cómo hacer.

Las estrategias y las acciones concretas surgen del conocimiento acerca del problema para poder ser transformadas y se da por medio de referencias teóricas, antecedentes, entre otros, como también se puede hacer uso de técnicas e instrumentos y consultas a especialistas. “...la revisión de otras experiencias de cambio sobre prácticas educativas y el uso de técnicas e instrumentos como guías de entrevistas u otros formatos más simples” (Lewin, 2000, p. 68).

La estructura del plan de acciones son las siguientes:

1.1.3.1.Determinación de los campos de acción. Se definen los campos de acción a partir de las causas del árbol de problemas y con el diagnóstico se definen los mismos campos, pero con mayor precisión. Se responden a las siguientes interrogantes: ¿Qué campos en las prácticas educativas se perciben como parte del problema? Y ¿en cuáles se debe intervenir?

Los campos de acción determinados como grupo de investigación se realizaron con las causas del árbol de problemas y fueron tres: actividades lúdicas, la exploración de materiales educativos e instrumentos naturales y artificiales, y la retroalimentación.

1.1.3.2.Formulación de las hipótesis de acción. Son resultados esperados que supone la construcción de modelos teóricos y su contrastación con la realidad, responde a las siguientes preguntas: ¿Qué debemos hacer para superar el problema identificado? Y ¿Qué acciones debemos ejecutar en cada campo?, todo parte nuevamente del árbol de problemas. “...enunciados que deben incluir acciones que emprenderemos para atacar los factores generadores del problema (causas) y los resultados esperados (en relación a los efectos) expresados como cambios o mejoras” (Rodríguez, 2005, p, 68).

Las hipótesis planteadas por el grupo de investigación se plantearon a partir del árbol de problemas tomando en cuenta la relación estrecha con las causas y efectos, de esta manera surgen las siguientes: con respecto a las actividades lúdicas: las actividades lúdicas favorecen el dominio de la mano en niños y niñas de 5 años de la I.E cuna jardín Armatambo; el segundo campo, exploración de materiales educativos e instrumentos naturales y artificiales, se planteó: los materiales e instrumentos mejoran las destrezas grafomotoras de los niños y niñas de cinco años de la I.E cuna jardín Armatambo; por último para el campo de retroalimentación se planteó: la retroalimentación pertinente mejoran las carencias de la motricidad fina.

1.1.3.3.Determinación de las acciones. Se refiere a las actividades a proponer reales y concretas por el grupo investigador, para la mejora o cambio de la problemática. Tiene que haber una relación lógica con las hipótesis y pueda ser viable.

El grupo de investigación realizó un cronograma con fechas establecidas de las acciones, en este caso las actividades lúdicas que tienen que tener relación con las hipótesis.

1.1.3.4. Definición de los resultados esperados. En este paso se realiza una descripción detallada de los cambios y mejoras que se desean obtener de las acciones o actividades ejecutadas ya sean cuantitativas o cualitativas. Los resultados se encuentran dentro de las hipótesis de los campos de acción, de manera explícita. Para esto se deben responder las siguientes preguntas: ¿Qué cambios o mejoras relativos a los efectos del problema se pueden alcanzar con las acciones propuestas?

1.1.3.5. Determinación de las actividades de organización. En este punto se tiene que asegurar el logro de la ejecución de las actividades propuestas.

A partir de lo mencionado ha sido necesario crear un cronograma de las actividades a realizar en función de los indicadores seleccionados que se consideraron pertinentes para tomarlos como base y proponer las actividades que serían ejecutadas más adelante.

Previsión de los recursos. Este punto se refiere que, para la ejecución de las actividades propuestas por el grupo investigador, se necesita de materiales, recursos, tiempo y espacio.

El grupo investigador decidió planificar semanalmente las actividades y dependiendo de estas hacer un listado de los materiales y recursos a utilizar, previendo la cantidad, también se tomaba en cuenta el espacio o ambiente a emplear y como se organizaría los materiales y recursos en función a estos.

1.1.4 Cuarta fase: Implementación y ejecución de las acciones. Se realiza una vez que se haya identificado el problema, al cual se pretende intervenir; asimismo, se debe contar con el plan de acción, es así que recién se pasa a la implementación. Esta debe estar aceptada institucionalmente, teniendo en cuenta los cambios a realizar en el plan de acción, además de prever los recursos y tiempos que se emplearán para dichos cambios.

1.1.4.1. Implementación de las acciones. Primero se debe de identificar la acción a implementar, realizar negociaciones para una aceptación institucional, recursos según la disponibilidad de la institución (cantidad y tipo), y el último definir el programa de actividad según el diagrama de Gantt.

Según Rodríguez (2005) luego de haber identificado un problema sobre el cual se pretende intervenir y de haber definido un plan de acciones en el mismo sentido, se pasa a la implementación de dichas acciones. La implementación supone, por un lado, un esfuerzo de negociación que se tiene que emprender para lograr la

aceptación institucional del sentido de los cambios contenidos en las acciones mismas y las sesiones de los recursos y tiempos necesarios para ejecutarlos.

El grupo de investigación consideró los materiales lúdicos, instrumentos naturales y artificiales que sean novedosos y de interés de los niños y niñas, música y espacios distintos para la ejecución de actividades.

1.1.4.2. Ejecución de las acciones. Una vez terminada la implementación, se debe definir los responsables de la ejecución para luego pasar a la ejecución de las actividades previstas en el programa de actividades, conlleva un tiempo si lo propuesto trae consigo un cambio radical del papel del docente, asimismo depende del grupo, pues si este decide ir más allá de lo propuesto, lo cual traería consigo un trabajo más profundo y complejo.

Rodríguez (2005) afirma que, una vez concluido el proceso de implementación, es decir, aceptado el sentido de los cambios contenidos en las acciones, definidos los responsables para la ejecución de las mismas, proveídos los recursos necesarios, establecidos los plazos y consolidado todo esto en un programa de actividades, se pasa al momento de ejecución. Este consiste en la puesta en marcha de las actividades previstas en el programa de actividades que consolida el momento de la implementación.

A partir de lo mencionado el grupo investigador propone las actividades en el aula o si no también en el patio de la institución educativa, se daba dos actividades lúdicas por día, una en el momento de la actividad significativa y la segunda en el momento de aseo como algo más libre, todos los materiales e instrumentos artificiales en su mayoría era para cada niño y niña, algunos se usaban por grupos, dependiendo de la actividad propuesta de preferencia que fueran del interés de los niños y niñas, que capten su atención y permitan disfrutar de las actividades usando su creatividad. También por parte de las docentes que trabajan con la retroalimentación intergrupala, intragrupal e individual acompañado de las estrategias que son las canciones, cuentos, calentamiento y relajación.

1.1.5 Quinta Fase: Evaluación de las acciones y reflexión crítica. Evaluación de las acciones. Proceso periódico y valorativo de la efectividad de un proyecto de mejoramiento educativo, así como también la implementación y ejecución de las acciones previstas para este.

Evaluar ayudará a tener una retroalimentación y mejoramiento de la práctica educativa institucional, pues este permitirá replantear futuras estrategias que ayuden al proyecto a implementar.

Rodríguez (2005) la evaluación de acciones revierte en la afirmación o replanteo de las futuras estrategias y acciones del proyecto, dando lugar a un proceso de retroalimentación y mejoramiento de la práctica educativa institucional.

Los procesos de evaluación utilizan indicadores. Estos permiten conocer el grado de cumplimiento, implementación y ejecución de las propuestas de mejoramiento. Según Rodríguez (2005) en términos del procedimiento, los procesos de evaluación utilizan indicadores.

Indicador de proceso. Unidad de medida que permite conocer el nivel de avance de las acciones propuestas.

Indicador de resultado. Unidad de medida que permite establecer comparaciones entre los cambios alcanzados.

Además, se pueden utilizar técnicas e instrumentos para el tratamiento de datos.

1.1.5.1.Evaluación crítica. Es la interpretación que se obtiene de las experiencias y resultados de la evaluación que tiene como finalidad obtener nuevas concepciones sobre la acción. Asimismo, ayuda a analizar la información obtenida, contribuye también en el aprendizaje individual y colectivo, cuestionarse lo aprendido, es así que el grupo investigador debe reflexionar sobre lo que no ha funcionado.

Rodríguez (2005) la reflexión crítica en el contexto de un proyecto de mejoramiento educativo como la interpretación colectiva de las experiencias y los resultados de la evaluación, con la finalidad de llegar a nuevas concepciones miradas y acuerdos sobre la acción.

El grupo investigador a partir de lo mencionado analizó todos los datos obtenidos en las actividades propuestas por medio de las observaciones, grabaciones y anotaciones plasmadas en los registros etnográficos, siendo comparados con los indicadores seleccionados, primero con los indicadores de proceso y luego con los de resultado.

2. Objetivos

Objetivo General

Mejorar el Proceso de Enseñanza aprendizaje en las Habilidades Grafomotoras de los niños y niñas de 5 años del aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo perteneciente al distrito de chorrillos de UGEL 07.

Objetivos Específicos

- Determinar las habilidades grafomotoras que tienen los niños y niñas al inicio de la investigación.
- Lograr la prensión trípode al utilizar un instrumento artificial.
- Lograr la independencia segmentaria para conseguir destrezas grafomotoras a través de las actividades lúdicas.
- Lograr el dominio de la mano a través de las actividades lúdicas, exploración de materiales e instrumentos y retroalimentación.
- Identificar el progreso de las habilidades grafomotoras en los niños y las niñas al culminar con la investigación.

3. Hipótesis de Acción

Tabla 2

Campos e Hipótesis de Acción

Campos de Acción	Hipótesis de Acción
Actividades Lúdicas	Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de adiestramiento de la yema de los dedos.
	Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de prensión y presión del instrumento.
Exploración de materiales educativos e instrumentos naturales y artificiales.	Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de dominio de la mano.
Retroalimentación	Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de desinhibición de los dedos.
	Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de separación digital.

4. Beneficiarios

El escenario en donde se ha desarrollado la investigación es en la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos, específicamente en el Aula Amarilla de cinco años, en la que se aplica el plan de acción. Los actores en la investigación son las docentes practicantes de quinto año de la especialidad de Educación Inicial del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico y los niños y niñas de cinco años.

Escenarios de la Investigación

El distrito de Chorrillos en sus inicios fue denominado como “San Pedro de los Chorrillos”, debido a filtraciones de agua dulce que fluían de los diferentes barrancos a lado de la playa y por su santo patrón San Pedro. Se fundó en 1688 como pueblo. Durante la colonia constituyó una serie de haciendas y zonas de descanso para las familias españolas. Posteriormente se creó como distrito mediante la ley de la Republica dada por la Convención Nacional.

Este es uno de los cuarenta y tres distritos de la provincia de Lima, capital del Perú, ubicado en la costa peruana a orillas del Océano Pacífico, a una distancia aproximada de veinte kilómetros del centro de Lima. Limita al norte con el distrito de Barranco, al noreste con el distrito de Santiago de Surco, al este con el distrito de San Juan de Miraflores, al suroeste con el distrito de Villa el Salvador; y al oeste con el Océano Pacífico.



Figura 3. Mapa del distrito de chorrillos.

El clima de este distrito se caracteriza por cielos grises, intensa humedad y suaves lloviznas entre junio y setiembre, y una cálida brisa de verano entre diciembre y marzo. La temperatura oscila entre los 12 y 20 grados centígrados. Así mismo, este distrito tiene una población aproximada de 286,977 habitantes ubicados en 66 100 viviendas, aproximadamente.

La urbanización Cruz de Armatambo está localizada al pie del Morro Solar, las viviendas en esta zona son de uno o dos pisos, siendo en su mayoría construidos de material noble. Al lado de la Institución Educativa se ubica una losa deportiva amplia y enrejada con un parque de juegos para niños y niñas. Asimismo, al frente se encuentra un mercado pequeño y otra Institución educativa llamada “Corazón de Jesús”. Finalmente, a la espalda de la Cuna Jardín se encuentra la Parroquia Virgen del Camino y la Capilla de Señor de la Justicia.

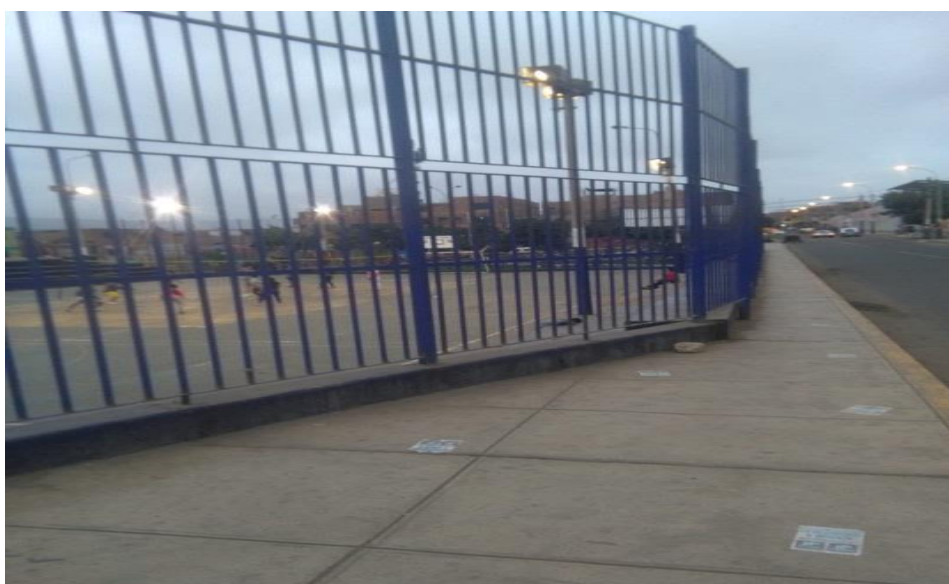


Figura 4. Exteriores de la Institución Educativa.

La Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo se encuentra ubicada en la calle Ricardo Palma Mz. 6 lote 01 del distrito de Chorrillos, entre las calles San José, Mártir de Olaya y Julio Calera colindando con la losa deportiva y el parque, así como el comedor popular de la zona.



Figura 5. Fachada de la institución educativa.

Fue fundado hace 31 años como un programa social de acogida para los niños y niñas de la zona contando con ayuda de practicantes del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico para el dictado de clases. Posteriormente; se logró construir el centro educativo con el apoyo de un arquitecto y préstamos adquiridos por los habitantes de la zona, respondiendo a la demanda educativa que había. Inicialmente el centro educativo contaba con dos aulas; actualmente, contando con el apoyo de programas e instituciones que brindan apoyo económico y social, la cantidad y calidad del servicio ha aumentado y mejorado considerablemente.

En cuanto al orden funcional de la Institución Educativa, se encuentra en primer lugar El Comité Peruano del Socorro a los Niños (CPNS), siendo este, la primera entidad que forma parte del organigrama funcional de la Institución Educativa, el cual sostiene económicamente a la institución y a los programas de formación dirigidos a los padres de familia y a la comunidad; en segundo lugar se encuentra la Directora de la Institución Educativa a cargo de la Sra. Liliana Grillo, quien cumple el rol de guía junto con el personal docente en el plan de trabajo anual, también desempeña la función de coordinar, supervisar y orientar la labor educativa de los docentes y de todo el personal en general.

Por otra parte, el área administrativa es el principal apoyo de la directora, en secretaría está a cargo de la Sra. Ana María Tito, que se encarga de planificar semanalmente los refrigerios; realiza pagos de los diferentes servicios; contabiliza diariamente los ingresos y egresos económicos y envía al comedor la lista de los niños

y niñas que almuerzan en el día; en el servicio psicológico a cargo de la psicóloga Flora Lujan, que se encarga de visitar las aulas para observar los comportamientos de los niños y niñas, también realiza charlas con los padres; por último el servicio de mantenimiento a cargo de la Sra. Luz Jara, personal de limpieza, quien mantiene limpio el establecimiento, como también se encarga de la guardianía y portería cuya misión es mantener la seguridad, protección de los miembros de la institución e informar sobre cualquier situación que se presente y el servicio de cocina a cargo de la Sra. María Ramirez, en la mayoría de casos los padres de familia apoyan con estos servicios a cambio de la exoneración de algunos pagos a la Institución Educativa. Respecto a las docentes tanto del ciclo I como del ciclo II, son las estudiantes del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico que cursan el último año y realizan sus prácticas profesionales, siendo apoyadas por personal auxiliar quienes en su totalidad son mujeres que viven en la misma comunidad, todas a cargo de la coordinadora Sra. Juana Lujan.

Así también reciben apoyo de la otra Institución como: el colegio Santa Margarita, el cual gracias a diversos donativos permite que el centro brinde un mejor servicio, además para las celebraciones navideñas los estudiantes del colegio asisten a la Cuna Jardín y brindan un pequeño show y les dan a cada niño y niña un regalo.

En cuanto, a la infraestructura, la Institución Educativa está construida con material noble, el techo es de calamina y en el caso del patio de jardín el techo de malla es para protegerlos del sol. Esta Institución atiende a ciento cincuenta alumnos, desde un año hasta los cinco años de edad; los cuales están distribuidos en seis aulas de un año menores a cinco años, las cuales cuentan con áreas de descanso y sueño, servicios higiénicos y un almacén, por aula.



Figura 6. Interior de la institución educativa – patio de jardín.

Hacia el norte, está ubicada el aula Lila de un año menores donde se atiende a 14 niños y niñas, este se encuentra al costado de la cocina y el comedor, este cuenta con seis mesas redondas pequeñas, treinta sillas pequeñas, un mueble para el televisor, un equipo de sonido y dos repisas para guardar las loncheras de los niños y las niñas; cerca está ubicada el aula Rosada de cuna de los niños y las niñas de un año mayores y atiende 15 niños y niñas.

Al Sur, se encuentra el muro que separa la losa deportiva Armatambo de la Institución Educativa. Por el este se ubican los baños de cuna del aula Rosada y Celeste, también está el patio de cuna que cuenta con colchonetas para el descanso por las tardes de los niños y niñas de guardería; también se encuentran las aulas Celeste y Amarilla con sus respectivos almacenes.

Al oeste, se ubica el patio de juegos de los niños y niñas del jardín; cuenta con pasto artificial y techo de calamina. Así mismo, está equipado con tres columpios de fierro, dos resbaladeras (una grande y una pequeña), un pasamanos con resbaladera y un columpio pequeño para la edad; al costado se encuentra el aula Verde de cuatro años y el aula Naranja de tres años; seguidamente está ubicada la entrada al establecimiento junto al quiosco y el área de juegos de cuna, la cual cuenta con diversos materiales como: una piscina de pelotas de plástico, siete caballos inflables para montar, tres carros, una casita, entre otros.

Cada aula de jardín se encuentra ambientada acorde a la edad y dividida por sectores. Así mismo cuenta con ventanas grandes en cada extremo, que permiten una iluminación natural y una mayor oxigenación de los ambientes, facilitando el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas, según menciona UNICEF (2005), la Educación Inicial ambiente de aprendizaje para la atención preescolar, dice que la concepción del ambiente de aprendizaje en la Educación Inicial, se involucran tanto los espacios institucionalizados: materiales, preescolares independientes (...) el ambiente debe ofrecer un clima favorecedor de los aprendizajes, donde exista respeto, cariño, oportunidad de producción, intercambios, descubrimientos y sentido del humor, y en el que los adultos, los niños y las niñas estén libres de tensiones y entretenidos con el quehacer diario.

Así mismo la Institución Educativa cuenta con una oficina de dirección, sala de administración, y el consultorio psicológico, a ello se le suma un servicio higiénico destinado para las docentes y el personal administrativo.

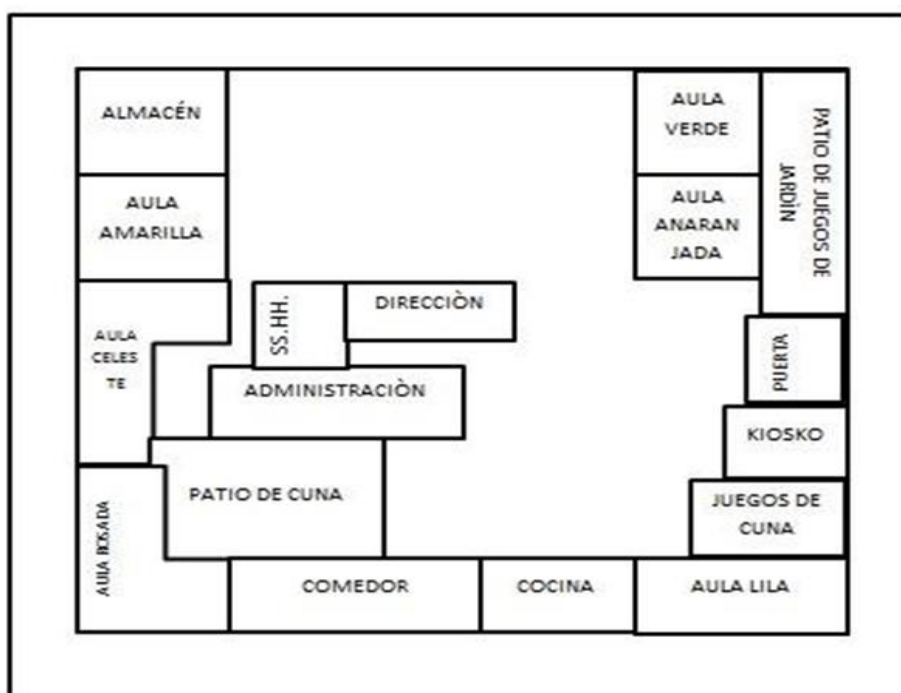


Figura 7. Croquis de la institución educativa Cuna-Jardín Armatambo.

El apoyo a los padres de familia y sus hijos e hijas pertenecientes a la Institución educativa es considerado importante, ya que se les brinda cuatro servicios básicos: el servicio social, se encarga de realizar las fichas de cada padre de familia, propone alternativas de solución para el caso social que se requiere; el servicio de comedor, este se encarga de elaborar los menús apropiados y nutritivos para los niños y niñas, preparar y distribuir oportunamente el refrigerio y el almuerzo; servicio psicológico, tiene la función de realizar los perfiles de los niños y niñas de tres, cuatro y cinco años, así como también apoyar en la labor educativa y finalmente el servicio de guardería, es quien atiende adecuadamente a los niños y niñas de la institución.

Hay que mencionar, además que el personal docente que labora en la institución Educativa son docentes practicantes asignadas por el Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, ellas aplican en sus aulas sus proyectos de investigación en beneficio de las niñas y niños de la Institución Educativa, como también la mejora de la práctica docente. Son dos las practicantes asignadas por aula y cubren todas las edades, desde un año menores hasta cinco años, las cuales desempeñan la función de planificar y desarrollar y evaluar el currículo y las normas de evaluación de cada nivel; preparar el material educativo oportunamente; informar a la dirección sobre las actividades a realizar, así como los temas a desarrollar en las reuniones de aula;

informar bimestralmente a los Padres de Familia sobre los logros y dificultades de los niños y niñas, velar por la seguridad y brindar lo necesario para el desarrollo integral de los niños y niñas y por último el de participar en acciones que realiza la Institución Educativa y la UGEL.

Las practicantes son constantemente supervisadas por una asesora de prácticas, quien es enviada por el departamento de Práctica Docente de Instituto Pedagógico Nacional Monterrico. La asesora, cumple el rol de monitorear y acompañar el desempeño de las practicantes durante su labor.

Según el Proyecto Educativo Institucional, la misión de la I.E. Cuna Jardín Armatambo pretende, “A través de la movilización y combinación de recursos, mejorar las condiciones del desarrollo de la población infantil que acuden a la institución, incidiendo en la formación integral de los niños y niñas; logrando que se desarrollen como seres libres, creadores y solidarios con la colaboración de los padres de familia y el fortalecimiento de alianzas estratégicas.” En cuanto a su visión la institución educativa se constituye como “Un centro piloto en donde se desarrollen proyectos y propuestas metodológicas innovadoras favoreciendo el desarrollo de los niños dentro del principio de equidad; buscan un niño libre de violencia familiar, valorado en su ambiente familiar y de la comunidad siendo atendido en todas sus necesidades.” En cuanto a los principios pedagógicos que orientan su misión son los siguientes: principio de construcción de sus propios aprendizajes, principio de integralidad de los aprendizajes, principio de la significatividad de los aprendizajes y el principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes. Todo lo anteriormente mencionado bajo los siguientes enfoques: enfoque humanista, el cual fomenta la valoración de la persona y estimula los comportamientos democráticos y ciudadanos, orientándose a desarrollar el potencial humano de los niños y niñas; y el enfoque cognitivo orientado a promover el desarrollo integral para que los niños y niñas puedan construir aprendizajes cada vez más integrados, globalizados y significativos.

Descripción del aula 5 años. El aula Amarilla de 5 años de la Cuna Jardín Armatambo, está conformada por 26 niños y niñas, así mismo por dos docentes practicantes y una auxiliar. El aula tiene un área rectangular, sus medidas aproximadas son de 5,79 metros de ancho por 7,90 metros de largo. Está construido con material noble, el techo es de calamina y el piso de losa color beige. Las paredes

están pintadas de color blanco y amarillo, cuenta con cortinas amarillas, esta aula brinda a los niños y niñas un ambiente armonioso.

Dentro del aula, se evidencia el siguiente orden: por el norte, están situados los servicios higiénicos, cuenta con dos inodoros, uno para el uso de las niñas y el otro para el uso de los niños, estos están separados por una pared de mediano tamaño y al frente de ellos se encuentra un lavadero con tres caños. Todos estos servicios mencionados son acordes a la edad de los niños y niñas. Seguidamente se encuentra un almacén de tres por dos metros y medio, en el cual se guardan los materiales y los útiles, que se usarán en las sesiones y diversas actividades a realizar con los niños y niñas.

Los sectores dentro del aula, están pegados a las paredes. Al lado sur se encuentra el sector del hogar, implementado con diversos muebles y materiales que van acorde al tamaño y edad de los niños y niñas, al lado de este se encuentra un espacio donde se colocan los trabajos realizados por ellos. Por el este, se encuentran dos ventanales que miden entre unos 4,20 metros de ancho por unos 1,20 metros de alto, estos están acondicionados con cortinas amarillas. Se tiene en cuenta también, el sector de la biblioteca y el espacio donde se ubican los libros de trabajo; divididos con sus respectivos muebles y abastecido con diversos materiales según su utilidad. Al lado este se encuentra la entrada para el ingreso de los niños y las niñas, que consta entre 93 cm de ancho y 2.20 centímetros de alto, frente a este se encuentra otro ventanal con las mismas características del mencionado anteriormente, así mismo se encuentra el sector de ciencias, ubicado en un mueble con sus respectivos materiales.

Por último, se encuentra el espacio central donde están ubicadas, 12 mesas amarillas de madera, las cuales están distribuidas en dos columnas y juntas de dos en dos, las cuales forman una mesa hexagonal, cada una de ellas cuenta con seis sillas amarillas de madera, las cuales hacen un total de treinta y seis; todo ello va acorde al tamaño y necesidad de los niños y niñas, los cuales sirven para el desarrollo de las actividades diarias.

Cabe mencionar que el aula cuenta con una adecuada iluminación tanto artificial como natural; ya que cuenta con un fluorescente grande en el techo, además tiene cuatro ventanales en ambos extremos del aula mencionada anteriormente, como también un ventilador ubicado en el centro del aula.

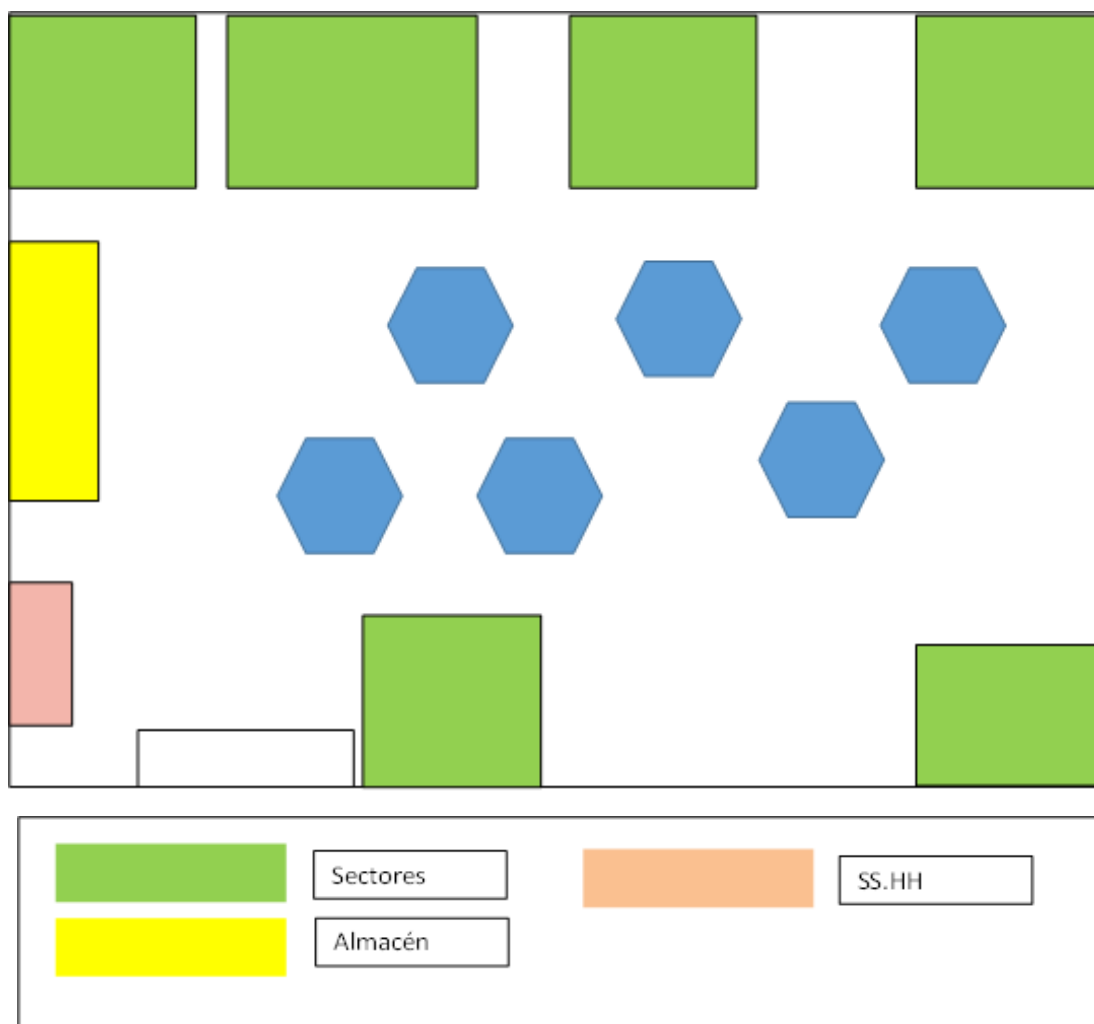


Figura 8. Croquis del aula amarilla de 5 años.

Actores de la Investigación

Los actores son el centro de la investigación acción, en este caso son los niños y las niñas del aula Amarilla de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo del distrito de Chorrillos perteneciente a la UGEL 07, en total son 26 estudiantes, diecinueve varones y siete mujeres.

También participan las docentes practicantes, Khiara Mercedes Carreño Salazar y Maricielo Sánchez Narazas, de quinto año de la especialidad de Educación Inicial del Instituto Pedagógico Nacional Monterrico (IPNM).

Niños y niñas de 5 años. El grupo de niños y niñas del aula Amarilla de cinco años se caracteriza:

Socio-afectiva. Los niños y niñas de 5 años son independientes y autónomos en los diferentes momentos del día, juego, alimentación, etc. Sin embargo, aún dependen del adulto al momento de resolver algún conflicto que se suscite con

sus pares dentro o fuera del aula. Se muestran colaborativos al momento de ejecutar acciones dentro y fuera del aula; sin embargo, las emociones que los acompañan al momento de realizarlos los hace inestables debido a que se desbordan e imponen su accionar frente a los demás. Además, en su mayoría los niños y las niñas vienen con problemas familiares que se ven reflejados en su actuar.

Cognitiva. La capacidad de atención - concentración de la mayoría de los niños y niñas es corta, ya que suelen distraerse fácilmente con sus compañeros o con algún objeto que se encuentre cerca de ellos.

Algunos niños y niñas muestran interés por leer y escribir. Así mismo, la mayoría de ellos y ellas denota interés para contar, por los números, (relación número – cantidad) y se ve que están aprendiendo a hacerlo, y han empezado al momento de decir la fecha, al momento de contar cuantos niños y niñas han asistido, etc. Ellos son encargados de realizar dichas actividades y la mayoría de los niños y niñas no presenta dificultad alguna para escribir el número y su cantidad.

Psicomotor. Los niños y niñas muestran poco control y dominio de sus movimientos, en ocasiones invaden el espacio personal de las compañeras y compañeros, el cual debe ser respetado. Sin embargo, poseen mayor equilibrio de su cuerpo y demuestran gran dominio en sus habilidades motrices básicas (reptar, gatear, caminar, correr, saltar, etc.)

Con respecto a la habilidad motora fina aún les cuesta usar la prensión trípode al usar instrumentos, cortar con la tijera y segmentar el brazo con respecto al codo y mano.

Tabla 3

Clasificación según el género del aula Amarilla 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo

Género	Cantidad	
	F	%
Niños	18	72%
Niñas	07	28%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de Matrícula

En la tabla número 3 se puede evidenciar en el Aula Amarilla el género que prevalece es el masculino con un total de 18 niños equivalente al 72%, en cuánto al género femenino hay un total de 07 niñas equivalente a un 28%.

Según la Organización Mundial de la Salud, “el género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres”.

Al ser el Aula Amarilla un aula mixta, integra a los niños y niñas en la búsqueda y el logro de aprendizajes.

Según Sepulveda, si uno trata de poner en primer lugar los objetivos que busca la educación, que habla de integración, lo que uno busca es que la sala de clases hable de la realidad de un país y eso pasa por distintos tipos de cultura, sexo y nivel socioeconómico. Los colegios mixtos avanzan en esa dirección.

Tabla 4

Distribución de género y edad de los niños y niñas del aula Amarilla 5 años de la I.E. Cuna Jardín Armatambo

Edades (para el mes de Marzo 2018)	Niños		Niñas		Total	
	f	%	f	%	f	%
5 – 5,3	4	22, 22%	3	42,85%	7	28%
5,4 – 5,7	8	44,44%	3	42,85%	11	44%
5,8 – 5,11	6	33,33%	0	0%	6	24%
6 – 6,3	0	0%	1	14,28%	1	4%
Total	18	99,99%	7	99,98%	25	100%

Fuente: Ficha de matrícula del Aula Amarilla

En la tabla 4 se observa que el 44,44% de los niños y niñas se encuentran en el rango de 5,4 – 5,7 años, siendo esta edad la que más predomina. Por otro lado, están las edades de 5,8 -5,11, que ocupan el 33,33% del total de los niños y niñas; además, el 22,22% que comprende la edad de 5 – 5,3 años y por último el 4% que comprende la edad de 6 – 6,3 años.

A partir de la tabla de puede determinar que los niños y niñas que ingresarán en el mes de marzo tendrán como edad mínima 4 años y 8 meses.

Tabla 5

Distribución del Grado de Instrucción de los padres de los niños y niñas del aula Amarilla de la I.E Cuna Jardín Armatambo

Grado de Instrucción	Padre		Madre	
	Cantidad	%	Cantidad	%
Superior	12	48 %	12	48%
Técnico	5	20 %	6	24%
Secundaria	8	32 %	7	28%
Total	25	100 %	25	100 %

Fuente: Ficha de matrícula del Aula Amarilla

En La tabla N° 3 se observa el grado de instrucción que tienen los padres de los niños y niñas de 5 años del aula Amarilla. La tabla muestra que el 48% de los padres se encuentran en el nivel superior, así como el de las madres, que es de 48%, el 20% de los padres se encuentra en un nivel técnico y en el caso de las madres es de un 24%. En el nivel secundario los padres tienen un 32% y las madres 28%, todos los porcentajes mencionados equivalen a un 100% estos son válidos ya que los datos fueron extraídos de la ficha de matrícula de niños y niñas.

Según Hurlock (1993) “Los padres con alto nivel cultural dan a sus hijos más ventajas respecto a su educación escolar”. Es decir que, cuando los padres alcanzan un mayor grado de instrucción, están más pendientes del desarrollo de sus hijos y se preocupan porque alcancen logros previstos.

Actores del Aula.

Khiara Carreño

Soy un estudiante de 21 años, vivo con mis padres y mis dos hermanos en el distrito de San Luis. Actualmente curso el 5° año de la especialidad de educación inicial, en el Instituto Pedagógico Nacional Monterrico.

Como parte de mi formación académica, he realizado mis prácticas en las modalidades de cuna y jardín (I y II ciclo de la EBR) teniendo experiencia en aula con niñas y niños menores de 6 años en diversas instituciones educativas. Asimismo, he cursado diversos talleres de música (cajón y guitarra), Narración oral escénica (NOE), entre otros; Todos estos talleres de aprendizaje me han brindado herramientas para mejorar mi desempeño docente.

Con respecto a mi personalidad, me considero una persona alegre, espontánea, graciosa, paciente, creativa e innovadora, muestro disposición e iniciativa para afrontar nuevos retos y apertura en el trabajo en equipo. Así mismo, me caracterizo por mis valores, me gusta ponerlos en práctica para mejorar mis actitudes y así mejorar el lugar donde convivo, ya sea en mi casa, instituto, trabajo, etc.

Su pareja de práctica la describe como una persona comprensible, comprometida, ante todo con los niños y las niñas, responsable y paciente frente a problemas que se presenten. Muestra apertura y brinda aprendizajes de manera lúdica y didáctica a los niños y a las niñas, propiciando que tengan autonomía y plena libertad de decisión en cuanto a sus aprendizajes y accionar.

Según el test de personalidad, le gusta relacionarse con otras personas para establecer una amistad, es una persona accesible a escuchar y ofrecer consejos constructivos, como también comprensiva frente a situaciones que puedan suscitarse. Una persona optimista, que ve lo mejor en los demás, que disfruta ser querida, puede tener dificultades lidiando con el conflicto, es flexible, tolerante y comprometido.

Finalmente, uno de los estudiantes elegido de al azar dio una opinión de su profesora al responder la siguiente pregunta: ¿Qué te gusta más de tu profesora?, respondiendo que le gusta cuando canta canciones, cuenta cuentos y que se caracteriza por hacerlos reír y jugar con ellos, sin embargo, que en cuanto a su actitud menciona que se enoja cuando se portan mal.

Maricielo Sánchez

Soy una joven de 24 años de edad, vivo con mis padres y tres hermanos, vivo en San Juan de Miraflores, estudiante de 5° año del Instituto Pedagógico de Monterrico, con respecto a mi personalidad me considero una persona entusiasta, sociable, solidaria, alegre, que le gusta escuchar a las personas.

En cuanto a mi formación académica he participado en diversos talleres algunos de ellos son: Música (cajón), NOE y guitarra. He realizado prácticas discontinuas en las modalidades de cuna y jardín, en diferentes instituciones educativas, con niños y niñas de 2 a 5 años.

Su pareja de práctica la describe como una docente que comprende y respeta a sus niños y niñas como una persona responsable y segura de sí misma. Muestra apertura ante cualquier cambio, permite descubrir y aprovechar las potencialidades de su grupo a cargo y maneja teoría de la educación. Propicia en el

aula un ambiente afectivo, muestra una actitud serena, es cooperativa, entusiasta, innovadora, dedicada y sobre todo tiene la vocación de ser docente.

Según el resultado del test de personalidad, es una persona con una necesidad interna de desarrollar y mantener relaciones con otros, tanto en el trabajo como fuera de este, una persona accesible, comprensiva, con optimismo, que alienta a ver lo mejor en los demás. Una persona oyente y que ofrece consejos constructivos más que imponer sus propias ideas y valores sobre otros; disfruta ser querida, puede tener dificultades lidiando con el conflicto. Puede tender a ser muy flexible, tolerante y comprometida. Sus principales valores para la organización son: habilidad para crear un ambiente único y amigable y efectividad con las personas y los problemas de estas.

Para finalizar uno de sus estudiantes dio su opinión sobre ella respondiendo la siguiente pregunta: ¿Qué te gusta más de tu profesora? A lo que respondió, que es linda, buena, cariñosa y le gusta cantar canciones y bailar, que los lleva al recreo y juega con ellos, asimismo a la hora de la lonchera se sienta y come con ellos. En cuanto a su actitud mencionan que reniega cuando se portan mal.

5. Instrumentos

Para la siguiente investigación acción se utilizará la técnica de la observación sistemática y para el recojo de los datos se empleará los siguientes instrumentos: diario de clase, lista de cotejo y como medios de apoyo los videos y fotos.

Esta es una Investigación cualitativa; la técnica a emplear es la observación, esta técnica consiste en visualizar el fenómeno y el contexto que se pretende estudiar. El investigador debe utilizar todos sus sentidos para recolectar información relevante y concisa. La observación es, también, un procedimiento práctico que permite descubrir, evaluar y contrastar realidades en el campo de estudio.

Coll y Onrubia (1999) señalan que, observar es como un proceso intencional que tiene como objetivo buscar información del entorno, utilizando una serie de procedimientos acordes con unos objetivos y un programa de trabajo. Se trata de una observación en la que se relacionan los hechos que se observan, con las posibles teorías que los explican. En este contexto, “hecho” se refiere a cualquier experiencia, evento, comportamiento o cambio que se presenta de manera suficientemente estable para poder ser considerado o considerada en una investigación.

El tipo de observación a utilizar es la observación sistemática, permite recoger información relevante sobre las capacidades y actitudes de las y los estudiantes, dentro y fuera del aula. Según Croll (1995) afirma que, la observación es un proceso por el cual un observador o grupo de observadores desarrollan un conjunto de normas sistemáticas para registrar y clasificar los sucesos de clase.

Además de las técnicas están los instrumentos que son el medio donde se registra toda información recolectada durante la investigación, ya que es un recurso para la investigación.

Lista de Cotejo

Es un instrumento descriptivo de evaluación donde se evalúa las capacidades y conocimientos, permitiendo registrar si la conducta observable existe o

no. Para el uso de este instrumento la docente requiere definir los indicadores, la cual será extraída de la capacidad apropiada a evaluar. Por otro lado, este instrumento es estructurado y se caracteriza por ser dicotómica, es decir, acepta solo dos alternativas: SI, NO; lo logra o hay ausencia. Aplicándose al inicio y al final de la ejecución de las actividades, en un periodo establecido. Asimismo, la evaluación puede ser cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se va a utilizar.

Registro de observación sobre un evento de enunciados estructurados y precisos referentes a comportamientos y características de los estudiantes, habilidades, aprendizajes, etc. Ante la observación el profesor solo tiene que constatar con un SI o NO y NE (no evaluado) la adquisición o no de dichas conductas o los aspectos enunciados con anterioridad. (Castillo, 2003, p. 78)

Fundamentación. La lista de cotejo permitirá apreciar los contenidos, habilidades y aptitudes con los que los niños y niñas comienzan cierto periodo. Siendo importante porque permite visualizar la situación real y actual del niño y niña, en particular en un primer momento y de todos los niños y niñas en un segundo momento. Los resultados de la lista de cotejo, que serán tabulados e interpretados, facilitan la idea clara de la situación en la que se encuentran los y las niñas, lo que va a permitir que cuando se quiera iniciar una nueva actividad se va a enfatizar en estos aspectos, para lograr una mejora.

(...) supone definir de antemano categorías específicas a ser observadas y valores que expresen los resultados de la observación. El instrumento que se utiliza es la lista de cotejo, el análisis obtenido será cualitativo y sobre él se construirán reflexiones e interpretaciones. (Rodríguez, 2005, p.96)

Objetivo General.

- Conocer las dificultades de los niños y niñas, a partir de las capacidades trabajadas en las diferentes actividades.

Objetivos Específicos.

- Determinar en el niño y/o niña la presencia o ausencia de la capacidad e ítem propuesto, a partir de la evaluación de las capacidades trabajadas en las diferentes actividades.

- Analizar los resultados como referentes y apoyo para la realización de una evaluación diagnóstica del aula.

Estructura. La lista de cotejo es un instrumento que tiene competencias, capacidades, indicadores o ítems, por medio de ellos se evaluará a los niños y niñas. Estos deben tener validez y confiabilidad. Este se puede utilizar en cualquier proceso de evaluación, ya sea antes o después de una actividad. Registrándose la actuación del alumno.

La lista de cotejo tiene tres partes, la primera se ubica los datos generales (nombre del evaluado, fecha de observación y nombre del evaluador), la segunda son la lista de ítems, en tres columnas, SI o NO o N.E. (No Evaluado); y la tercera es una sección para observaciones o comentarios acerca del trabajo y la escala de nota final, después de ello se evalúa.

Administración. Este instrumento será utilizado por la docente a cargo del aula, a quien le va a permitir registrar la ausencia o presencia de las capacidades o ítems en el actuar de los niños y niñas estudiados. Al finalizar la aplicación de este instrumento, se dará paso a una reflexión de lo observado, para luego utilizar esta información, y posteriormente reforzarla en caso no haya sido presenciada dicha conducta en él. Asimismo, la docente va hacer una autoevaluación constante de su desempeño para reforzar o modificar su enseñanza para la mejora de los aprendizajes.

Este instrumento permite la valoración objetiva del progreso de los niños y las niñas.

Registro Etnográfico

Es un instrumento que se emplea para documentar y describir textualmente la observación de los hechos acontecidos. En este se precisan detalles como las expresiones orales y las acciones de los sujetos dentro de un contexto determinado. Este instrumento demanda del observador una constante atención de los acontecimientos, teniendo la capacidad de captar sucesos o acciones que facilitarán entender ciertas conductas de los participantes observados. “En este, se escribe una descripción breve del incidente ocurrido sin incluir una interpretación o juicio por parte del observador. Se relata los hechos de lo que ha ocurrido en una situación particular” (Medina, 2000, p. 58).

Fundamentación. Este instrumento es un recurso de soporte para la investigación, es válido puesto que permite la recolección de datos de manera real de los sujetos favoreciendo a una descripción genuina de esta realidad, facilitando un análisis preciso del mismo, dando como consecuencia el conocimiento directo de las diversas manifestaciones de los sujetos dentro de un contexto determinado, así mismo se enriquecen de registros de palabras, frases, conversaciones y acciones reales del grupo que se observa.

Objetivo General.

- Indagar las conversaciones de los niños y niñas tal cual se suscitan durante las diversas actividades.

Objetivo Específico.

- Hallar la información respectiva acerca de las conversaciones de los niños y niñas en las diversas situaciones pertinentes a la investigación

Administración. El instrumento es empleado para realizar los registros de las conversaciones espontáneas del grupo a observar durante diversos momentos y contexto del día. Cada registro tiene una duración de 45 minutos aproximadamente.

El instrumento comprende la siguiente estructura: momento, fecha, hora, y número de niños y niñas asistentes.

Medios de Apoyo

Los recursos auditivos y visuales son los que facilitan el recojo y registro de la información en el proceso de la investigación.

Estos medios van a respaldar la aplicación de los instrumentos. Es por ello que para la aplicación de la presente investigación se hará uso de dos medios: videos y fotografías.

La fotografía, es un registro para guardar y comunicar una realidad que se vive, permite registrar fenómenos que no pueden ser captados por el limitado ojo humano en cuanto a traslado, tan solo de manera estática, en cambio los videos, es la reproducción secuenciada de imágenes que dan la sensación de movimiento natural y es acompañada del sonido.

El empleo de los videos y las fotografías en la investigación acción serán de suma importancia, debido a que, a través de estos, se recogerá información más detallada por parte de las docentes practicantes. A su vez, ayudará a registrar el desenvolvimiento de las docentes y de los niños y niñas. Por ello, fue necesario considerar estos medios porque aportarán información para la construcción y recolección de datos. Además de contextualizar el proceso, mostrando episodios y detalles de la vida cotidiana y el trabajo que muchas veces se escaparon de la vista del investigador.

Finalmente, se recalca que dichos medios permitirán obtener mayor información certera en la que se evidenciará el antes, durante y después de un episodio crítico. En tanto, es indispensable generar un mecanismo de sistematización y catalogación adecuado a las necesidades de la investigación (y de futuras investigaciones) en el que se considere toda la información necesaria para el uso adecuado de las imágenes.

Por consiguiente, el uso de estos será favorable porque dichos instrumentos permiten identificar los hechos o sucesos a lo largo de las actividades del día en la acción educativa, también, permitirá relacionar el comportamiento de los niños, niñas y docentes practicantes en las actividades, asimismo registrará hechos relevantes para la investigación.

Durante el proceso de recojo de información, la docente de apoyo, podrá ayudar a registrar las diversas actividades utilizando como herramienta principal el video. La fotografía puede ser utilizada de manera permanente por la docente practicante a cargo del aula, para recoger la mayor información en el transcurso de la jornada escolar.

Por otro lado, con el apoyo de estos medios, las docentes podrán mejorar su desempeño profesional.

Objetivo General.

- Reforzar la observación para la recopilación de datos de manera detallada.

Objetivos Específicos.

- Facilitar el recojo de datos para el llenado de los instrumentos.
- Confirmar la observación y anotaciones de la docente.

IV. PLAN DE ACCIÓN

1. Propuesta metodológica

Metodología de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas trabaja conjuntamente con los otros dos campos de acción, los cuales son: exploración de los materiales e instrumentos, para cada actividad propuesta y la retroalimentación, que permite al docente orientar al estudiante durante o después de la actividad, todo esto se dará mediante el juego.

En este campo el niño y la niña son los protagonistas, buscando promover momentos de alegría, diversión, disfrute y sobre todo el aprendizaje. Las experiencias que se dan a través de estos momentos permiten la adquisición de habilidades grafomotoras, logrando desarrollar destrezas manuales.

Para dar inicio a la actividad lúdica se realiza un previo calentamiento, el cual consiste en la repetición de movimientos de nuestro cuerpo, utilizando diversas estrategias preinstruccionales como “las canciones”, “cuentos” o “consignas”. Estas se utilizan alternadamente durante la semana, dependiendo de la habilidad grafomotora a trabajar.

Centrándonos en la actividad lúdica, estas las dividimos en dos momentos del día, la primera, se realiza en la actividad significativa, que se desprende del proyecto a trabajar durante el mes; donde las consignas son presentadas por las docentes. Seguidamente, se le brinda al niño y a la niña, variedad de materiales, que permiten, mediante su manipulación, el desarrollo de las habilidades grafomotoras. Cabe resaltar que los materiales a utilizar serán de diversas clasificaciones: estructurados, no estructurados, manipulables, impresos, fungibles, reciclados y simulados. Por otro lado, los niños y niñas también podrán utilizar instrumentos, naturales (cuerpo) y artificiales (objetos externos para realizar trazos). De esta manera el niño y la niña tendrán una gama de posibilidades de exploración. Por último, a través de esta actividad lúdica, se obtendrá un producto en el cual se evidencia la habilidad grafomotora trabajada.

El segundo momento, es en el Aseo, donde niños y niñas son partícipes de una actividad lúdica, más creativa, relacionada a las habilidades grafomotoras. De igual manera, podrán realizar la exploración del material y hacer uso de los instrumentos, tanto naturales como artificiales. Sin embargo, la realización de un producto depende del material brindado y como el niño se desenvuelve con él. Toda esta última actividad, es próxima a la hora de salida, en un rango de 30 minutos, aproximadamente.

Cabe resaltar que la retroalimentación se dará durante y al concluir la actividad lúdica, de manera individual o grupal. Todo ello, consolida el aprendizaje.

Al finalizar la actividad lúdica, los niños y las niñas se relajan, a través de canciones o pautas, permitiendo el estiramiento de brazos, antebrazo, mano, muñecas y dedos.

Las actividades se ejecutan todos los días a excepción de los jueves, en los momentos de actividades significativas y aseo.

Objetivo General.

- Dominar la mano por medio del juego.

Objetivos Específicos.

- Identificar las problemáticas en cuanto a las habilidades grafomotoras.
- Plantear actividades grupales e individuales que respondan a las dificultades grafomotoras de niños y niñas.
- Desarrollar las habilidades grafomotoras a través del disfrute del juego.

Metodología de la exploración de materiales didácticos e instrumentos naturales y artificiales

Este plan de acción se trabaja a partir de las Actividades lúdicas propuestas por el docente porque es ahí donde se relaciona lo que se quiere alcanzar (habilidades grafomotoras) con los materiales. También se considera que el material sea novedoso, manipulativo, seguro y de atracción para el niño o niña, ya que su diseño y uso le permite la consolidación de un producto, relacionado a la actividad significativa y al momento de aseo.

Se trabaja con materiales de exploración y de percepción (uso de sentidos); con instrumentos naturales, que son las manos y dedos de los niños y niñas; también, con los instrumentos artificiales, que permiten lograr la motricidad fina, como por ejemplo colores.

Objetivo General.

- Desarrollar las habilidades grafomotoras por medio de la manipulación del instrumento o material.

Objetivos específicos.

- Reforzar las habilidades grafomotoras mediante la manipulación del instrumento y material.

Metodología de la Retroalimentación

A partir de las observaciones realizadas durante y al finalizar la actividad lúdica, la docente orienta al estudiante (retroalimentación individual), o por mesas (retroalimentación grupal) facilitando aportes verbales, las cuales ayudan al niño y niña a orientar su desarrollo grafomotor. Así mismo, a medida que vayan interiorizando y consolidando las pautas dadas, ellos mismos podrán ayudar a sus compañeros a mejorar su desempeño (retroalimentación intragrupo).

No obstante, la docente registra en el diario de clase, el proceso de mejora del niño y niña en cuanto a la mejora de las habilidades grafomotoras, para poder analizar y modificar algunas actividades lúdicas que respondan a sus necesidades. En este caso la indicación de la docente será más directa y precisa.

Objetivo general.

- Lograr corregir a tiempo las carencias de la motricidad fina.

Objetivos Específicos.

- Manifestar al niño y a la niña su proceso grafomotor de manera oportuna.
- Expresar las dificultades y logros al niño y la niña en el desarrollo de la actividad lúdica.
- Orientar de manera pertinente los aspectos positivos para superar las debilidades detectadas.

2. Matriz de Acciones

Tabla 6

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos.					FECHA																		
					MES																		
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Mayo			Junio															
Retroalimentación Pertinente	Lista de cotejo	1.3Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.	Distingue diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.	Tangram	28	29	30	1	4	5	6	8	11	12	13	15	18	19	20	22	25	26	27
									X		X												
Actividades lúdicas	Registro etnográfico			Tangram																			
Materiales e instrumentos	Lista de cotejo	1.5Reconoce con las yemas de los dedos las texturas ásperas y lisa de los objetos al tocarlos.	Distingue diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.	Elementos de la naturaleza con mis esponjidades							X												
	Lista de cotejo	1.7Reconoce con las yemas la consistencia blanda y dura de los objetos al		Maicena dentro de un globo	X																		
														X									

Tabla 7

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos.					FECHA																					
					MES																					
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Julio									Agosto									Setiembre			
Retroalimentación Pertinente	Lista de cotejo Registro etnográfico	1.2Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grandes y pequeños teniendo los ojos vendados.	Distingue diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.	“Familipe lotas”	2	3	9	10	11	13	16	17	18	13	14	15	16	20	22	24	28	29	11	12	14	
																								X		
Actividades lúdicas	Lista de cotejo Registro etnográfico	1.4 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados		Cajas mágicas																X						
Materiales e instrumentos	Lista de cotejo Registro etnográfico	1.6Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas		Sal y sémola brillante	X																					

[illegible]

Tabla 8

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora adiestramiento de la yema de los dedos.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora prensión y presión del instrumento.					FECHA																		
					MES																		
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Mayo			Junio															
					28	29	30	1	4	5	6	8	11	12	13	15	18	19	20	22	25	26	27
Retroalimentación pertinente Actividades lúdicas Materiales e instrumentos	Lista de cotejo Registro etnográfico	2.1 Presiona palmarmente el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos.	Utiliza el instrumento artificial realizando prensión trípode con precisión y controlando la presión.	Palicuentas												X							
	Lista de cotejo Registro etnográfico	2.2 Presiona tridigitalmente el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un		“Hojitas colgantes” Canicas arcoiris Adivina el dibujo Bolsitas											X			X					

		soporte horizontal al realizar trazos.		explosivas y coloridas														X					
				Adivina el dibujo														X					
				Dibuja cuando manda la botella																			
				Trazos en el patio”																X			
				Palicuentas												X					X		
	Lista de cotejo Registro etnográfico	2.3Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.		Calco y pinto															X				
	Lista de cotejo Registro etnográfico	2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una		Gotas en lana							X												
				Recortefigura								X											

[illegible]

Tabla 9

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora prensión y presión del instrumento.

[illegible]

[illegible]

Tabla 10

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora dominio de la mano.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora dominio de la mano					FECHA																			
					MES																			
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Mayo			Junio																
Retroalimentación pertinente	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.1 Dobra papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origami.	Realiza actividades disociando ambas manos	Cascaras enrollables	28	29	30	1	4	5	6	8	11	12	13	15	18	19	20	22	25	26	27	
																X								
Actividades lúdicas	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.2 Desdobra papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origami.		Mi avioncito																			X	
Materiales e instrumentos	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.		Insectimasa										X										
	Lista de cotejo Registro	3.4 Coordina el ojo y la mano al			Calco y pinto														X					

	etnográfico	calcar una imagen sobre el vidrio.		Calco y pinto																		X	
	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.5 Disocia las manos al trasvasar con precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño.		Rapivasitos													X						

Tabla 11

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora dominio de la mano.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora dominio de la mano					FECHA																				
					MES																				
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Julio									Agosto									Setiembre		
Retroalimentación Pertinente	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.1 Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origami.		Túnel de colores	2	3	9	10	11	13	16	17	18	13	14	15	16	20	22	24	28	29	11	12	14
																				X					
Actividades lúdicas	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.2 Desdobla papeles coordinando	Realiza actividades	Túnel de colores																X					

Materiales e instru- mentos		ojo, mano y dedos al para realizar origami.	disociando ambas manos																						
	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiend o diferentes figuras.		Pecesitos							X														
				Mi bombero												X									
	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.		Charada calqueadora									X												
	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.5 Disocia las manos al trasvasar con precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño.		Trasvasa tu agua													X								
	Lista de cotejo Registro	3.6 Disocia las manos al entrelazar		Elastiliga												X									

	etnográfico	las tiras del microporoso para elaborar manualidades.		Entrelazando														X							
	Lista de cotejo Registro etnográfico	3.7 Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla.		Aplastando Zapatito													X	X							

Tabla 12

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos.					FECHA																		
					MES																		
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Mayo			Junio															
Retroalimentación pertinente Actividades lúdicas Materiales e instrumentos	Lista de cotejo Registro etnográfico	4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.		Mi personaje favorito Pinto a mi personaje favorito	28	29	30	1	4	5	6	8	11	12	13	15	18	19	20	22	25	26	27
					X																		
						X																	
								X															

[illegible]

				Cerámica al frio			X																	
				Exploro Hojas secas y modelo tallos				X																
				Mi planta en plastilina					X															
				Semoleando						X														
				Tizas aguaditas																				
				Insectimasa							X													
												X												
	Lista de cotejo Registro etnográfico	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de		Agito hoy mis manos	X																			
				Kiko y la																				

		las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).		mano	X																
				Kiko y la mano		X															
				Pon pon				X													
				Pic puc					X												
				Pon pon						X											
				Pic puc							X										
				Dado recortes								X									
				Mis dedos se mueven									X								
				Recorte figura										X							
				Hojitas colgantes											X						
				Palicuentas																	
				Jengadados												X					

				Dibuja cuando manda la botella															X				
				Jengadedos																X			X

Tabla 13

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora desinhibición de los dedos					FECHA																				
					MES																				
Actividad de logro	Fuente de verificación	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Actividad	Julio								Agosto								Setiembre				
Retroalimentación Pertinente	Lista de cotejo Registro etnográfico	4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.		Cajas mágicas	2	3	9	10	11	13	16	17	18	13	14	15	16	20	22	24	28	29	11	12	14
				Escobita																	X				
	Actividades lúdicas	Lista de cotejo Registro etnográfico		4.2 Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los	La pasarela de guantes																		X		

[illegible]

[illegible]

Tabla 15

Matriz de acciones de la habilidad grafomotora separación digital.

Las actividades Lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora separación digital					FECHA																				
					MES																				
Actividad de logro	Actividad	Indicador de proceso	Indicador de resultado	Fuente de verificación	Julio								Agosto								Setiembre				
Retroalimentación Pertinente Actividades lúdicas Materiales e instrumentos	Lista de cotejo Registro Etnográfico	5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.	Segmenta, separa longitudinal y transversalmente sus dedos al realizar actividades	Flauteando	2	3	9	10	11	13	16	17	18	13	14	15	16	20	22	24	28	29	11	12	14
																									X
	Lista de cotejo Registro Etnográfico	5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.		Cuenta sombras										X											
	Lista de cotejo Registro Etnográfico	5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.		Jugamos al Twister de dedos														X							

3. Matriz de Evaluación

Tabla 16

Indicadores de proceso y resultado

Indicadores de proceso	Indicadores de resultado	Fuente de verificación
Adiestramiento de la yema de los dedos.		
1.1 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.	Distingue diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.	-Lista de cotejo -Registro etnográfico
1.2 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados.		
1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.		
1.4 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.		
1.5 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		
1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		
1.7 Reconoce con las yemas de sus dedos la consistencia blanda y dura de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		
1.8 Distingue con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.		
1.9 Distingue las temperaturas frío y caliente con las yemas de los dedos.		
1.10 Distingue los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.		
1.11 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.		
1.12 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.		
Presión y prensión del instrumento		
2.1 Prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos.	Utiliza el instrumento artificial realizando prensión trípode con precisión y controlando la presión.	-Lista de cotejo -Registro etnográfico
2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.		

2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.		
2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.		
2.5 Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.		
2.6 Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.		
Dominio de la mano		
3.1 Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis.	Realiza actividades disociando ambas manos.	-Lista de cotejo -Registro etnográfico
3.2 Desdobla papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis.		
3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.		
3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.		
3.5 Disocia las manos al trasvasar con precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño.		
3.6 Disocia las manos al entrelazar las tiras del microporoso para elaborar manualidades.		
3.7 Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla.		
Desinhibición de los dedos		
4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	Realiza acciones grafomotoras con movimientos de relajación y tensión.	-Lista de cotejo -Registro etnográfico
4.2 Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los títeres de guante.		
4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.		
4.4 Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos.		
4.5 Mueve independientemente cada uno de los dedos al tocar la flauta.		
4.6 Representa un personaje con los títeres de dedos.		
4.7 Arrastra la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material.		
4.8 Extiende y contrae los dedos al manipular objetos de goma.		
4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).		
Separación digital		
5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.	Segmenta, separa longitudinal y transversalmente sus dedos al realizar actividades.	-Lista de cotejo -Registro etnográfico
5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.		
5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.		

V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

1. Procesamiento de la Información por Instrumento, Unidad de Análisis.

Para la presente investigación se empleó un instrumento cualitativo, el registro etnográfico; a su vez, se utilizó un instrumento cuantitativo; la lista de cotejo de entrada y salida, el cual fue elaborado por el grupo de investigación. Todo con la finalidad de comprobar la afirmación o negación de las hipótesis formuladas para esta investigación. Así mismo, para evidenciar el logro de los indicadores de proceso y resultado de las habilidades grafomotoras trabajadas.

A continuación se explicarán los resultados de las hipótesis planteadas para esta investigación:

Hipótesis 1: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de adiestramiento de la yema de los dedos.

Hipótesis 2: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de prensión y presión del instrumento.

Hipótesis 3: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de dominio de la mano.

Hipótesis 4: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de desinhibición de los dedos.

Hipótesis 5: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de separación digital.

La primera hipótesis se ha trabajado a través de la lista de cotejo de entrada y salida, utilizando tablas y gráficos estadísticos, sobre cada indicador de las cinco habilidades grafomotoras propuestas, así mismo, se añade registros etnográficos para validar el cumplimiento de los indicadores de proceso propuestos por el grupo investigador. Para la segunda hipótesis, se planteará un cuadro de doble entrada en donde se explicita los materiales e instrumentos utilizados en cada habilidad, además se complementará con los totales generales de estas, plasmados en tablas y gráficos

estadísticos de la lista de cotejo de entrada y salida para comprobar su viabilidad en el logro de las destrezas grafomotoras. Por último, la tercera hipótesis, se comprobará a través de episodios de los registros etnográficos en función a la retroalimentación pertinente frente a las carencias de la motricidad fina. Cabe resaltar que cada hipótesis presentará una fundamentación basada en teorías que la sustenten. Al término de este análisis, se detallarán conclusiones que validen o no las hipótesis planteadas.

A continuación, se detalla el análisis de cada hipótesis:

HIPÓTESIS 1: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de adiestramiento de la yema de los dedos.

Habilidad 1: **Adiestramiento de la yema de los dedos**

Esta habilidad implica que la persona llegue a realizar un proceso continuo, sistemático y organizado que le permita desarrollar habilidades, conocimientos y destrezas, correspondiente a las yemas de los dedos. Para ello, es necesario que la persona llegue a conocer a través de experiencias, la importancia que tienen las yemas de sus dedos frente a las sensaciones, como: el poder reconocer objetos, superficies, texturas y temperaturas. La importancia de esta, recae en que la persona al no poseer una sensibilidad profunda sensitivo motor, se pierde la sensación de presión al no poder sostener una herramienta o un objeto cualquiera. La pérdida de sensibilidad térmica y dolosa, provoca lesiones como el desconocimiento de temperaturas elevadas, así como objetos punzantes. “...los múltiples aspectos de la sensibilidad táctil: sensación de tocar, percepción de la textura de la superficie, forma, dureza, cualidad, temperatura, así como la identificación y el reconocimiento exacto de lo que buscamos, por ejemplo, la búsqueda en el bolsillo de unas llaves o un pañuelo” (Peña, 2007, p. 215).

Indicador 1: Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.

Dicho indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, dada por la exploración a través de las yemas de los dedos, para poder percibir la cualidad del objeto, que en este caso sería el grosor. Cabe señalar que según el desarrollo del pensamiento lógico, descrito por Piaget, niños y niñas de cinco años ya debieron haber adquirido el significado de la dimensión del grosor (grueso y delgado). Es por ello que se dio un grado de dificultad a esta exploración, al vendarle los ojos, de manera que implicó agudizar su sentido del tacto.

Tabla 17

Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de los dedos los objetos gruesos y delgados teniendo los ojos vendados.

LISTA DE COTEJO	ENTRADA		SALIDA	
LOGRO	f	%	f	%
SI	10	40%	14	56%
NO	13	52%	4	16%
NO EVALUADO	2	8%	7	28%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 17 se puede observar que, según la lista de cotejo de entrada, el 40 %, que hace referencia a la cantidad de 10 de niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 52%, que refiere a un total de 13 niños y niñas, no ha logrado cumplir con el indicador. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que los 10 niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, muestran dificultad al explorar el material “Galletas”, puesto que al coger el material solo usaban una sola mano, además cuando acercaban sus dedos al material, lo hacían de forma lenta y con movimientos en sus brazos. Así mismo, el concepto de “grueso” y “delgado” aún no había sido interiorizado.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas las cuales permitieron sensibilizar la yema de los dedos, para que niños y niñas puedan afianzar el reconocimiento de esta dimensión “grosor”; a través del tacto. El indicador se evidencia en la actividad lúdica llamada “Exploro Hojas Secas” la cual consistió en que niños y niñas debían modelar su planta y para ello elaborar con la arcilla, ramas, raíces, entre otros detalles.

Tabla 18

Registro N°17 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	Muy bien Jaam Paul, exacto deslízalo así como lo estás haciendo. A ver Adriano (dirige su mirada hacia el modelado de Adriano, el cual ha conseguido hacer una tira gruesa y corta)
Adriano:	No puedo Miss (inclina su boca hacia un lado)
Docente K:	Sí puedes hijo, ¿De qué forma quieres que quede?

Adriano:	Como la de Jaam Paul (señala la tira delgada de Jaam Paul)
Docente K:	Ahhh, ¿la quieres delgada?
Adriano:	Sí
Docente K:	Mmmm, ya, solo tienes que deslizar la palma de tu mano sobre tu arcilla, mira te voy a indicar (coge el antebrazo derecho de Adriano con su mano) ya, mira, ahora extiende tus dedos.
Adriano:	(Extiende sus dedos, desliza la palma de su mano y sonríe)
Docente K:	Muy bien ahora lo deslizas sobre la arcilla con un poco de fuerza (con su mano mueve el antebrazo derecho de Adriano, consiguiendo la tira) Muy bien Adrianito, así está bien.
Adriano:	Ya está delgada, gracias Miss (sonríe)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio se pudo evidenciar que Adriano, desconocía del término “delgado”, al señalar y no verbalizar el grosor que había conseguido su compañero Jaam Paul, en el modelado, “una tira delgada de arcilla”. Por otra parte, el que Adriano, haya conseguido realizar una “tira delgada” utilizando sus manos (yema de los dedos), le permite reconocer los dos tipos de grosores; en primera instancia, él sabía que no quería la tira gruesa, que había modelado primero; y al darse cuenta que quería realizar la tira delgada, sigue las indicaciones dadas por la docente (extender y flexionar sus dedos) y comienza a ponerlas en práctica para conseguir el grosor deseado.

La palpación viene a ser la combinación de tocar, sentir, examinar, de la respuesta sensorial y la interpretación a través de experiencias previas. Implica el uso de ciertas habilidades de un modo metódico que permite la obtención de información específica. También se puede utilizar para adquirir información día por día... (Field, 2001, p. 2).

Como se menciona en la cita el palpar a través de nuestras manos, es decir, haciendo uso de las yemas de nuestros dedos, nos permite conocer y reconocer, información nueva de los objetos a los que estamos rodeados, en este caso, como se evidencia en el episodio Adriano, pudo construir su concepto de lo que era delgado a través de su exploración táctil al palpar y modelar. Así mismo, damos importancia a la actividad del modelado ya que fue el conducto por el cual el niño pudo lograr el aprendizaje con sus sensaciones.

Con el modelado los niños/as desarrollan también la percepción, en especial la percepción táctil y la visual. Con la primera, los niños trabajan con diversos materiales, los cuales producen sensaciones a través de las cuales aprenden

conceptos como suave, liso, áspero, duro, blando, frío, caliente, húmedo, seco, grueso, delgado, etc. Sin embargo, con la percepción visual los niños/as desarrollan la capacidad de observar y retener la información de los cuerpos u objetos que desean representar (tamaño, color, forma, proporción, función y demás características). Además, los niños/as construyen otro tipo de conocimientos, por ejemplo, armando y desarmando las figuras, trabajando así el concepto de composición y descomposición. (El Cajón del modelado, 2014)

Además, de la actividad, el alcance oportuno que dio la docente al verbalizar el nombre de la cualidad “delgado” hizo que el niño pudiera entender a lo que significaba, de igual manera, permitió que el niño conservara este concepto al poder ayudarlo a visualizar la comparación entre la tira gruesa, al convertirla en delgada, con sus propias manos, haciendo de esta una experiencia significativa, tanto cognitiva, como motora. La transferencia de este aprendizaje al ser un concepto muy cotidiano se pudo afianzar con materiales cotidianos que utilizábamos en clase, como se muestra en el siguiente episodio.

Tabla 19

Registro N° 40 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair y Richelle:	(ambos niños reparten las hojas y los plumones, los demás niños y niñas hablan entre ellos y ellas)
Richelle:	(le acerca el plumón delgado rosado)
Jeremy:	(Inclina su boca hacia un lado) No quiero este, quiero el grueso marrón (señala el plumón).
Richelle:	(Le cambia el plumón delgado, por el grueso)
Dena:	Yo también quiero el grueso pero azul, por fis.
Richelle:	Ay ya, toma.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

Gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación y al material otorgado, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla 19, el cual muestra que la cantidad de logrados es de un 56%, que hace referencia a 16 niños y niñas del Aula Amarilla, mientras que un 16% que corresponde a 4 niños y niñas del mismo salón y un 28%, que representa a 7 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación por inasistencia.

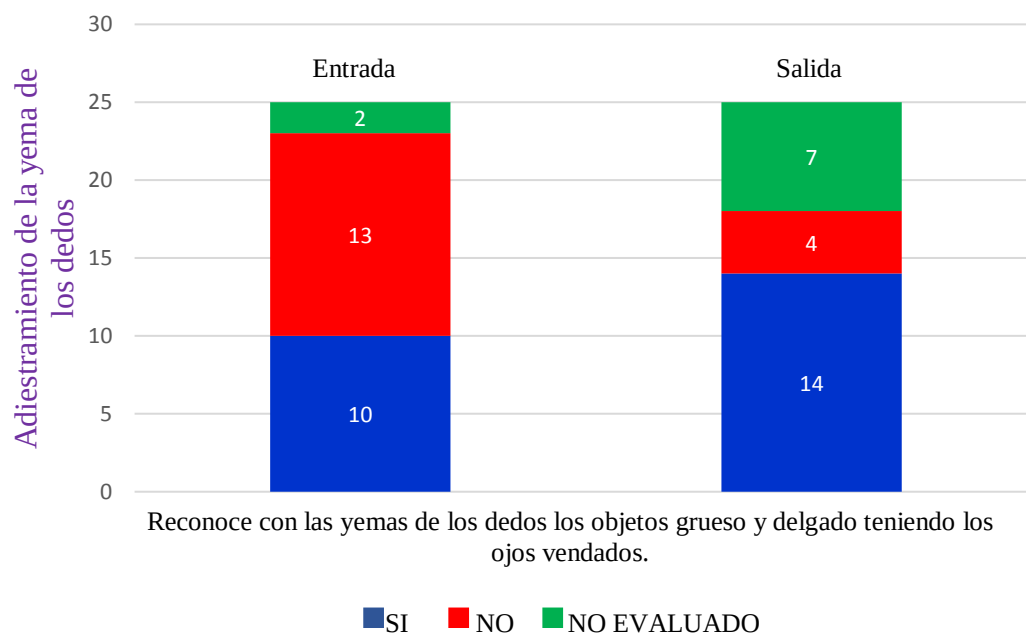


Figura 9. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos de objetos grueso y delgado.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que incrementó; de 10 niños, a 14; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, de 13 a 4 niños y niñas. Sin embargo, los niños y niñas que no han sido evaluados, han incrementado su cantidad, pasando de ser 2 a ser 7. En conclusión, se logró que la mayoría pueda cumplir el indicador, aunque faltaría agudizar más la sensibilidad táctil a través de más actividades lúdicas.

Indicador 2: Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño, teniendo los ojos vendados.

Este indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, para poder reconocer el tamaño del objeto (grande y pequeño), que refiere a las dimensiones de un objeto. Al igual que la anterior cualidad, está también representa un concepto matemático, el cual ya debió haber sido adquirido por niños y niñas de cinco años; es por ello que también se les vendó los ojos, para originar una mayor sensibilidad visual y evocar a la memoria.

Tabla 20

Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados.

LISTA DE COTEJO	ENTRADA		SALIDA	
LOGRO	f	%	f	%
SI	23	92%	18	72%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	2	8%	7	28%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y de salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 20 se indica, según la lista de cotejo de entrada, que el 92 % haciendo referencia a la cantidad de 23 niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 0%, no ha logrado cumplir con el indicador y el 8% que indica, la cantidad de niños y niñas no pudieron ser evaluados. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mayoría logró cumplir con el indicador, al explorar las tres pelotas con distintas dimensiones: “Grande, mediano y pequeño”. Niños y niñas reconocían el objeto de manera inmediata, aun teniendo los ojos vendados, ellos y ellas sabían que eran pelotas y sabían cuál era el más grande y cuál era el más pequeño. Se puede decir que el concepto grande y pequeño ya estaba interiorizado y más aún, en un objeto cotidiano como las pelotas.

Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar el conocimiento de las dimensiones grande y pequeño, a través de las yemas de los dedos. A continuación, se presentarán fragmentos en donde se puede evidenciar, a través de los diferentes materiales dados, el reconocimiento del grosor.

Tabla 21

Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair:	(Se acerca al sitio de Santiago) A ver tu hoja, es más grande que la mía, a ver para tocarla.
Santiago:	No (la toma con sus mano derecha y frota la yema de sus dedos en ella) es suavecita, no te la voy a dar.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En el fragmento se pudo evidenciar que Jeshair reconoce sin dificultad alguna, el tamaño de la hoja, y además que realizó una comparación, de manera visual y táctil, entre ambas hojas.

Así mismo, en la siguiente actividad lúdica, también se puede evidenciar el indicador en uno de los niños que exploró el material propuesto.

Tabla 22

Registro N°25 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Santiago: Docente K:	Miss, no me sale, quiero hacer la casita. (se pone en cuclillas, de manera que se pueden mirar a la misma altura) Está bien a ver comencemos desde abajo, ¿qué vez ahí? (señala el triángulo grande)
Santiago Docente K:	Un triángulo Ahh, pero no es cualquier triángulo, de ¿qué tamaño es?
Santiago:	Ahh, es grande (Observa las figuras y encuentra un triángulo grande, lo coge con las yemas de sus dedos de la mano derecha, la figura geométrica, da vueltas a la figura con su mano derecha, la otra reposa)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el fragmento se evidencia que el niño, toma como segunda cualidad del objeto, el tamaño de este, así mismo lo coge para poder certificar la información dada a la docente.

Por otro lado, el material dado, llamado Tangram afianzó en el niño, su percepción visual y táctil. “El tangram es un juego de astucia en el que hay siete piezas (llamadas *Tans*) de diferentes formas y tamaños. Así mismo, le permite mejorar su coordinación visomotora, al encajar las figuras para conseguir un “todo”. (Aguilera, 2015)

Por último, el acompañamiento de la docente se pudo evidenciar al incentivar al niño a que evoque la cualidad que poseía este objeto a través de las preguntas que utilizó y al referir la frase “no es cualquier triángulo” puesto que, al mencionarlo, hace que el niño haga especial aquel objeto, a través de esa dimensión (tamaño). “El clarificar a través de preguntas que permitan entender mejor algunos puntos o que dan a conocer ideas que no se han expresado, es algo importante.” (Wilson, 2002)

En suma, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, al acompañamiento de la docente y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en el gráfico

X, el cual muestra que la cantidad de logrados es de un 72%, que hace referencia a la cantidad de 18 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% que no logró cumplir con el indicador y un 28%, que representa a 7 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

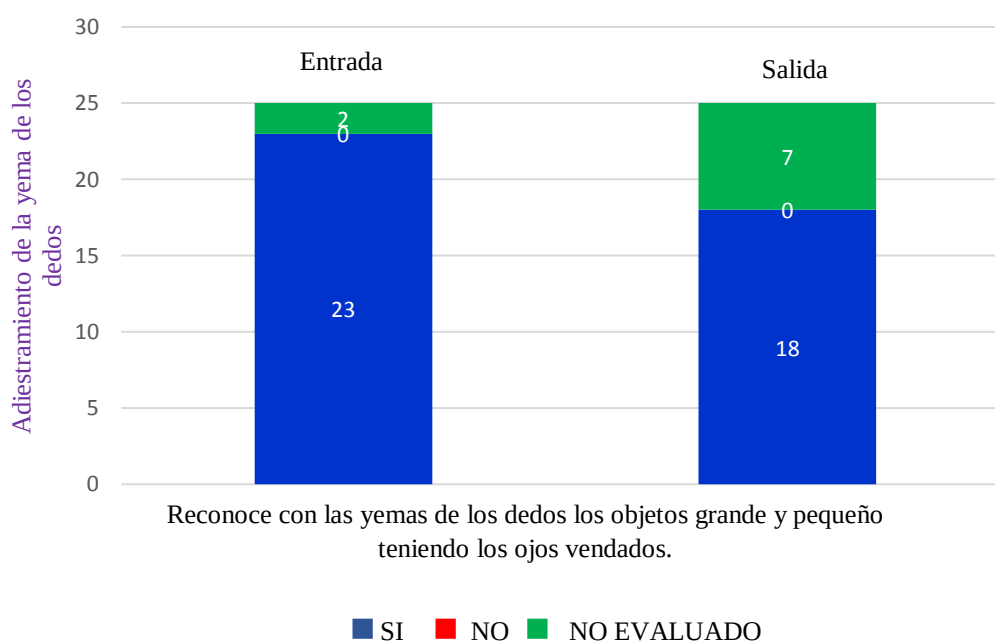


Figura 10. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objeto grande y pequeños

Para finalizar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar que la variación, solo cambió, entre los niños que sí cumplen el indicador y los que no pudieron ser evaluados, sin afectar al porcentaje que no logró con el indicador. Además, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación brindada, se pudo afianzar este indicador, para poder lograr la habilidad.

Indicador 3: Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de las figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.

El indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, a través de la yema de los dedos, para poder reconocer las figuras geométricas bidimensionales (triángulo, círculo, cuadrado). La importancia de esta recae en que el mundo está lleno de figuras, signos, etc. las cuales van formando parte de su aprendizaje. “El mundo en el que vivimos está lleno de imágenes y formas y cuerpos geométricas. Están en la

naturaleza y, sobre todo, en objetos de la vida cotidiana.... Estamos rodeados de figuras geométricas: triángulos, cuadrados, rectángulos, cubos, pirámides, etc.” (García J., Molina F., Ortiz, M., 2009)

Tabla 23

Cantidad de niños y niñas que lograron reconocer con las yemas de los dedos los objetos de las figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.

LISTA DE COTEJO	ENTRADA		SALIDA	
LOGRO	F	%	F	%
SI	13	52%	18	72%
NO	9	36%	3	12%
NO EVALUADO	3	12%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 23 se observa que, en la lista de cotejo de entrada, el 52%, que hace referencia a 13 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 36%, que refiere a los 9 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 12%, es decir, a los 3 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas, se puede decir que la figura bidimensional más reconocida, con los ojos vendados, fue el círculo y el triángulo, en cambio el cuadrado fue más difícil para ellos y ellas reconocer.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, las cuales permitieron sensibilizar la yema de los dedos, y así poder reconocer táctilmente y con mayor facilidad, las figuras geométricas básicas, como lo son el triángulo, el cuadrado y el círculo. El indicador propuesto, se evidencia en la siguiente actividad lúdica “Tangram”

Tabla 24

Registro N° 18 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente M:	Muy bien, ahora busca tu cuadrado.
Estrella:	¿Ese? (toca y desliza con la yema de sus dedos el borde de las piezas, una por una) ¿Ese? (señala, el cuadrado)
Docente M:	Muy bien, lo colocamos como está en la imagen.
Estrella:	(Gira la pieza, simulando un rombo)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Como se evidencia, en el episodio, Estrella pudo reconocer visualmente la imagen del cuadrado, sin embargo, dudó y para confirmar su respuesta, ella desliza

la yema de sus dedos sobre el borde de la pieza, afirmando su respuesta. Es decir que el concepto de las figuras geométricas, en este caso, del cuadrado, ya lo tienen en mente. Esto quiere decir que ya son capaces de poder plasmarlo, graficarlo e identificarlo en cualquier otra actividad, como la siguiente:

Tabla 25

Registro N° 64 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Santiago:	(Coge la bolsa, con la mano izquierda presiona la bolsa con sus dedos índice y pulgar, con la mano derecha realiza un puño y este lo desliza sobre la superficie de la bolsa, logrando que la témpera quede esparcida, luego realiza un triángulo, con su dedo índice, luego un cuadrado , y realiza algunos detalles más)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

Como se muestra en la tabla 25, Santiago, al tener una bolsa de témpera, comenzó a trazar, con la yema de sus dedos, figuras geométricas como el triángulo y cuadrado, sin tener una muestra de ellas, al lado.

A su vez, gracias la exploración del material proporcionado, en primer lugar, el concreto, el cual le permitió fijar el concepto; y el abstracto, el cual le permitió evocar su memoria y graficar con la yema de sus dedos, cada figura geométrica. “...lo que importa del uso de cualquier material, son las acciones sobre el material, no el material en sí mismo. Es el niño quien con sus acciones sobre los materiales va descubriendo y estableciendo relaciones y las formula en su lenguaje...” (Bernabeu, 2016)

Además como se pudo notar en el primer fragmento, la duda que tenía la niña al saber si era o no un cuadrado, fue esclarecida rápidamente por ella misma al tocar el cuadrado y afirmar su respuesta; así como también por parte de la docente al confirmar la respuesta.

La retroalimentación debe acompañar al proceso enseñanza-aprendizaje a lo largo de toda su extensión, con la intención de dar inmediata y oportuna información al alumno acerca de la calidad de su desempeño para que realice las correcciones necesarias con el objeto de mejorar su competencia. (Fonseca, 2009)

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X,

mostrando la cantidad de logrados que refiere a 72%, es decir, la cantidad de 18 niños y niñas del Aula Amarilla, un 12% que representa la cantidad de 3 niños y niñas, que no logaron cumplir con el indicador y un 16%, que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

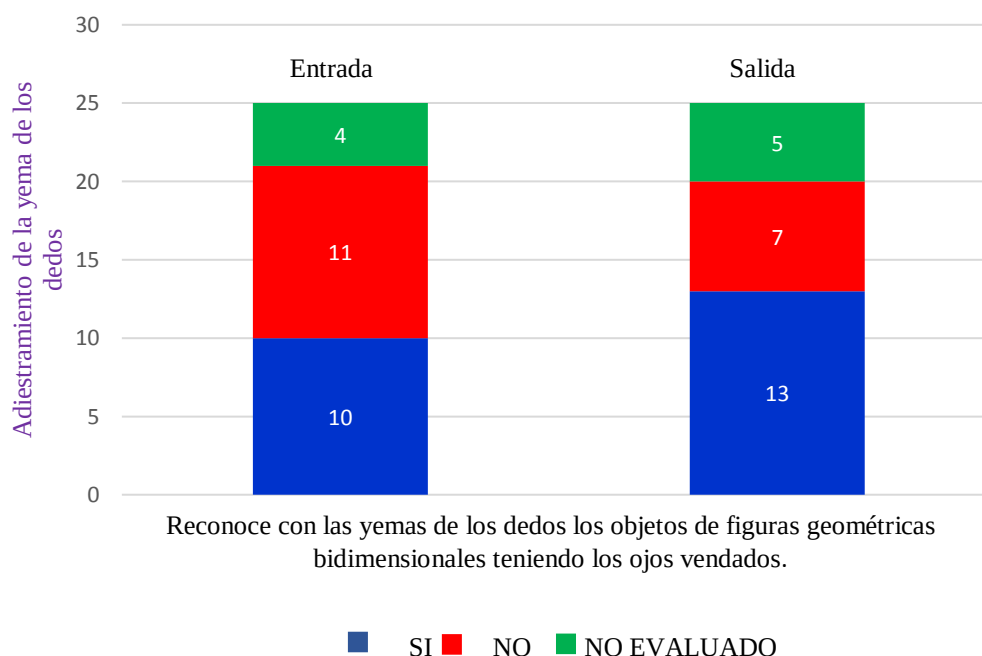


Figura 11. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objetos de figuras geométricas bidimensionales.

Para concluir, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 13 niños y niñas, a 18. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 9 a 3. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, también disminuyó, de 3, a 4. En suma, se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, para poder lograr la habilidad.

Indicador 4: Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.

El indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, a través de la yema de los dedos, para poder reconocer las figuras geométricas tridimensionales (esfera, cubo

y pirámide). La importancia de esta, al igual que el indicador anterior, radica en que los podemos encontrar en nuestro entorno más cercano.

Tabla 26

Cantidad de niños y niñas que reconocen con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	13	52%	20	80%
NO	9	36%	2	8%
NO EVALUADO	3	12%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre (2018)

La tabla 26 indica que, en la lista de cotejo de entrada, el 52%, haciendo referencia a 13 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 36%, que refiere a los 9 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 12%, es decir, a los 3 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas, se llegó a la conclusión que la figura tridimensional más identificada con las yemas de los dedos, teniendo los ojos vendados, era el cubo, en cambio la pirámide y la esfera, fue más difícil para ellos y ellas reconocer.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, las cuales permitieron sensibilizar la yema de los dedos, y así poder reconocer táctilmente y con mayor facilidad, las figuras tridimensionales, como lo son la esfera, el cubo y la pirámide. Además, para poderlas reconocer en la vida cotidiana. El indicador propuesto, se evidencia en las diferentes actividades lúdicas trabajadas.

Tabla 27

Registro N° 24 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Lesly:	(Coge con ambas manos la masa, introduce sus dedos sobre ella, cierra los ojos y sonríe, empieza a modelar la masa, realizando movimientos ondulatorios con sus dedos, termina haciendo dos esferas pequeñas con la masa) ¡Ya tengo sus ojos!

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En esta actividad Lesly ha conseguido hacer dos esferas, al modelar la masa, las cuales simulan ser unos “ojos”. Esto quiere decir que ella ya está relacionando las figuras tridimensionales con objetos de la realidad, de su vida cotidiana.

En la siguiente actividad, también se puede evidenciar el reconocimiento de las figuras tridimensionales con las yemas de los dedos.

Tabla 28

Registro N° 90 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hecho
Ariana:	Coge un poco de plastilina y la incrusta en la punta del mondadientes, luego une otro, forma una “L” luego realiza otra “L” pega plastilina a los extremos de este último, logrando formar un cuadrado.
Docente K:	¿Y qué vas a hacer Ariana?
Ariana:	Un cubo

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este fragmento se puede evidenciar que Ariana está formando de manera tridimensional el cubo, al realizar uno de sus lados.

Cabe resaltar que niños y niñas también reconocen que las figuras tridimensionales están compuestas de figuras bidimensionales, como lo muestra el siguiente episodio.

Tabla 29

Registro N°90 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Adriano:	(Ha realizado cuatro cuadrados con los mondadientes, sin embargo, los ha puesto sobre la mesa sin unirlos con plastilina)
Docente K:	Hijo, y ¿cómo los vas a unir?
Adriano:	Con la plastilina. Miss, ¿me podría dar más palitos?
Docente K:	Ahhh querías ver si te iban a alcanzar, ¡qué astuto! Ten toma, aquí tienes más (le acerca ocho palitos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

También se puede añadir que el material proporcionado en esta última actividad fue muy útil ya que permitió la libertad y espontaneidad del niño y la niña para lograr la figura deseada, Así mismo, se vuelve a evidenciar la retroalimentación dada por la docente al preguntar a cada uno lo que hacía y cómo lo iban hacer.

Como resultado, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual

se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 80%, que hace referencia a la cantidad de 20 niños y niñas del Aula Amarilla, un 8% que representa la cantidad de 2 niños y niñas, que no lograron cumplir con el indicador y un 12%, que representa a 3 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

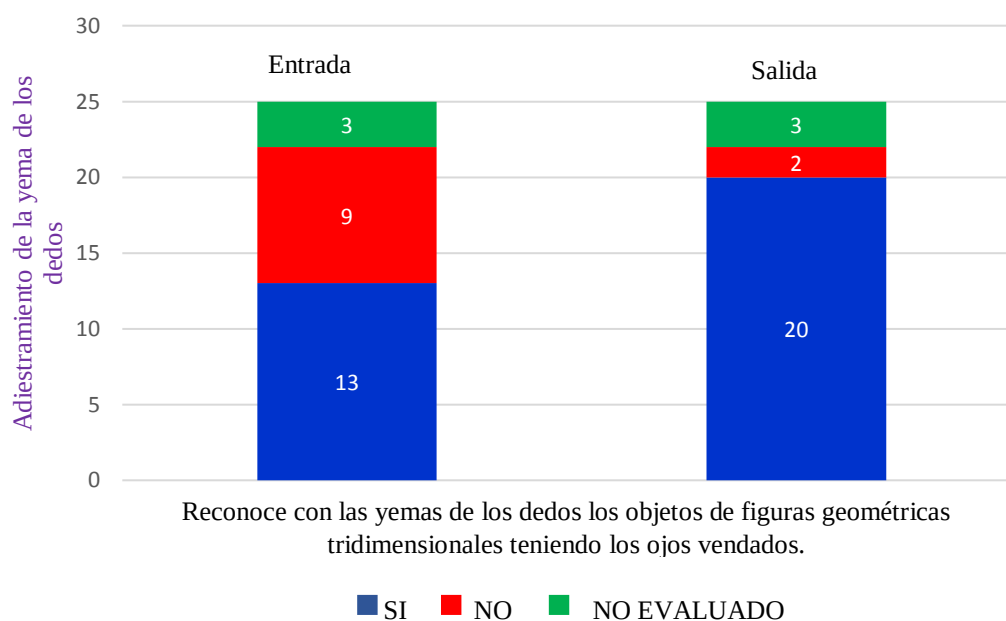


Figura 12. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos objetos de figuras geométricas tridimensionales.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se evidencia un progreso en el cumplimiento del indicador, puesto que la cantidad de niños y niñas varía, de 18 niños y niñas, a 20. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 9 a 2. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, sigue igual, en 3. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, para poder lograr la habilidad.

Indicador 5: Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.

Este indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, para poder reconocer las texturas (ásperas y lisas), de un objeto. Cabe resaltar que al sentir las texturas, estas causan en el ser humano sensaciones, como se podrá evidenciar más

adelante. “... Hay dos sensaciones que no corresponden a ningún órgano o sentido concreto y que percibimos de forma consciente y elaborada por ser producto de una suma e integración de impresiones procedentes de los distintos receptores: son la textura y el flavor.” (Sancho J., Prieto, E, Castro, J. 1999)

Tabla 30

Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	15	60%	17	68%
NO	7	28%	5	20%
NO EVALUADO	3	12%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 30 se indica, según la lista de cotejo de entrada, que el 60 % haciendo referencia a la cantidad de 15 niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 28%, no ha logrado cumplir con el indicador, que refiere a la cantidad de 7 niños y niñas; y el 12% que indica, la cantidad de 3 niños y niñas no pudieron ser evaluados. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede evidenciar que la mayoría logró cumplir con el indicador, al percibir las texturas de las huellas (de lija y de madera). La mayoría, palpaba el objeto con una sola mano, y respondían al instante la pregunta, de manera correcta. Otros dudaban de sus respuestas, cambiándolas de un momento a otro o realizándolas en forma de pregunta.

Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar el reconocimiento de las texturas, a través de las yemas de los dedos. A continuación se presentarán fragmentos de la actividad lúdica “Sal y sémola brillante”, en donde se puede evidenciar, el cumplimiento del indicador.

Tabla 31

Registro N° 53 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair:	(Esparce la goma con su dedo índice derecho, utiliza la yema de su dedo y la esparce de un lado hacia el otro, <i>coge la sal con sus dedos pulgar, índice y medio, los frota mientras la sal va cayendo</i>) ¡Aich me duele!
Docente K:	¿Está muy áspero?
Jeshair:	Sí (inclina su boca hacia un lado)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio, se evidencia que Jeshair logra sentir la textura al manifestar su incomodidad al decir que “le duele”. Así mismo, está interiorizando el concepto al escucharlo decir a la docente.

En el siguiente episodio, se podrá evidenciar la otra textura, en la misma situación.

Tabla 32

Registro N°53 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	Entonces <i>echa un poco más en la parte lisa</i>
Jeshair:	<i>¿Esta? (señala la parte del papelógrafo que no tiene nada encima)</i>
Docente K:	Sí (dirige su mirada hacia Iker)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En esta situación, se evidencia el contraste que ha logrado interiorizar Jeshair, puesto que solo sabía el concepto de “áspero” y dedujo lo liso. Así mismo, la docente afirma su respuesta, esclareciendo sus dudas.

Por último, en el siguiente episodio se evidencia el concepto interiorizado del niño.

Tabla 33

Registro N°53 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	¿Por qué eres un monstruo?
Iker:	<i>Porque en mis manos siento cositas</i> (esboza una sonrisa)
Jeshair:	<i>Noo, se dice ásperas</i>

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En este caso, se evidencia que Jeshair ya interiorizó el concepto de áspero, así mismo, ya es capaz de enseñar a su compañero el concepto que ya aprendió.

También se puede decir que gracias al material dado, tanto el papelote, como la sal, fueron de utilidad para poder diferenciar ambas texturas.

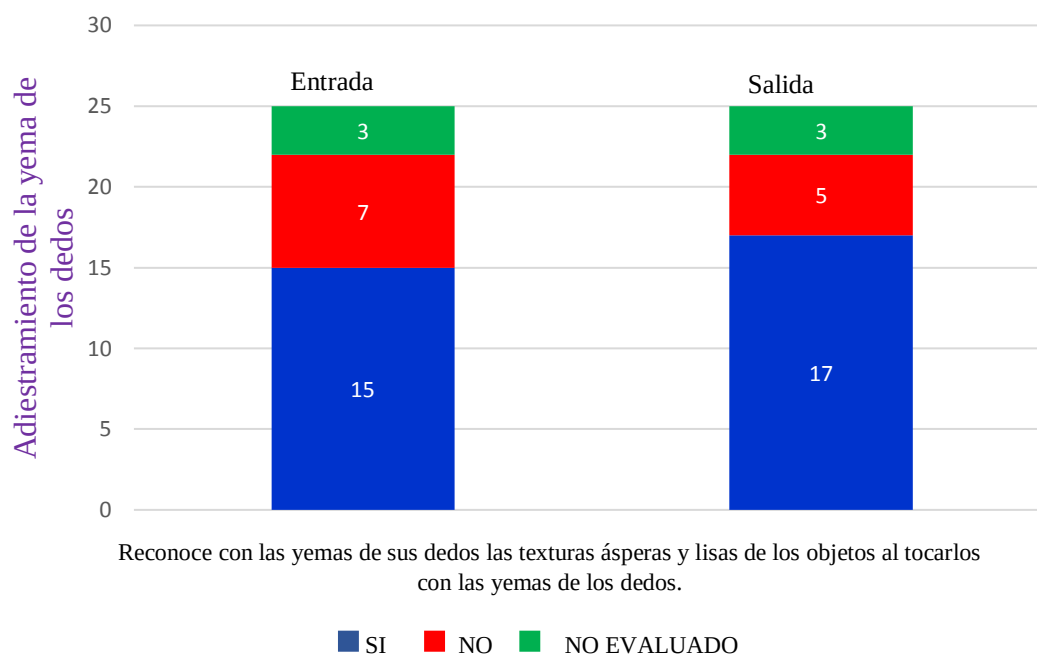


Figura 13. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 68%, que hace referencia a la cantidad de 17 niños y niñas del Aula Amarilla, un 20% que representa la cantidad de 5 niños y niñas, que no lograron cumplir con el indicador y un 12%, que representa a 3 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 15 niños y niñas, a 17. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 7 a 5. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, también disminuyó, de 3, a 3. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, aunque la variación no fue tan grande, al menos se logró mejorar la cantidad.

Indicador 6: Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.

Dicho indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, dada por la exploración a través de las yemas de los dedos, para poder percibir la textura del objeto, que en este suave y rugoso. Cabe resaltar que la diferencia entre ambos es muy notoria, tanto visual como en lo táctil.

Tabla 34

Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	22	88%	22	88%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	3	12%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre (2018)

En la tabla 34 se puede observar que, según la lista de cotejo de entrada, el 88 %, que hace referencia a la cantidad de 22 de niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 0%, no ha logrado cumplir con el indicador; y un 12% de niños y niñas que no fueron evaluados por inasistencia. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mayoría de niños y niñas ha logrado conceptualizar estos términos y que fueron percibidos de manera correcta.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas las cuales permitieron sensibilizar la yema de los dedos, para que niños y niñas puedan afianzar el reconocimiento de las texturas rugosa y suave.

Tabla 35

Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair:	(Se acerca al sitio de Santiago) A ver tu hoja, es más grande que la mía, a ver para tocarla.
Santiago:	No (la toma con sus mano derecha y frota la yema de sus dedos en ella) <i>es suavecita, no te la voy a dar.</i>

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio se puede evidenciar que Santiago ya ha interiorizado esta cualidad al palpar la textura de una hoja, lo que la hace especial para él y que por un motivo, no se la quiere entregar a su compañero.

Por otro lado en el siguiente episodio se sensibiliza aún más las yemas de los dedos al percibir la textura.

Tabla 36

Registro N° 17 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair:	Ay, ya, escoge otra, pero apúrate. (le entrega la bolsa)
Jhull:	(Coge la bolsa con una mano y con la mano derecha frota la yema de sus dedos con las hojas, hasta encontrar la de trébol)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

Jeshair encuentra la textura de la hoja deseada, que en este caso es el “trébol”, a través de las yemas de los dedos, así mismo agudiza este sentido al no ver lo que hay en la bolsa y al percibirlo a través del tacto.

En la siguiente situación también se pudo evidenciar la otra textura.

Tabla 37

Registro N° 20 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Ariana:	Explora la textura de la hoja, la pone sobre su palma derecha y la toca con su dedo índice derecho) Miss, la hoja tiene una arruguitas, ¿también las hago?
Docente K:	Sí, también, qué bueno que estés sintiendo tu hojita.
Ariana:	Sí Miss, la voy a hacer bien bonita.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Ariana ha logrado percibir los nervios de la hoja, a través del tacto y al captar esta sensación, se convirtió en una información valiosa para ella al darle la cualidad de “arruguitas”, implicando ser la textura rugosa.

En otra situación, se puede notar el reconocimiento de la misma textura en un material diferente.

Tabla 38

Registro N° 24 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Lesly:	¿Y tú qué vas a crear Lesly?
Docente M:	Creo que un Monstruo Miss, porque se siente rugosa la masa, como un monstruo.
Lesly:	Jajaaja sí seguro, ¿y tú Jack?

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Lesly, como cualidad de su masa, ha tomado por concepto, el indicado ya que la masa de sémola, poseía relieves, lo que le hacía sentir rugosa para ella.

Gracias a las actividades lúdicas realizadas, a la retroalimentación realizada por los mismos niños, al mencionar la cualidad de su objeto y a la variedad de material como el cotidiano (hojas secas) o el estructurado (masa de sémola) se pudo afianzar el indicador propuesto, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida. El porcentaje de niños y niñas que lograron cumplir con el indicador propuesto es de 88%, haciendo referencia a la cantidad de 22 personas; por otro lado los que no cumplieron con el indicador fue de un 0% y los que no pudieron ser evaluados un 12%, refiriéndose a 3 personas.

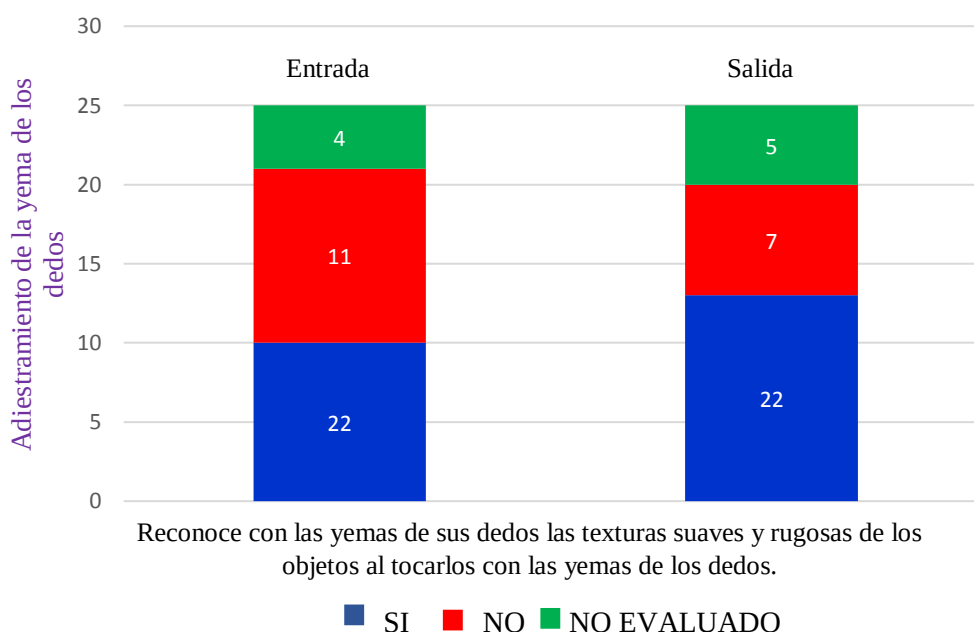


Figura 14. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas

Se puede concluir, diciendo que las cantidades se mantuvieron, de manera que se pudo afianzar el indicador, beneficiando así, a la mayoría de niños y niñas ya que lograron cumplir con el indicador propuesto.

Indicador 7: Reconoce con las yemas de sus dedos la consistencia blanda y dura de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos

Este indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, para poder reconocer la consistencia (blando, duro), de un objeto. Al igual que los anteriores indicadores, esta también es una propiedad que se encuentra en la cotidianidad. Así mismo, este guarda una relación muy estrecha con la presión que se va ejercer sobre el objeto que posee estas características.

El lápiz ... si es blando emborrona la escritura y si es duro el niño tiene que hacer una fuerte presión sobre el papel, lo que incrementará su cansancio y hará disminuir su rapidez... si es que el niño no está contento con el trazo realizado, puede caer en la tentación de borrar una y otra vez lo escrito. (Vallejo, 2009)

Tabla 39

Cantidad de niños y niñas que logran reconocer con las yemas de sus dedos la consistencia blanda y dura de los objetos al tocarlos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	21	84%	21	84%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	4	16%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 39 se indica, según la lista de cotejo de entrada, que el 84 % haciendo referencia a la cantidad de 21 niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 0%, no ha logrado cumplir con el indicador y el 16% que indica, la cantidad de niños y niñas no pudieron ser evaluados. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mayoría logró cumplir con el indicador, al explorar los círculos (de microporoso y de madera). Niños y niñas reconocían el objeto de manera inmediata, aun teniendo los ojos vendados, sin embargo la exploración táctil fue muy superficial,

ya que solo frotaban su mano sobre ella, sin intentar doblar el objeto. Además, se puede decir que los conceptos, blando y duro, ya estaban interiorizados.

Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar el conocimiento sobre la consistencia, a través de las yemas de los dedos. A continuación se presentarán fragmentos en donde se puede evidenciar, a través de los diferentes materiales dados, su reconocimiento.

Tabla 40

Registro N° 38 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Clara:	Usted dijo que como las cáscaras son blandas, debíamos doblarlos y hacerlos con estos dos dedos (muestra el pulgar e índice derecho)
Docente M:	Muy bien y ¿qué más?

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio, Clara vuelve a recalcar la consistencia del material, que en este caso son cáscaras de verdura y frutas, y además hace una relación entre esta cualidad y el poderlas doblar.

Por otro lado, podemos ver que a niños y niñas les fue dificultoso ejercer fuerza en materiales duros, como en el siguiente fragmento:

Tabla 41

Registro N° 54 de evidencias de las actividades lúdicas.

Hechos	Actores
Santiago:	Miss, no sale la silicona, está muy dura (la aplasta con ambas manos, tensa el gesto facial)
Docente K:	Mmmm, sí sale, a ver hazlo con más fuerza.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio se puede ver que Santiago al notar que el pote de silicona estaba muy duro, ejerció fuerza sobre él, y al hacerlo, desarrolló su motricidad facial; como lo describe en el episodio, “tensa el gesto facial”.

Así mismo, al lograr realizar la actividad, deja de lado la otra.

Tabla 42

Registro N° 54 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos

Santiago:	(Inhala, luego aplasta la silicona con ambas manos, <i>esta vez sale la silicona, sin embargo se acumula la silicona en un solo lugar ya que no mueve los brazos al salir la silicona</i>)
Docente K:	¡YA SANTI! Ya salió la silicona, mueve tus brazos
Santiago:	(Mueve sus brazos aplastando la silicona, tensa el gesto, y ahora sí mueve ambos brazos en sincronía)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

El segmentar los brazos, realizando la presión fue una actividad que demandó un mayor esfuerzo en ellos, por consiguiente, lograron realizar la actividad, desarrollando múltiples capacidades, como coordinación viso- motora, gruesa, entre otros.

A su vez se puede decir que gracias al material dado, novedosos como la cáscara y cotidianos, como el pote de silicona, fueron de utilidad para poder diferenciar ambas consistencias y desarrollar otras capacidades. También la orientación que brindó la docente al decirle al niño cómo podía manejar el material, siendo este, cotidiano.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que corresponde a un 84%, que hace referencia a la cantidad de 21 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% , que no lograron cumplir con el indicador y un 16%, que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

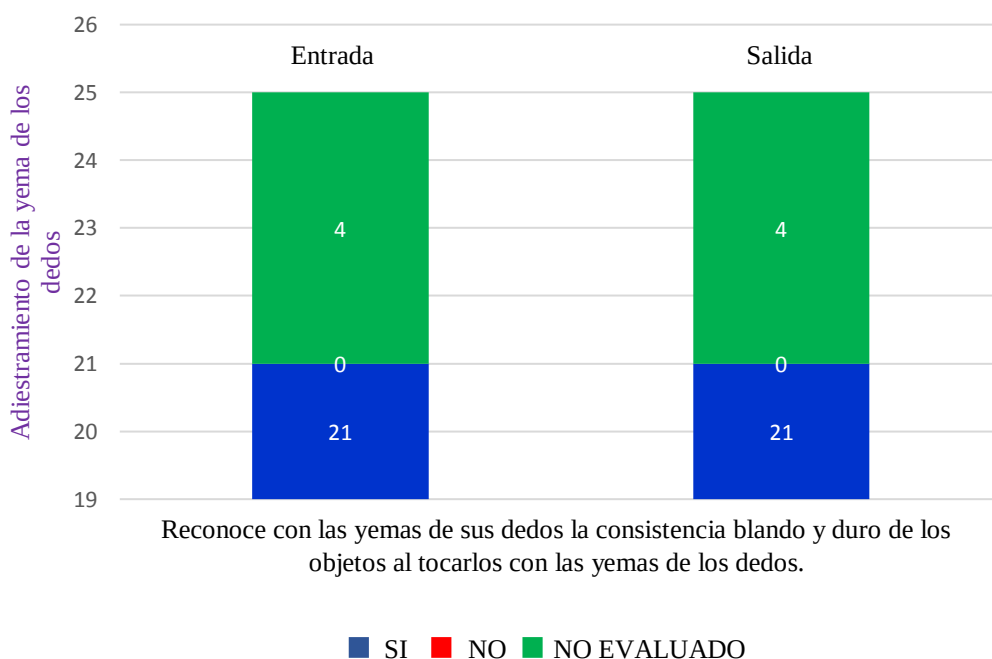


Figura 15. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de sus dedos la consistencia blando y duro de los objetos.

Para culminar, se puede decir que al comparar ambos resultados, tanto el de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede decir que las cantidades siguen siendo iguales, siendo la cantidad de logrados, la mayor, dato que indica que se pudo afianzar la habilidad, por medio de las actividades lúdicas, como de la retroalimentación y materiales; permitiéndole al niño y niña poder reconocer y distinguir ambas consistencias, con sus dedos.

Indicador 8: Distingue con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.

Este indicador engloba todas las dimensiones y cualidades anteriormente mencionadas, lo que desarrolló en niños y niñas un mayor nivel de complejidad en la evaluación.

Tabla 43

Cantidad de niños y niñas que logran distinguir con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	0	0%	8	32%
NO	22	88%	14	56%
NO EVALUADO	3	12%	3	12%
TOTAL	25	0%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 43 se indica, según la lista de cotejo de entrada, que el 0 % de niños y niñas, han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 88%, no ha logrado cumplir con el indicador, haciendo referencia a la cantidad de 22 niños y niñas y el 12% que indica, la cantidad de 3 niños y niñas no pudieron ser evaluados. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mayoría encontró cualidades similares en los objetos, de manera que terminaron confundándose.

Para la lista de cotejo de salida, el cambio no fue tan grande pero sí significativo, gracias a las actividades lúdicas realizadas, a la retroalimentación dada,

y al cambio de materiales tanto para las actividades como para la lista de cotejo de salida.

Para finalizar, se pudo mejorar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 32%, que hace referencia a la cantidad de 8 niños y niñas del Aula Amarilla, un 56%, que no logaron cumplir con el indicador, 14 niños y niñas; un 12%, que representa a 3 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

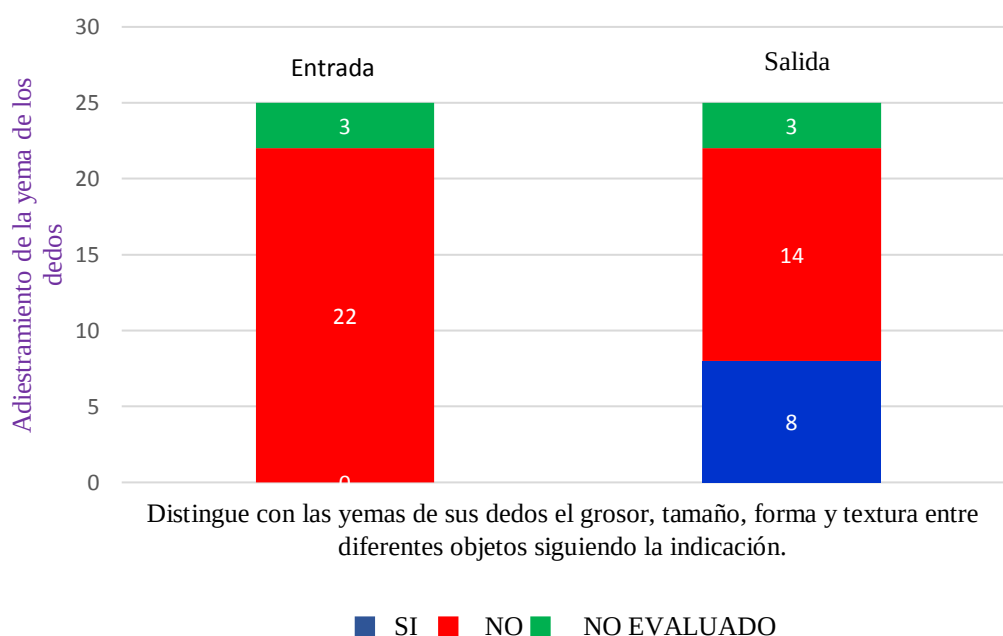


Figura 16. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para distinguir con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.

La variación se puede ver que los que cumplieron con el indicador de ser 0 se desplazaron del nivel NO al SI en un 32% correspondiente a 8 niños, de manera que se puede decir, que a pesar de ser un indicador muy global y dificultoso, hubieron niños que pudieron lograr esta distinción, lo que implica que desarrollaron su agudeza táctil y cognitiva; además, mejoraron su pensamiento cognitivo al realizarlo.

Así mismo, se sugiere incrementar más actividades donde involucren toda esta clase de materiales sensoriales, para que los demás, también, puedan alcanzarlos.

Indicador 9: Distingue las temperaturas frío y caliente con las yemas de los dedos.

Dicho indicador hace referencia a la sensibilidad táctil, dada por la exploración a través de las yemas de los dedos, para poder percibir la temperatura del objeto (caliente y frío). Con el fin de agudizar la sensibilidad térmica que poseen nuestros dedos.

Tabla 44

Cantidad de niños y niñas que logran distinguir las temperaturas frío y caliente con la yema de sus dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	F	%
SI	23	92%	23	92%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	2	8%	2	8%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre (2018)

En la tabla 44, se evidencia el resultado obtenido en la lista de cotejo de entrada, la cual arroja los siguientes datos, el 92% ha logrado cumplir con el indicador, siendo 23, la cantidad de niños y niñas; por otro lado, el 0% no ha logrado cumplir con el indicador, y, por último, el 8% no pudo ser evaluado por inasistencia. Esto quiere decir que la mayoría de niños y niñas ha podido lograr el indicador propuesto, de manera que se realizaron las actividades lúdicas con el fin de poder afianzarlas, como se podrá evidenciar en los siguientes episodios.

Tabla 45

Registro N° 23 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Niños y niñas dejan su dibujo secar en el patio, cabe resaltar que ha salido el sol)
Pablo:	Miss, creo que mi dibujo ya secó.
Docente K:	A ver, anda a verlo.
Pablo:	(Sale del aula, se acerca a su hoja, la coge con ambas manos) ¡Ay! (suelta la hoja y tensa el gesto facial, vuelve a coger la hoja realizando la prensión pinza con la mano derecha)
Docente K:	¡Qué pasó!
Pablo:	Mi hoja quema (tensa el gesto facial)
Docente K:	Jajajajajajaja

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En este fragmento se puede evidenciar que Pablo reconoce la temperatura que ha adquirido su hoja al reposar bajo el sol, este acontecimiento se ve reflejado en su expresión al gritar “¡Ay!” y al coger de diferente manera la hoja, en primer lugar,

la coge con ambas manos, luego, al darse cuenta de la temperatura, solo utiliza su mano derecha con la prensión pinza.

De igual manera sucede en el siguiente episodio.

Tabla 46

Registro N° 85 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Isaac:	(Coge con las yemas de sus dedos el hielo) ; <i>Está muy frío! (pasan 10 segundos y deja caer el hielo)</i>
Docente K:	Sí Isaac, si deseas lo puedes coger del palito.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Isaac, explora el hielo al cogerlo con sus manos, inclusive se toma su tiempo para poder palparlo, luego, cuando ya sensibiliza su tacto, deja caer el hielo en el piso.

Así mismo, gracias a actividades espontáneas, como sucedió en el primer caso y a las actividades lúdicas, que proporcionaron el material ideal para que el niño logre sensibilizar sus dedos, se ha podido evidenciar y afianzar el indicador propuesto. Todo ello, se ve reflejado en los resultados de la lista de cotejo de salida, la cual arroja los siguientes resultados, la cantidad de niños y niñas que han logrado cumplir con el indicador es de 92%, haciendo referencia a 22 personas; los que no lograron cumplir con el indicador son el 0%, y los que no pudieron ser evaluados son el 8%, refiriendo a 2 niños y niñas.

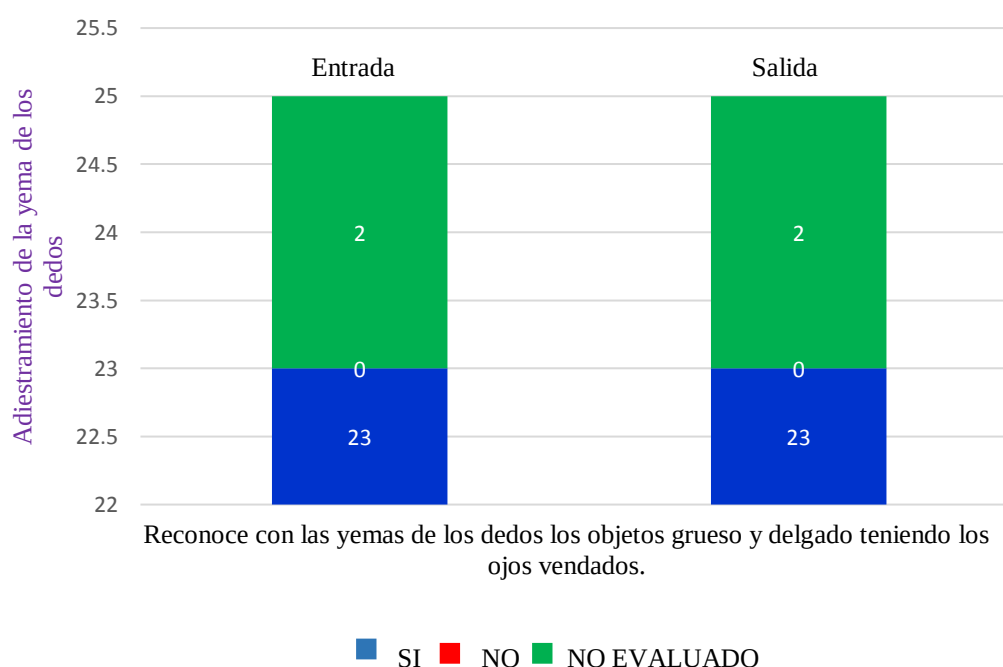


Figura 17. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado.

En suma, se puede decir que la cantidad sigue siendo la misma, sin afectar la cantidad que no ha logrado cumplir con el indicador, de manera que el mayor porcentaje es de los que lograron cumplirlo, por ende, el indicador fue afianzado por las actividades lúdicas y materiales.

Indicador 10: Distingue los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.

Este indicador hace referencia a las distinciones que realizan niños y niñas entre los objetos grandes y pequeños, de manera que logran poner práctica su pensamiento lógico, ya que pueden seriar, clasificar, entre otros. Así mismo, estas dimensiones le ayudan a poder encajar las figuras en determinado espacio, puesto que, si la figura es grande, lo va a plasmar en espacios grandes, y si es pequeña, sucederá de la misma manera.

Tabla 47

Cantidad de niños y niñas que han logrado distinguir los materiales con las yemas de sus dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	18	72%	19	76%
NO	7	28%	2	8%
NO EVALUADO	0	0%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

La tabla 47, muestra los resultados de la lista de cotejo de entrada, teniendo como resultado que el 72%, que corresponde a la cantidad de 18 niños y niñas, han logrado cumplir con el indicador; mientras que el 28% que refiere a la cantidad de 7 niños y niñas, no logró cumplir con el indicador.

Cabe resaltar que en las observaciones registradas en la lista de cotejo de entrada, los niños que no lograron cumplir con el indicador, colocaban en filas los “cuatro conejos de madera de distinto tamaño”, de manera intercalada, grande pequeño, grande pequeño.

Para lograr mejorar este resultado, se realizaron diferentes actividades lúdicas, las cuales se evidencian en los siguientes registros:

Tabla 48

Registro N° 29 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Andrez:	(Tiene dos esferas juntas sobre la mesa, una pequeña, y otra mediana, luego realiza movimientos ondulatorios con su mano, entre ellas tiene un puñado de masa, consigue hacer una esfera grande, la apila con las otras, coge otro puñado y lo pone sobre la mesa, extiende sus manos y las desliza sobre ella, logra hacer una tira, las pone en frente de la esfera grande)
Docente K:	¡Wooow! Qué bonito, ¿qué es?
Andrez:	Es el insecto de Ben 10.
Docente K:	Te ha salido muy bonito, felicitaciones.

Fuente: Registros Etnográficos (2018)

En este fragmento se puede observar que Andrés ha logrado realizar diferentes tamaños con la masa, a través de su modelado, así mismo, los serió para poder conseguir la figura, o el cuerpo de su insecto.

Así mismo, la distinción del tamaño se pudo evidenciar en objetos cotidianos

Tabla 49

Registro N° 20 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Richelle:	(Ha apilado sobre la mesa sus materiales, entre ellos se encuentra un plumón grueso, luego un color, con un tamaño más pequeño y luego su tajador)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Como se puede ver, Richelle, ha seriado los objetos de su cartuchera al iniciar con la actividad propuesta; esto quiere decir que ya distinguen estas dimensiones y que las pueden seriar, a manera de juego o como si fuera algo natural para ellos.

Gracias a las actividades cotidiana, como lúdicas, y a las dimensiones de los materiales propuestos, se pudo mejorar los resultados reflejados en la lista de cotejo de salida. Esta muestra que la cantidad de niños y niñas que han logrado cumplir con el indicador es de 76%, es decir 19 personas, sin embargo, los que no lograron cumplir con el indicador es de 8% que refiere a 2 personas, y aquellos que no pudieron asistir, son el 16%, siendo 4 personas en total.

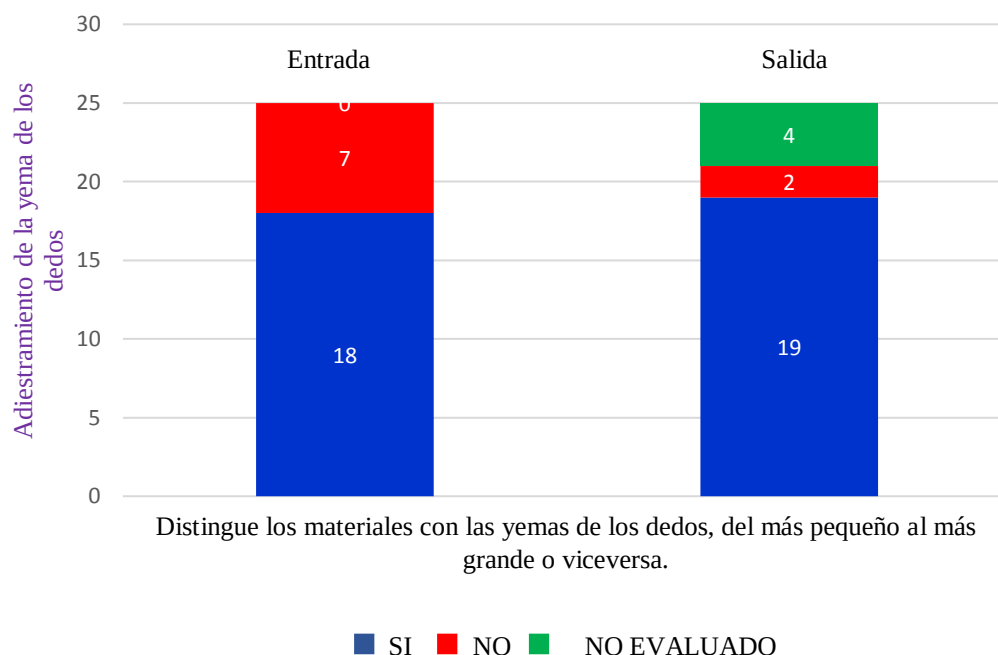


Figura 18. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para distinguir los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.

En conclusión, se puede decir, que el porcentaje ha variado de forma positiva ya que la cantidad de niños y niñas que lograron cumplir con el indicador ha incrementado, pasando de 18 a 19; disminuyendo, la cantidad de no logrado de 7 a 2 personas y la de no evaluados, se incrementó de 0 a 4 niños. Aunque la variación no fue tan grande esta se debe a que no se pudo observar a los niños y niñas que no asistieron, así mismo, no hubo muchas actividades en donde se enfatizó la distinción de los tamaños. Además se debe recalcar, que esta noción debió ser reforzada y lograda en niveles anteriores, para proceder a realizar acciones más complejas.

Indicador 11: Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.

Este indicador hace referencia a los diferentes desplazamientos que realizan los niños y niñas en un soporte horizontal, el cual evidencia un dominio de sí mismo “El soporte horizontal, cuando la posición es extendida en el suelo, nos indica que está en un proceso de maduración global. Escribe con todo el cuerpo”. (Sant Josep, 2015)

Tabla 50

Cantidad de niños y niñas que logran desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	10	40%	18	72%
NO	11	44%	0	0%
NO EVALUADO	4	16%	7	28%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

Dicha tabla, muestra el resultado obtenido en la lista de cotejo de entrada, se observa que el 40% de niños y niñas del Aula Amarilla, que refiere a la cantidad de 10 personas. Por otro lado, los niños y niñas que no lograron cumplir son el 44%, que son 11 personas. Además, los niños y niñas no evaluados, el 16%, que hace referencia a la cantidad de 4 personas. Gracias a las observaciones registradas en la lista de cotejo de entrada, se puede decir que los niños que no lograron cumplir con la actividad desplazaban las yemas de sus dedos sobre el soporte, levantando el dedo en cada curva de cada trazo. Así mismo presionaban ejerciendo fuerza, ocasionando, que muchas veces su desplazamiento no fuera continuo.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas las cuales permitieron el desplazamiento adecuado de las yemas de los dedos, para que niños y niñas puedan realizar esta habilidad, a través del tacto, por las diferentes trayectorias (curva, zigzag, ondulado, etc.). El indicador se evidencia en las diferentes actividades lúdicas realizadas.

Tabla 51

Registro N° 64 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Adriano:	(Coge la bolsa, cuando la tiene en sus manos, abre los ojos rápidamente, pone la bolsa sobre la mesa, la palpa con ambas manos, de manera que la pintura queda esparcida <i>sobre toda la bolsa, con su dedo índice comienza a hacer un círculo</i>)

Fuente: Registro etnográfico 2018

Como se puede evidenciar en este fragmento, Adriano, tiene la posibilidad de realizar diferentes deslizamientos con la yema de sus dedos sobre la bolsa con pintura, Logrando realizar una figura.

En la siguiente actividad, niños y niñas pudieron experimentar diferentes movimientos con sus dedos al pintar, sobre un soporte vertical.

Tabla 52

Registro N° 23 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores		Hechos
Fabricio:	Ya, no te salgas de la línea.	
Adriano:	Ya (desliza su dedo sobre el dibujo sin salir del contorno, sin embargo, la pintura sale del contorno del dibujo, inclina su boca)	

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Como se observa en la tabla 52, Adriano intenta pintar un dibujo con su dedo, realizando diferentes desplazamientos. Así mismo, con la indicación que le hace recordar su compañero “Fabricio”; de no salirse del contorno, hace que Adriano desarrolle diferentes habilidades. “El hecho de no poder salirse de los contornos le permite al niño perfeccionar la precisión de los movimientos de la mano y potencia la maduración de los circuitos cerebrales que están involucrados en el desarrollo de sus habilidades motoras finas.” (Delgado, 2010)

Cabe destacar que gracias a la retroalimentación que hizo su compañero al recordarle la indicación hecha por la docente, su compañero se esforzó por no salir del contorno. “La retroalimentación es la información que provee un agente como podría ser un profesor, un compañero de equipo, un libro, uno mismo, sobre el desempeño académico de una actividad de aprendizaje.” (Hattie y Timperley, 2007)

En conclusión, gracias a las actividades lúdicas realizadas, a los materiales elegidos y a la retroalimentación realizada, se pudo ver cambios de mejora en la Lista de Cotejo de Salida. La cantidad de niños y niñas lograron el indicador son un 72% haciendo referencia a la cantidad de 18 personas; aquellos que no lograron cumplir con el indicador son el 0%. Sin embargo, la cantidad de personas que no pudieron ser evaluadas son el 28%, que refiere a 7 niños y niñas.

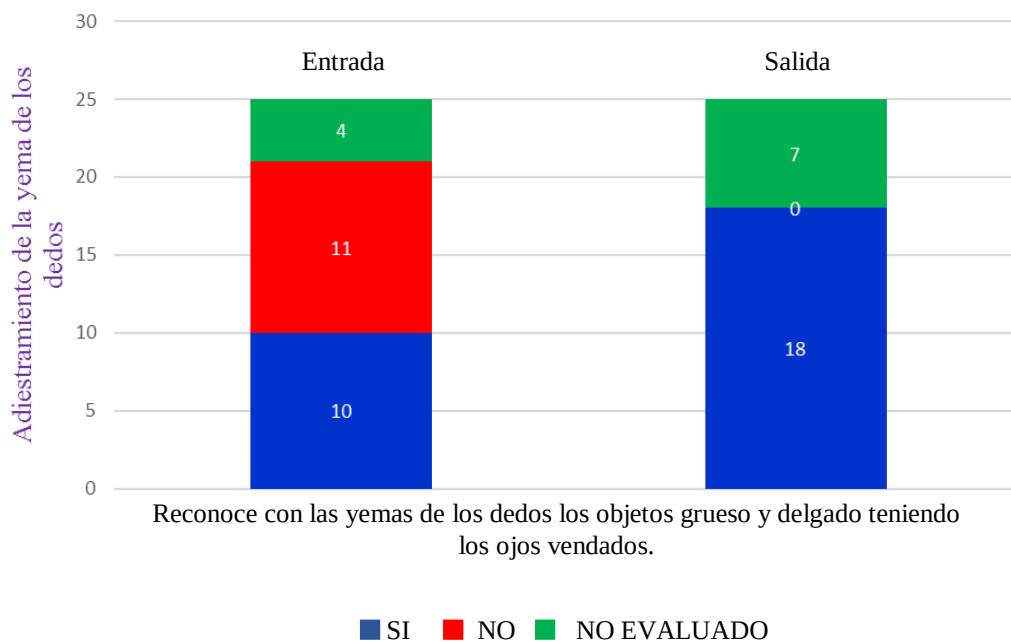


Figura 19. Diagrama de columnas de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para reconocer con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.

Para finalizar, se puede decir, que los resultados mejoraron, puesto que la cantidad de logrados se desplazó de ser 10 niños y niñas, a ser 18; siendo la cantidad de logrados la mayor: por otro lado la cantidad de no logrados, fue de 11, pasando a ser 0; y la cantidad de no evaluados, también disminuyó, de 7 a 2 niños y niñas. A todo ello, podemos decir que tanto las actividades lúdicas, como el material e instrumentos, y la retroalimentación, fueron pertinentes para que el niño y la niña mejoren el deslizamiento de sus dedos sobre trayectorias en posición horizontal.

Indicador 12: Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.

Este indicado, al igual que el anterior, refiere al deslizamiento de las yemas de los dedos, en diferentes direcciones sobre un soporte horizontal. “El *soporte vertical* nos indica un mayor grado de madurez. En un principio debe ser de gran tamaño.” (Sant Josep, 2015)

Tabla 53

Cantidad de niños y niñas que logran desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	10	40%	13	52%
NO	11	44%	7	28%
NO EVALUADO	4	16%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

Como se puede ver, según los resultados de la lista de cotejo de entrada, los niños y niñas que logran cumplir con el indicador son el 40%, haciendo referencia a la cantidad de 10 personas; la cantidad de no logrados es el 44%, refiriendo a 11 personas y la de no evaluados 16% , siendo 4 personas. Gracias a las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada, se pudo notar que niños y niñas al evitar segmentar las manos, se les dificultaba deslizar sus dedos sobre los trazos.

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

Para revertir estos resultados, realizamos diferentes actividades lúdicas, donde el material y la retroalimentación fueron también piezas claves.

Tabla 54

Registro N°29 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Iker:	(Se pinta la mano con plumón, simula ser un carro) Rann, ran, raaaaan. (desliza la palma de su mano por el papelote, mueve su hombro, codo y muñeca para darle dirección al carro en la curva de la pista de la pared)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

Como se puede apreciar, en el episodio, Iker, al simular ser un carro con su mano, la desplaza por la trayectoria de la pared, así mismo, trata de que esta no salga de las diversas líneas.

Por último, el utilizar este tipo de soporte, el vertical, hace que la coordinación implique otras áreas del cuerpo.

Tabla 55

Registro N° 29 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Andrez:	(Pone su mano izquierda sobre la línea que simula ser la pista y comienza a deslizar su mano, en las curvas más altas, inclina sus pies y estira su brazo, no sale de la curva)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En esta ocasión, se evidencia que Andrez al querer deslizar su mano por la trayectoria más alta, inclina sus pies y estira su brazo, realizando una coordinación con todo su cuerpo; desde la punta de sus pies hasta la de los dedos.

En suma, gracias a las actividades lúdicas realizadas, a los materiales elegidos y a la retroalimentación realizada, se pudo ver cambios de mejora en la Lista de Cotejo de Salida. La cantidad de niños y niñas lograron cumplir con el indicador son de 52% haciendo referencia a la cantidad de 13 personas; aquellos que no lograron cumplir con el indicador son el 28%, es decir 7 personas. La cantidad de personas que no pudieron ser evaluadas son el 20%, que refiere a 5 niños y niñas.

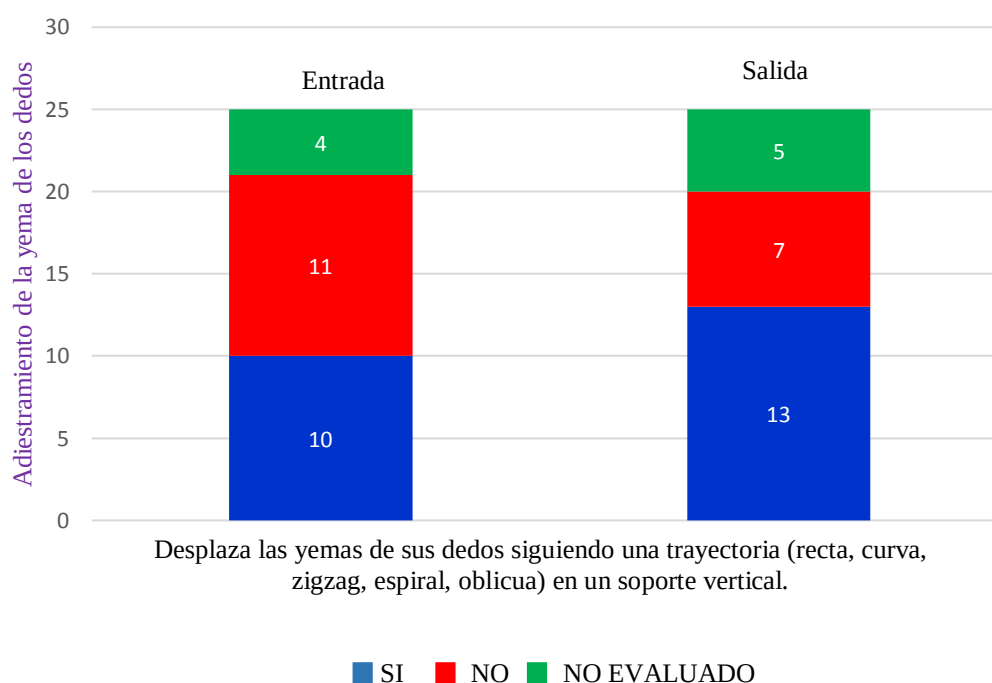


Figura 20. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para desplazar las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria

Para concluir, se puede decir, que los resultados mejoraron, puesto que la cantidad de logrados pasó de ser 10 niños y niñas, a ser 13; siendo la cantidad de logrados la mayor: por otro lado la cantidad de no logrados, fue de 11, pasando a ser 7; y la cantidad de no evaluados, incrementó, de 4 a 5 niños y niñas. A pesar de que si hubo una mejoría, esta no fue en totalidad cumplida por todos los niños y niñas, cabe señalar que no hubo muchas actividades que se realizaran teniendo un soporte vertical, más se enfatizó en la exploración de los dedos sobre trayectorias.

HIPÓTESIS 2: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de prensión y presión del instrumento.

Habilidad 2: **Prensión y presión del instrumento**

Esta habilidad implica que, previamente se haya trabajado actividades que permitan adiestrar la mano para lograr un correcto agarre del instrumento, de igual manera que, un buen control del pulso que ayudará a regular la presión que se ejerce en cualquier instrumento a utilizar.

Si hablamos de poder utilizar correctamente un lápiz u otro instrumento, antes el niño debió haber trabajado con su cuerpo, porque inicia en lo motor grueso para luego desencadenar en la motricidad fina, es así que va a tener experiencias previas con sus manos, dedos como rasgar, cortar, embolillar, amasar y otros, para que el trabajo posterior con sus instrumentos naturales sea óptimo y tenga facilidad de utilizar otros instrumentos artificiales, la tijera, lápiz, entre otros, que permiten el grafismo. Así mismo, estos permiten la prensión del instrumento con diferentes formas de agarre con la mano.

Indicador 1: Presiona palmarmente el instrumento artificial (grueso y delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical.

Dicho indicador hace referencia a la forma en la que el niño y la niña cogen el instrumento artificial, en este caso sería lápiz, plumón, pinceles, entre otros materiales con diferentes grosores (grueso o delgado) teniendo en cuenta la presión (fuerza) que se ejerce en el instrumento al realizar trazos, pintar o graficar en un soporte vertical, que permite que el niño y la niña se encuentra desinhibido para realizar trazos. A la edad de 5 a 7 años, el niño y la niña se encuentran en el proceso de adquisición de la prensión trípode digital, pero previamente debe lograr la prensión palmar sin dificultad.

Tabla 56

Cantidad de niños y niñas que logran la prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	22	88%	21	84%
NO	1	4%	0	0%
NO EVALUADO	2	8%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 56 se puede evidenciar que, según la lista de cotejo de entrada, el 88%, equivalente a 22 niños y niñas del aula amarilla que han logrado cumplir con el indicador propuesto, mientras que un 8%, equivalente a 2, no ha sido evaluado, por inasistencias y un 4%, a 1 niña o niño del total, no logró cumplir con el indicador. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede observar que 1 niña o niño no logró cumplir con la prensión palmar al coger el instrumento, puesto que presentó dificultad al coger el instrumento (rodillo) haciendo la prensión palmar al pintar con pintura sobre el craft en un soporte vertical. Pegaba su cuerpo hacia el rodillo y cuando movía el rodillo de arriba, abajo, su muñeca estaba invertida, con puño cerrado cogiendo el mango del rodillo.

A continuación, episodio donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado.

Tabla 57

Registro N° 66 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Clara:	(En la misma pista, inclina su cuerpo, su pie derecho lo tiene fijado en el piso, el otro lo tiene inclinado en el aire, agacha su mano derecha, hace uso de la prensión palmar, va moviendo su muñeca para poder guiar su carro en la pista)
Jeremy:	(En la misma pista, él guía con su brazo derecho, moviendo la muñeca, hombro y codo derecho, el carro sobre la pista, inclusive se agacha, y luego se levanta para terminar todo el recorrido)
Gabriel:	(En otra pista, él mueve su brazo derecho, hacen uso de la prensión palmar al coger el carro, extienden su brazo para guiar a su carro, inclusive se pone de puntillas para llegar a la curva de arriba)
Jhull, Adriano y Dena:	(Corren y luego se ponen de rodillas y se apoyan en el piso con su carro utilizando la prensión palmar, ejercen presión sobre él y lo deslizan sobre el suelo hasta llegar a un extremo de la pista)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio, se evidencia que Clara realiza la prensión palmar utilizando el material, sobre el soporte proporcionado, mantiene el equilibrio y su agarre es correcto para que este no se suelte o se caiga. En el caso de Jeremy, él realiza la prensión palmar para coger el carrito, a su vez que segmenta su brazo para hacer diferentes recorridos.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados de 84%, que hace referencia a la cantidad de 21 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% que representa la cantidad de 0 niños y niñas, que no lograron cumplir con el indicador y un 16%, que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

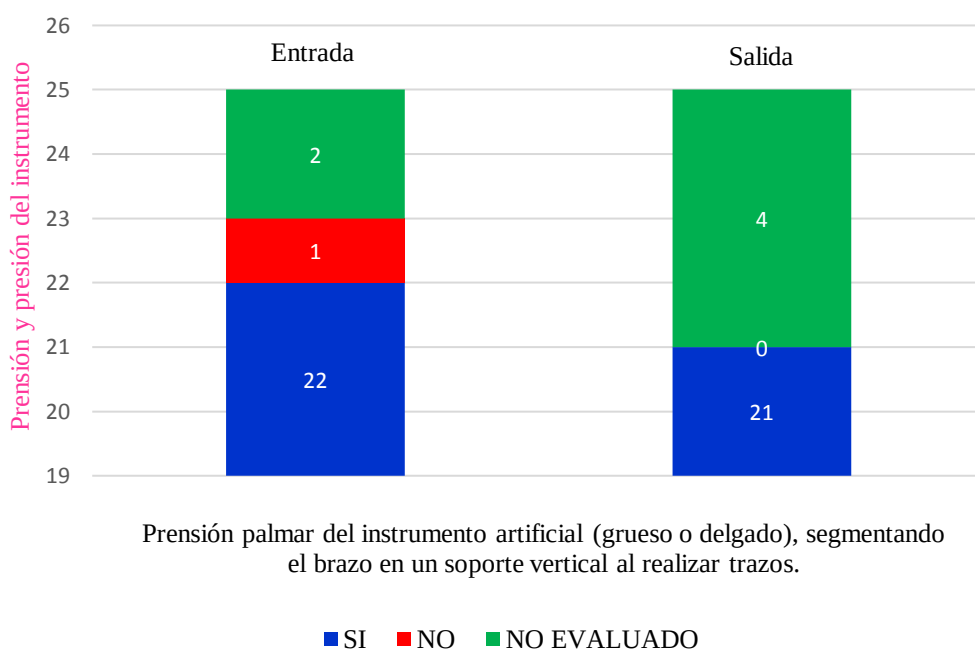


Figura 21. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para la prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar que ha disminuido en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 22 niños y niñas, a 21. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no

lograron cumplir con el indicador, de 1 a 0. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, aumentó, de 2, a 4. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, aunque la variación no fue tan grande, al menos se logró mejorar la cantidad.

Indicador 2: Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.

Dicho indicador hace referencia a la presión del instrumento, la forma en la que se coge el instrumento, la correcta posición de los dedos (pulgár, medio e índice), en este caso el lápiz, plumón, pinceles, entre otros materiales con diferentes grosores (grueso o delgado) teniendo en cuenta la presión (fuerza) que se ejerce en él, sobre un soporte horizontal, permite la independencia de la cintura y la del hombro al momento de escribir, puesto que al estar sentados el niño y la niña propicia la segmentación del antebrazo con el codo. De 5 a 7 años, el niño y la niña se encuentran en el proceso de adquisición de la presión trípode digital, para ello se proponen actividades que ayuden al desarrollo de estas.

Tabla 58

Cantidad de niños y niñas que realizan la presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	13	52%	18	72%
NO	11	44%	3	12%
NO EVALUADO	1	4%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 58 se puede evidenciar que según la lista de cotejo de entrada, el 52%, equivalente a 13 del total de 25, niños y niñas que han logrado la presión tridigital con diferentes instrumentos, sobre un soporte horizontal. El 44%, equivalente a 11 niños y niñas, no han logrado cumplir con el indicador propuesto y el 4%, equivalente a 1 niño y niña que no ha sido evaluado, por inasistencias.

Para que los niños y niñas logren cumplir cada uno de los indicadores se han propuesto actividades lúdicas, las cuales van a ayudar al logro del indicador.

Tabla 59

Registro N° 60 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Yariko:	(Coge el pincel con su mano derecha, utilizando el dedo índice, medio y pulgar para pintar con el, de ahí deja el pincel y empieza a pintar con sus dedos, los extiende por todo el dibujo, de ahí se pinta la mano, las juntando una mano con la otra).
Docente K:	Yari, estamos trabajando con el pincel no con las manos, ve a lavarte porque te vas a ensuciar. Recuerda ¿Con cuántos deditos usamos para coger el pincel? (se pone de pie, da un brinco abriendo las palmas de sus manos, dice tres y seguidamente da un grito, ¡Aaa! (corre en dirección del baño).
Clarita:	(Pinta con el pincel, utilizando el dedo índice, pulgar y medio, hace movimientos circulares con el pincel al pintar, con la otra mano coge el celofán para que no se mueva). Mientras tanto, los otros niños y niñas se encuentran sentados pintando con pinceles sus árboles.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

A partir de los datos obtenidos en la tabla 59 se puede evidenciar el progreso de los niños y niñas por medio de las actividades propuestas. Se ha logrado el segundo indicador, donde el niño y la niña logran la prensión trípode (dedo medio, dedo índice). Se observa que Clarita logra controlar la prensión trípode y la presión que ejerce sobre el instrumento, evidenciándose al realizar el pintado en el celofán, puesto que sus trazos son firmes. En el caso de Yariko, por medio de la retroalimentación recuerda que debe utilizar 3 dedos para coger el pincel y que debe evitar pintar con la mano en ese momento, cabe resaltar que él en diferentes ocasiones ejerce mucha presión sobre el instrumento haciendo que el soporte muchas veces se rompa o se dañe por la excesiva fuerza.

Otro episodio en él se evidencia este indicador es el siguiente:

Tabla 60

Registro N° 59 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Clara:	Noo Miss, es que no sé.
Docente K:	Ya, mira, lo dibujaré a un costadito de tu hoja para que lo puedas hacer, ¿está bien?
Clara:	Sí
Docente K:	(Traza tres círculos continuos al extremo derecho superior de la hoja, luego realiza dos líneas en los dos últimos círculos, a cada lado, finalmente realiza dos líneas en el primer círculo, en la parte frontal) Listo, ahora hazlo tú.

Clara:	Gracias Miss, (realiza la prensión trípode utilizando los dedos pulgar, índice y medio, comienza a trazar los círculos moviendo su muñeca, por momentos la hoja se mueve)

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En este episodio mostrado, la niña desea trazar círculos, para esto debe hacer uso de la prensión trípode utilizando los tres dedos (índice, medio y pulgar) al momento de coger el instrumento, así mismo debe poner en práctica los movimientos de la muñeca para que esta se dé correctamente.

Gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación y a los materiales proporcionados, se pudo evidenciar un cambio, observado en la lista de cotejo de salida, visto en el siguiente gráfico, el cual muestra la cantidad y porcentaje en el logro del indicador con un 72% equivalente a 18 niños y niñas, mientras que un 12% equivalente a 3 niños y niñas que no lograron el indicador, en el caso de los no evaluados es un 16%, que representa a 4 niños y niñas.

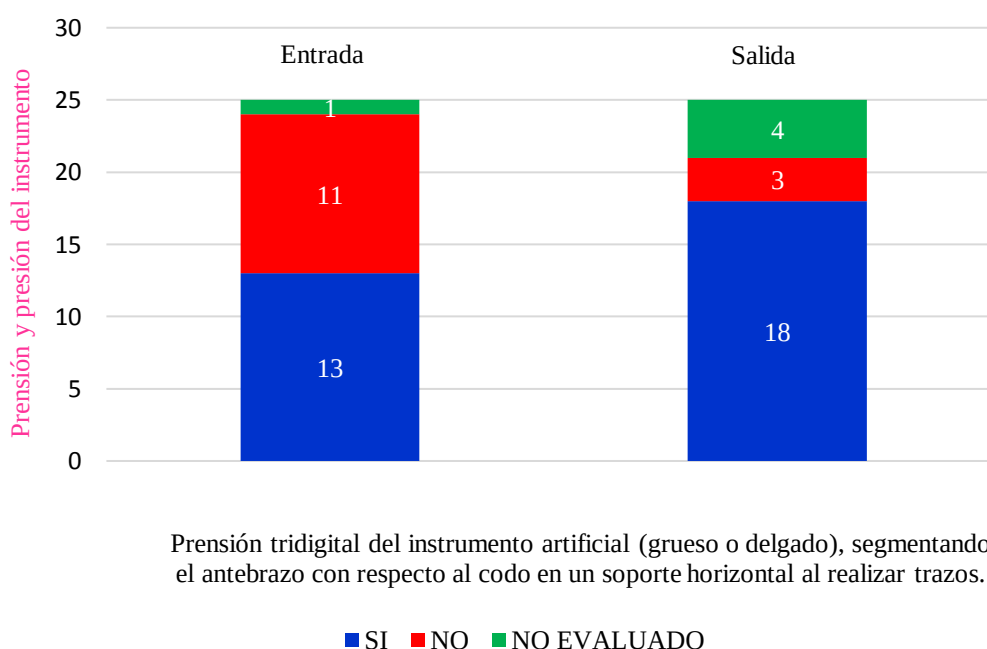


Figura 22. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para la prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada con el de salida, se puede observar la variación de la cantidad de niños y niñas que han logrado el indicador, puesto que incrementó, de 13 a 18 niños y niñas, en el caso de la cantidad de niños y niñas que no lograron el indicador, este se

ha reducido de 11 a 3, por último, en el caso de no evaluados ha incrementado su cantidad, pasando a ser de 1 a 4 niños y niñas. En conclusión, se logró que la mayoría de niños y niñas cumplan con el indicador propuesto, aunque faltaría retroalimentar más la presión pinza, para que ese aprendizaje sea consolidado y sea duradero.

Indicador 3: Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.

El indicador hace referencia a la fuerza que se ejerce en el instrumento artificial, al momento de cogerlo. Al ser trabajada debe tener ciertas consideraciones como, cuando la presión que se ejerce en el lápiz sobre el papel es insuficiente y cuando un niño ejerce excesiva presión con el lápiz sobre el papel.

Tabla 61

Cantidad de niños y niñas que lograron controlar la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	13	52%	22	88%
NO	12	48%	2	8%
NO EVALUADO	0	0%	1	4%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 61 se observa, según la lista de cotejo de entrada, que el 52% haciendo referencia a la cantidad de 13 niños y niñas del Aula Amarilla; han logrado cumplir con el indicador, mientras que un 48%, no ha logrado cumplir con el indicador, teniendo la cantidad de 12 niños y niñas y el 0% que indica, la cantidad de niños y niñas no pudieron ser evaluados. A partir de las observaciones registradas durante las aplicaciones de la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mitad más uno logró cumplir con el indicador propuesto, al lograr controlar la fuerza que se ejerce sobre el instrumento artificial, en este caso el plumón para realizar diferentes trazos sobre un soporte, la hoja de cartulina.

Al observar este resultado, se trabajaron actividades lúdicas para afianzar el control de la presión en el instrumento artificial.

Tabla 62

Registro N° 43 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	Cada niño y niña con su mica y dibujo dentro de la mica.
Docente K:	(Se acerca a la mesa de Pablo, observa a Isaac coger el plumón realizando la presión palmar) Ohh, Isaac, Isaac.
Isaac:	(voltea a ver a la docente)
Docente K:	Hijo, ¿Cuántos dedos necesitas usar para coger el plumón, ¿recuerdas?
Isaac:	Sí, son 3 dedos (levantando sus tres dedos, pulgar, índice y medio).
Docente K:	Bueno pues, hazlo.
Isaac:	Está bien (acomoda su mano, ahora pone sus tres dedos para coger el plumón, para empezar a calcar, a medida que realiza el dibujo, el plumón no deja mucha tinta).

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En el fragmento se evidencia que el niño, coge el plumón haciendo la presión trípode digital al momento de calcar su imagen, al mismo tiempo que controla la presión que realiza sobre el instrumento al calcar la imagen que se encuentra dentro de la “mica”, esta fue de gran ayuda para que los niños y niñas puedan mejorar, realizar mejores trazos y controlar su fuerza y no malograr las puntas de los plumones y colores.

El acompañamiento por parte de la docente se pudo evidenciar por medio de preguntas al niño, para que este recuerde lo trabajado y ponerlo en práctica, de tal modo consolidar sus aprendizajes.

Así mismo, en la siguiente actividad lúdica, también se puede evidenciar el indicador en uno de los niños que exploró el material propuesto.

Tabla 63

Registro N° 58 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	En la otra mesa “Combate a la fuerza”.
Isaac:	(Coge el punzón utilizando el dedo índice, pulgar, dedo medio y anular, para escribir su nombre, por momentos sacaba el dedo anular del punzón)
Jhull:	(Utiliza el dedo pulgar, índice y medio para agarrar el punzón, al momento de escribir sobre la arcilla, ejerce fuerza para dejar escrito su nombre).
Docente M:	Chicos, no se olviden tener cuidado cuando presionan el punzón, no se vayan hincar. No se olviden ¿Cómo cogemos el punzón? ¿Cómo utilizaremos nuestro punzón?
Jhull:	Lo vamos a utilizar como nuestro lápiz.
Isaac:	Miss, usamos 3 dedos.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el fragmento se evidencia que el niño, logra ejercer la fuerza necesaria al utilizar el punzón para escribir su nombre sobre la arcilla. “Herramienta metálica de

percusión ligera pero bastante sólida en forma de una pequeña vara y algunas variedades para trabajar en metal, cartón o madera empleándose para hacer cuños, grabar, estampar y troqueles”. (Lam, 1989).

Por último, el acompañamiento de la docente en este caso fue referido al cuidado físico, pero también por medio de pregunta hizo recordar a los niños y a las niñas como coger el instrumento, así como también como lo van emplear. “la retroalimentación es parte integral de la evaluación formativa en cuanto que proporciona información importante para hacer ajustes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de que los estudiantes alcancen los objetivos propuestos”. Melmer, B y James (2008).

Se puede decir que, gracias a las actividades lúdicas, al acompañamiento de la docente y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en el gráfico X, el cual se muestra que la cantidad de logrados es de un 88%, que hace referencia a 22 niños y niñas del Aula Amarilla , un 8% que no logró cumplir con el indicador, siendo 2 niños y niñas y un 4%, que representa a 1 niño y niña que no pudieron asistir a la evaluación realizada.

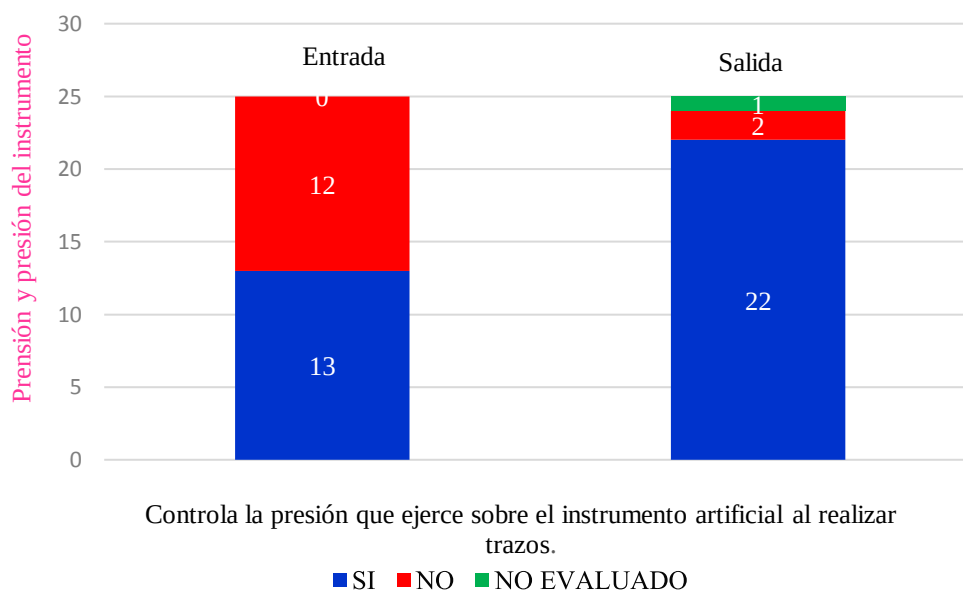


Figura 23. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para controlar la presión que ejerce sobre el instrumento

Para finalizar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar una variación, entre los niños y niñas que, si cumplieron aumento en 9, niños y niñas que no cumplieron el indicador, se redujo en 10, y el no evaluados, aumentó en 1.

Indicador 4: Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.

Dicho indicador hace referencia al pulso que se ejerce en la mano al emplear el instrumento artificial, permitiendo un buen control al realizar los trazos y una buena coordinación óculo manual adecuada. Cabe resaltar que según Rius, M el pulso es el “Control tónico peculiar de la mano y la muñeca que permite una coordinación óculo manual adecuada, una calidad apreciable del grafismo y una seguridad en el trazo”. Es por ello, que se debe enfatizar pues abarca diferentes acciones previas a la escritura como el control postural, control de su propio cuerpo, tonicidad y otros.

Tabla 64

Cantidad de niños y niñas que logran regular el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	14	56%	18	72%
NO	9	36%	3	12%
NO EVALUADO	2	8%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 64 se puede evidenciar que, según la lista de cotejo de entrada, el 56%, equivalente a 14 del total de 25, niños y niñas que han logrado regular el pulso al coger el instrumento. El 36%, equivalente a 9 niños y niñas, no han logrado cumplir con el indicador propuesto, en este indicador se evidencia el 8%, equivalente a 2 no evaluados. A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que más de la mitad de los niños y las niñas, han logrado cumplir con este indicador, regulando el pulso al momento de escribir con el plumón siguiendo una trayectoria, curva recta y zig zag. Niños y niñas regularon su pulso al guiar su plumón sobre alguna de las trayectorias.

Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar la regulación del pulso, mediante los diferentes materiales y actividades dirigidas a este indicador. A continuación, se presentarán fragmentos en donde se puede evidenciar, a través de los diferentes materiales dados e instrumentos artificiales.

Tabla 65

Registro N° 48 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Todos los niños y niñas	(Se encuentran sentados en sus respectivos cojines y frente a ellos, hay figuras geométricas como un círculo, cuadrado, con algunas vocales o consonantes dibujadas con tiza en el piso). Las docentes se acercan a ver cómo están trabajando los niños y niñas (repasar las figuras y letras con la ayuda de tizas).
Renato:	(Se encuentra repasando las figuras rápido, haciendo uso de la prensión pinza digital, con la tiza color verde)
Docente K:	Renato, te parece sí lo haces más despacio, nadie te está apurando. (Coge la tiza con todos sus dedos índice, pulgar y medio).
Renato:	(Mueve la cabeza) ya La docente se acerca a otro niño.
Fabricio:	(Coge la tiza con todos los dedos, haciendo trazos indistintos).
Docente K:	Fabricio, puedes coger bien la tiza con todos esos dedos.
Fabricio:	Sí, Miss,
Docente K:	Te cuento Fabri, que no es necesario utilizar muchos dedos para coger bien la tiza, ¿te parece, si puedes utilizar menos dedos? Mira te muestro. Necesitas utilizar solo tres dedos para poder utilizar bien la tiza, el dedo índice, dedo pulgar y el dedo del medio.
Fabricio	Está bien, Miss.

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

Como se evidencia en el episodio, Renato coge la tiza realizando la prensión pinza digital, para repasar los trazos de las figuras y líneas, que se encuentran en el suelo, él regula el pulso para que los trazos salgan de acuerdo a su forma. En el caso de Fabricio, coge con todos los dedos la tiza, haciendo un uso incorrecto de la prensión del instrumento.

Tabla 66

Registro N° 57 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Todos los niños/as:	Estrella, ven a ayudarme a repartir los materiales. Entrega las cartucheras para que dibujen. Utilicen sus plumones (dirigiéndose a los niños y niñas).
Ariana:	Reciben sus materiales para dibujar la causita. (Coge su plumón amarillo con la mano derecha, usando su dedo índice, medio y pulgar, segmentando la muñeca del brazo, manteniendo la espalda recta, al dibujar lo realizado en la causa).
JaánPaul:	(Coge el lápiz con su mano derecha, utilizando el dedo índice, pulgar y medio para dibujar los ingredientes de la causita, no logra segmentar el brazo).
Adriano:	(Utiliza el dedo pulgar, índice y medio para coger el plumón negro y dibujar la papa amarilla).
Dena:	(Utiliza la mano izquierda para coger el lápiz, haciendo uso de la prensión trípode, mientras segmenta su brazo del codo).

Fuente: Registro etnográfico (2018).

En el episodio se pudo evidenciar que Ariana, coge el plumón haciendo uso de la prensión trípode controlando la fuerza que ejerce sobre el instrumento, control en el movimiento de las manos para escribir y realizar trazos. En el caso de Adriano este coge el instrumento artificial con la mano derecha mantiene el pulso al llevar el pincel, al momento de dibujar.

En suma, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, al acompañamiento de la docente y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en el gráfico x, el cual muestra que la cantidad de logros el 88%, equivalente a 22 niños y niñas del Aula Amarilla, quienes no lograron el indicador fueron 8%, equivalente a 2 niños y niñas, por último los no evaluados con un 4%, que representa a 1 niño y niña que no asistieron.

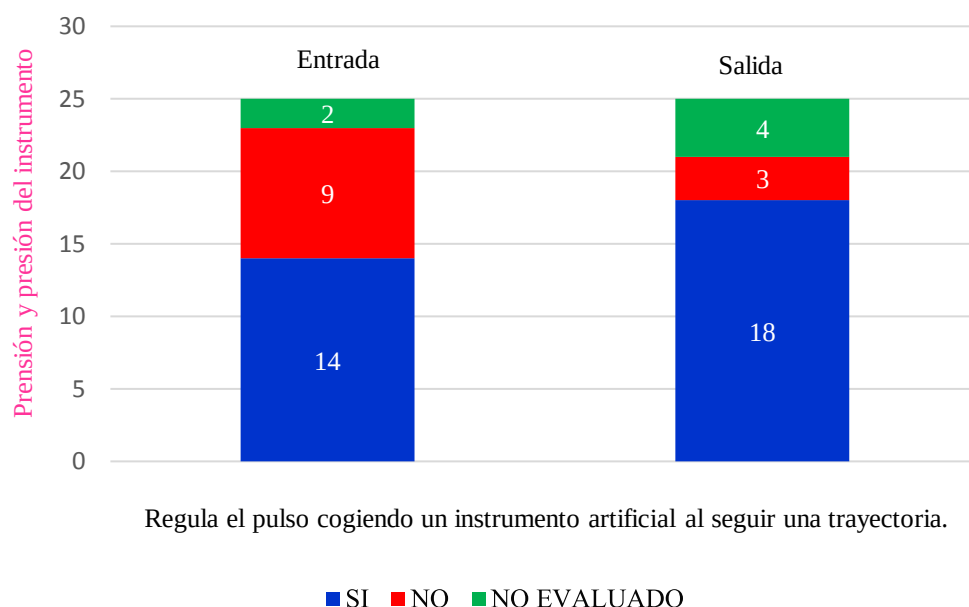


Figura 24. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para regular el pulso cogiendo un instrumento.

Para finalizar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada y de salida, se puede notar que la variación, se los niños y niñas que cumplieron con el indicador, los que no cumplieron el indicador y los no evaluados, en el primero hubo 4 niños y niñas que se integraron a cumplir el indicador, en el segundo disminuyó en 6 los que no lograron el indicador y en el último aumentó en 2 por inasistencia.

Indicador 5: Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.

Dicho de indicador hace referencia prensión de la aguja, la posición de los dedos para coger el instrumento al momento de coser y la presión que se ejerce sobre esta, la forma en la que orienta el instrumento para hacer costuras siguiendo una trayectoria.

Tabla 67

Cantidad de niños y niñas que Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	12	48%	20	80%
NO	10	40%	0	0%
NO EVALUADO	3	12%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 67 se puede evidenciar que, según la lista de cotejo de entrada, el 56%, equivalente a 14 del total de 25, niños y niñas han logrado coser con la aguja en una superficie siguiendo una trayectoria. El 36%, equivalente a 9 niños y niñas, no han logrado cumplir con el indicador propuesto y el 8%, equivalente a 2 niños y niñas que no ha sido evaluados, debido a sus inasistencias.

A partir de las observaciones registradas, se puede decir que más de la mitad de los niños y niñas logran coser la letra que recibieron en el yute, con la ayuda de su aguja con lana.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, para afianzar la prensión pinza al momento de coser con la aguja.

Tabla 68

Registro N° 69 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en sus sillas por grupo, distribuidos en 6 mesas hexagonales)
Santiago:	No puedo miss (frunce el ceño)
Docente K:	Sí puedes mira solo tienes que coger con tu mano izquierda el material (coge el material con su mano izquierda), y con la mano derecha tienes que agarrar con tus dedos índice y pulgar, la aguja y hacer un huequito, meterlo por abajo y luego por arriba
Santiago:	Mmmm ¿así? (coge el material con su mano izquierda y con la mano derecha, con sus dedos índice y pulgar, coge la aguja y realiza el primer huequito hacia abajo, levanta el microporoso para ver la línea y luego mete la aguja hacia arriba por abajo y luego por arriba, realiza este acto tres veces y luego enreda la lana) miss, ya lo malogré.
Docente K:	No hijo, ahorita lo arreglo, no hay problema, pero eso sí debes fijarte por dónde metes la aguja.
Santiago:	Ya miss, (vuelve a intentarlo, esta vez observa el contorno de la figura y sus manos, ejerce la presión pinza para incrustar la aguja, cuando lo hace frunce el ceño)

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En este fragmento, se evidencia que Santiago que realiza la prensión pinza para coger la aguja con hilo y empezar a coser en el microporoso siguiendo los trazos del dibujo. Tiene dificultad e incluso cree que no puede, cuando lo intenta y le sale se alegra, y vuelve a hacerlo nuevamente.

Tabla 69

Registro N° 47 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	A ver cómo estás trabajando, Lesly.
Lesly:	Ya estoy cosiendo la planta que dibujé.
Docente K:	¿Podrías mostrarme?
Lesly:	Mira miss, estoy cosiendo encima de mi dibujo (coge la aguja con la mano derecha y lo mete en un cuadradito de yute, haciendo uso de la prensión pinza). Está un poco chuequito. (Mostrando una sonrisa).
Docente K:	No, Lesly, está bien, poco a poco lo irás haciendo mucho mejor, verás que te saldrá bien. tú puedes hacerlo
Lesly:	Ya. (Mostrando los dientes en una sonrisa).

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En el episodio mostrado, se describe a una niña que se encuentra dibujando sobre el yute para luego coser la imagen dibujada, sobre ese material. Al realizar la costura, no consigue hacerlo recto, pero lo intenta.

Por medio de la retroalimentación por parte de la docente incentiva a que siga adelante con lo que se encontraba realizando, en este caso coser sobre la imagen en el yute. Así mismo, la ejecución de este indicador se desarrolló con la realización de la actividad “Yute con letras” empleando yute como material, agujas y lana. El cual ayudó a lograr el aprendizaje esperado, lo cual demandó una coordinación ojo mano para realizar la actividad.

La rehabilitación de la coordinación ojo-mano está basada en la plasticidad cerebral., si entrenamos frecuentemente la coordinación óculo motora, las conexiones cerebrales de las estructuras implicadas en esta habilidad se fortalecerán. Así, cuando necesitemos coordinar alguna conducta que implique tanto a nuestros ojos como nuestras manos, las conexiones serán más rápidas y eficientes, mejorando la ejecución de dicha conducta. (Cognitif, 2017)

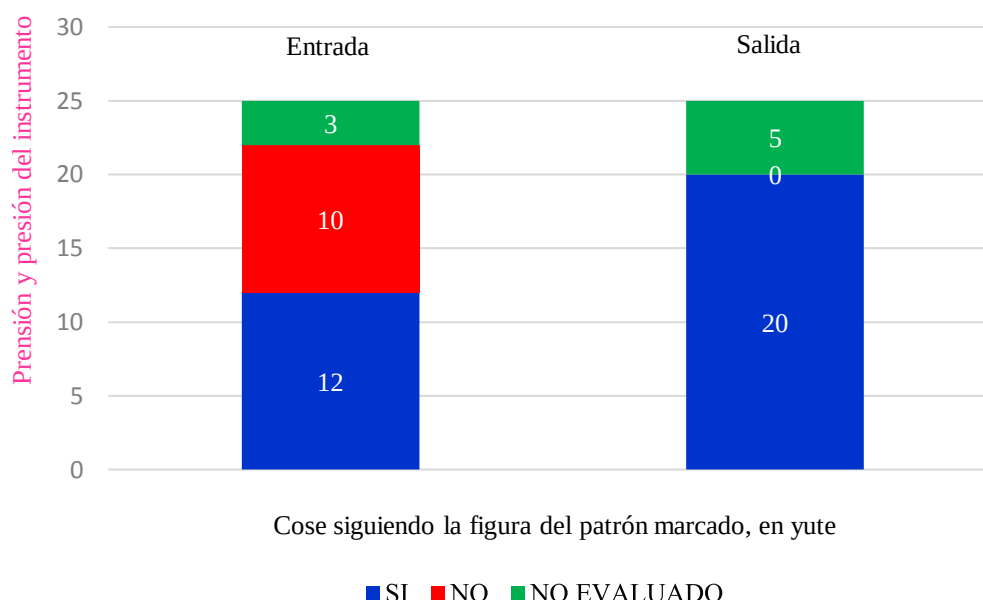


Figura 25. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para coser siguiendo la figura del patrón marcado.

Para la última evaluación de la lista de cotejo de salida, los resultados son satisfactorios, ya que la mayoría de niños y niñas puede coordinar el ojo y la mano, al momento de coser, así como también la prensión trípode al momento de coger correctamente la aguja para coser, en los resultados del gráfico se evidencian que el 80%, equivale a 20 niños y niñas del total han cumplido el indicador propuesto, en el segundo, es no cumplió con el indicador 0%, y por último los no evaluados que es un 20%, equivalente a 5 niños y niñas, que no asistieron a la evaluación. Llegando a la conclusión entre la lista de cotejo de entrada y la salida han habido variaciones, en el primero de 8 niños y niñas que ahora cumplen el indicador propuesto, los que no cumplen con el indicador se ha reducido de 10 a 0, y el no evaluado ha aumentado de 3 a 5. Sería bueno seguir trabajando la prensión trípode utilizando más instrumentos en nuevas actividades.

Indicador 6: Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.

Dicho indicador hace referencia a la coordinación de los dedos al momento de coger el instrumento para cortar, además de, la posición que tienen los dedos sobre el instrumento al momento de cogerlo, si flexiona y contrae los dedos al cortar, así como también la posición que tiene la mano para coger las tijeras será importante al momento que se desee cortar.

Tabla 70

Cantidad de niños y niñas que cortan coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	13	52%	22	88%
NO	10	40%	1	4%
NO EVALUADO	2	8%	2	8%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 70 se observa que en la lista de cotejo de entrada, el 52%, que hace referencia a 13 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 40%, que refiere a los 10 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 8%, es decir, a los 2 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas se puede decir que hay niños y niñas que presentan mejor coordinación óculo manual, así como también cuentan con una buena coordinación de sus dedos al momento de coger la tijera para cortar las imágenes que trajeron de sus personajes favoritos.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, las cuales permitieron trabajar con mayor precisión la coordinación visomotora y el agarre de la tijera para cortar diferentes soportes.

El indicador propuesto, se evidencia en la siguiente actividad lúdica “Elaboro mi vincha”.

Tabla 71

Registro N° 61 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Fabricio:	(Coge la tijera con la mano derecha, utilizando el dedo pulgar metido en el agujero pequeño de la tijera y el dedo medio e índice metido en el agujero grande de la tijera, corta inclinando la tijera a un lado, la cartulina también la inclina).
Isaac:	(Coge la tijera con la mano izquierda, mete el dedo índice y medio dentro del agujero grande de la tijera y el dedo gordo en el agujero pequeño, empezando a cortar la cartulina y con la otra mano vacía va haciendo avanzar la hoja).
Jhull:	(Coge la tijera con la mano izquierda, mete su dedo medio en un agujero de la tijera, y mete el dedo pulgar en el otro agujero, empezando a cortar la cartulina)

	de su vincha. La posición de su mano, es inclinada hacia su pecho y volteada hacia abajo).
Docente M:	Jhull puedes cortar bien, así como estás cogiendo la tijera
Jhull:	Sí, Miss
Docente M:	¿Te parece si enderezas tu mano?, así lo harás mejor.
Jhull:	Ya Miss.

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

Como se evidencia en el episodio, Fabricio hace un agarre correcto con sus dedos de la tijera, lo que si le falta mejorar es la posición de sus manos al coger el material que utiliza porque no lo hace correctamente, en el caso de Isaac, si coge correctamente, debido a que inclusive va empujando la cartulina con la otra mano ayudándose así mismo al momento de cortar. Por otro lado, Jhull, él coge incorrectamente la tijera, pero no quiere decir que sus dedos estén en los lugares incorrectos, solo que le falta afianzar como debe orientar la tijera, la dirección por donde llevará la tijera al momento de cortar, para que se le haga más fácil. Hay que tener en cuenta la retroalimentación por parte de la docente que va en beneficio del niño y la niña, buscando que mejoren en sus aprendizajes.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 88%, es decir, la cantidad de 22 niños y niñas del Aula Amarilla, un 4% que representa la cantidad de 1 niño y niña, que no logaron cumplir con el indicador y un 8%, que representa a 2 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

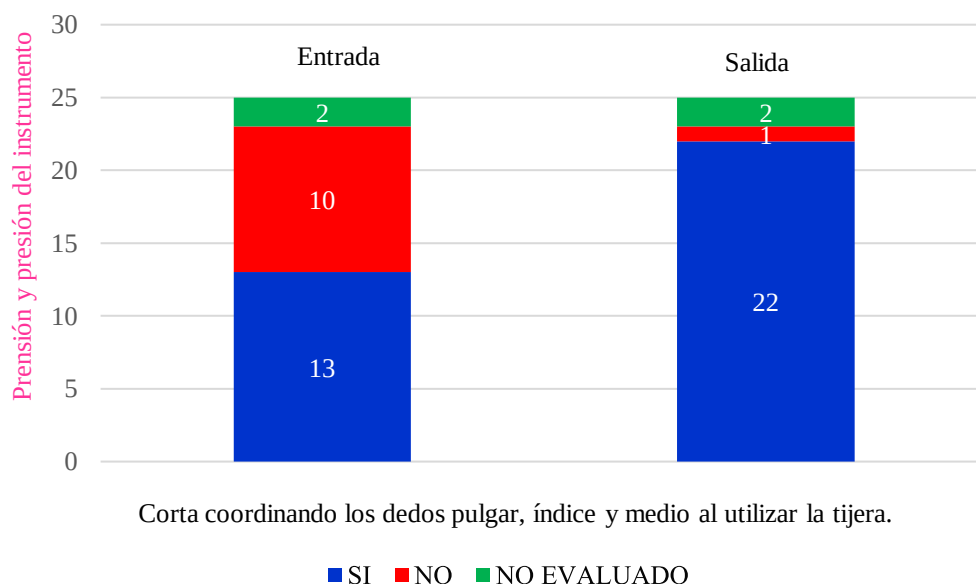


Figura 26. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para cortar coordinando los dedos pulgar, índice y medio.

Para concluir, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 13 niños y niñas, a 22. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 10 a 1. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, se mantiene. En conclusión, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas se ha podido ver cambios en la ejecución de este indicador, pero no quiere decir que se deje de lado, hay que seguir afianzándolo para el aprendizaje sea consolidado.

HIPÓTESIS 3: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de dominio de la mano.

Habilidad 3: Dominio de la mano

Es la capacidad de ejercer el control de la mano, ejecutando movimientos coordinados al desplazar la mano y al realizar trazos hacia un sentido deseado. Dicha habilidad implica el trabajo preparado de la motricidad fina, coordinando el ojo y la mano. “Disociar las manos es ya especializar las coordinaciones. La escritura exige una correcta disociación de la mano-instrumental (la que escribe) respecto a la mano – soporte (la que sujeta el papel)” (Rius, 1988, p. 53)

Indicador 1: Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis.

Indicador 2: Desdobla papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis.

Este indicador hace referencia a los movimientos coordinados del ojo y la mano en la realización de movimientos finos, que permiten ejercitar los músculos, nervios y huesos de la mano, para producir movimientos pequeños y precisos como doblar y desdoblar papeles para obtener figuras que plantea un origami.

Tabla 72

Cantidad de niños y niñas que logran doblar y desdoblar papeles

INDICADOR	Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis				Desdobla papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis			
	ENTRADA		SALIDA		ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%	f	%	f	%
SI	14	56%	20	80%	14	56%	20	80%
NO	8	32%	0	0%	8	32%	0	0%
NO EVALUADO	3	12%	5	20%	3	12%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 72 se puede evidenciar dos indicadores que contienen los mismos resultados, según la lista de cotejo de entrada el 56% que equivale a 14 niños y niñas de 25, si han logrado cumplir el indicador; mientras que el 32%, equivalente a 8 niños y niñas de 25, no lograron y el 12%, equivalente a 3 niños, no han sido

evaluados. La dificultad que se halla en este indicador es que algunos le cuestan seguir las secuencias para doblar el papel o se desesperan por doblar el papel.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron realizar movimientos precisos para doblar y desdoblar, estos se muestran en los registros que se presentarán a continuación: presentamos un fragmento de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Marinerito soy” que consistía en realizar un sombrero de papel siguiendo las indicaciones que mostraba la docente coordinando el ojo y la mano para doblar y desdoblar con precisión, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 73

Registro N° 57 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento).
Todos:	(Todos los niños y niñas reciben sus hojas y la docente empieza a doblar la hoja por la mitad, haciendo uso de ambas manos)
Docente K:	Chicos, miren como voy a hacer el barco de papel (coge con las dos manos el papel periódico por las dos esquinas del papel y lo dobla hasta el punto señalado juntando ambos dobleces) A ver ustedes háganlo
Richelle:	(Coge con el dedo medio y pulgar la hoja y la dobla hasta más de la mitad de la hoja, desplaza su palma de su mano por la parte doblada, esboza molestia en su rostro) Así Miss, así?
Jeshair:	Así no es, no te salió.
Richelle:	Miss, Miss (levanta la mano, moviendo su muñeca para que se acerque)
Docente K:	A ver Richelle, coge así (dedo índice y pulgar los junta y los cierra rápidamente) luego, lo doblas, jalas hasta la mitad de la hoja y pasas tu mano sobre esta; igual hacemos con la otra esquina.
Richelle:	(Coge de la esquina de la hoja con el dedo índice y pulgar, dobla)
Docente K:	(Coge la mano de Richelle y le dirige la mano hasta el punto indicado) Ves lo lograste, ahora con la otra esquina, hazlo tú.
Richelle:	Ayúdame Miss.
Docente K:	La docente se desplaza por las mesas, acompañando a los niños y niñas.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a Richelle que en un principio dobla el papel periódico cogiendo con el dedo medio y pulgar la esquina de la hoja; sin embargo, no logra doblar hasta el punto indicado, ella no hace presión pinza para doblar la hoja; si no coge con el dedo medio y pulgar. Posteriormente, logra doblar el papel hasta el punto indicado con la ayuda de la docente quien aplica la retroalimentación.

Asimismo, en el siguiente registro de la actividad lúdica “Mi sombrero de papel”, se evidencia el logro de dicho indicador.

Tabla 74

Registro N° 71 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en sus sillas por grupo, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno de ellos y ellas tienen en sus manos hojas de colores, previo a ello la docente enseña la acción a realizar, luego se dirige a cada grupo)
Docente K:	Ya saben es puntita con puntita
Jhull:	(Coge la punta de la hoja con el dedo índice y medio, realiza la acción, al pasar un par de segundos la hoja vuelve a su posición original)
Clara:	Jhull mira así (con la mano izquierda realizando pinza con el dedo índice pulgar dobla la hoja y con el dedo índice de la mano izquierda desliza su dedo sobre la parte doblada)
Jhull:	Ya, ya mi turno (coge con los dedos índice y pulgar de cada mano, llevando la hoja hacia la otra esquina de la hoja, con la mano derecha desliza el dedo índice por la parte doblada) Así mira, me salió.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a Jhull que emplea sus dedos índice y medio para doblar la hoja de colores, sin embargo, no consigue hacerlo, una compañera Clara al observar el resultado de su accionar ofrece ayudarlo ejemplificando la acción, tras observar el ejemplo, el niño logra doblar la hoja, empleando ambas manos.

Como se muestra finalmente el niño logró doblar la hoja de color debido a la retroalimentación entre pares que realizó la compañera donde se construye conocimientos y aprendizajes a partir de las intervenciones que realizan entre ellos. Asimismo, la ejecución de este indicador se desarrolló con la realización de la actividad origami con las hojas de colores, material que fue el conducto por el cual el niño pudo lograr el aprendizaje planificado, aplicando la técnica artística del origami, el cual demandó la ejercitación de las partes motoras finas (manos y dedos) desarrollando la destreza, exactitud y precisión manual, beneficiando la atención y concentración para realizar los pliegues que deberán ser exactos.

Para la última evaluación de la lista de cotejo de salida, los resultados son satisfactorios, ya que la mayoría de los niños y niñas pueden doblar y desdoblar la hoja, en donde se evidencia los siguientes resultados, la cantidad de logrados es de un 80% que equivale a 20 niños y niñas del total de 25 y un 20%, que representa a 5

niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación dada por inasistencia, dos de ellos que no asisten desde de la mitad del ciclo, y que si son partícipes de la evaluación puesto que participaron de algunas actividades. Llegando a la conclusión que se debe el logro del indicador debido a las actividades lúdicas, a la retroalimentación y al material otorgado.

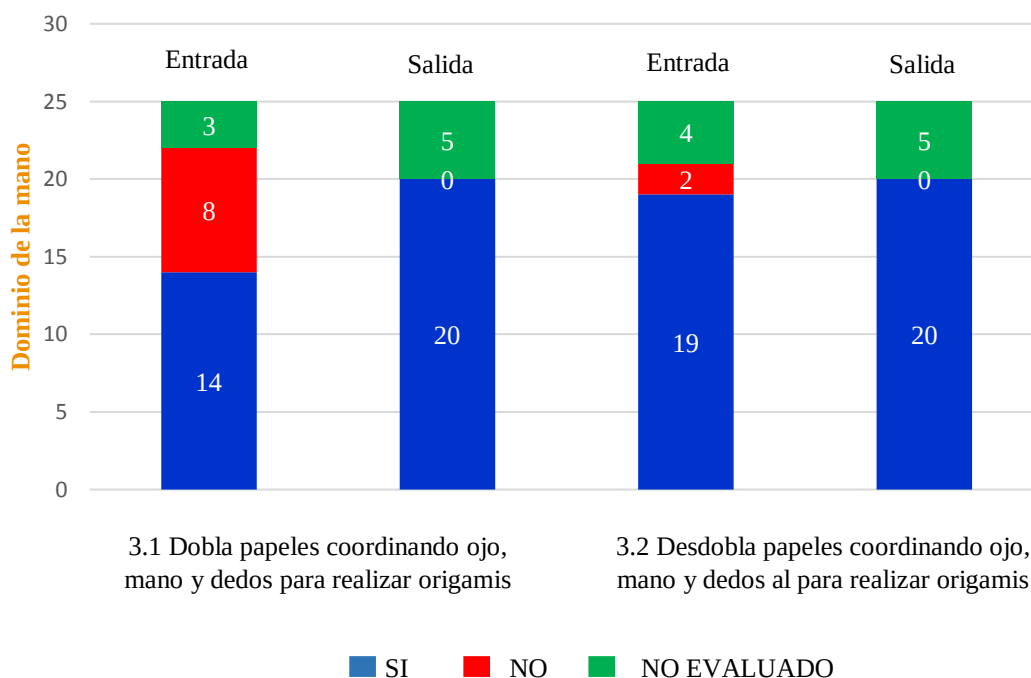


Figura 27. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para doblar y desdoblar papeles.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que incrementó; de 3 niños, a 5; además, a diferencia de la cantidad de personas que no lograron cumplir con el indicador, de 8 a 0 niños y niñas en el indicador 3.1 y en el indicador 3.2 de 2 a 0 niños y niñas. Sin embargo, los niños y niñas que no han sido evaluados, han incrementado su cantidad, pasando de ser 14 a 20.

Indicador 3: Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.

Dicho indicador hace referencia a las acciones motrices coordinadas por el ojo, las manos y los dedos como doblar o aplastar la masa hasta conseguir una consistencia homogénea y elástica para realizar distintas figuras al moldearlas.

Tabla 75

Cantidad de los niños y niñas que logran amasar la arcilla coordinando manos y dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	18	72%	21	84%
NO	6	24%	0	0%
NO EVALUADO	1	4%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y de salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 75 se puede observar, según lo indica la lista de cotejo de entrada el 72% que equivale a 18 niños y niñas de 25 si han logrado cumplir el indicador; mientras que el 24%, equivalente a 6 niños y niñas de 25 no lograron y el 4%, equivalente a 1 niño, no han sido evaluados. La dificultad que se halla en este indicador es que algunos frotan la arcilla sin realizar ninguna figura.

A continuación, episodio donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado, como se muestra en la actividad “Insectimasa”:

Tabla 76

Registro N°30 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en sus sillas por grupo, distribuidos en 6 mesas hexagonales)
Jeremy	(La docente reparte un pedazo de masa de aserrín para cada niño y niña y muestra el casino de la figura a representar con la masa)
Jack:	(Coge la masa de aserrín aplastando y doblando todos sus dedos hacia la palma de su mano, Voltea su cabeza en dirección a Jack) Mira Jack (mirada cabizbajo)
Jeremy:	Así (Coloca su masa de aserrín sobre su hoja bulki y empieza a aplastar un trozo de esta con la palma de su mano, el otro trozo lo coge con la yema de sus dedos índice y pulgar, coordinando sus manos, hace bolitas, esta se pega un poco en su mano y dedos).
	(Amasa la arcilla realizando prensión pinza al moldear) Mira Jack (muestra una bolita, expresa rostro de agrado)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a un niño en el inicio aplasta y dobla todos sus dedos hacia la palma de su mano, intentando amasar, pero no lo consigue, puesto que no coge la arcilla con prensión pinza para moldear figuras. Posteriormente, logra amasar y obtener una figura de una pelota al observar el accionar de su

compañero. Es decir se evidencia la retroalimentación entre pares que realizan ambos niños. Tal y como se evidencia en el siguiente episodio de la actividad “Mi mosaico”:

Tabla 77

Registro N° 51 de evidencias de las actividades realizadas en la habilidad dominio de la mano.

Actores	Hechos
Docente K:	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en sus sillas por grupo, distribuidos en 6 mesas hexagonales,
Docente M:	Dos de los compañeros reparten la arcilla a cada niño y niña) Hacen con la arcilla la planta que sembraron. ¡Ahora a empezar se ha dicho!
Jeshair:	(Empieza a amasar la arcilla utilizando la palma de su mano, de ahí las yemas de sus dedos, índice, pulgar, medio, anular y meñique, para aplastar y mover la arcilla de un lado a otro, sobre la mesa (realiza un trébol de 3 hojas)
Docente K:	Muy bien Jeshair, es una planta hermosa.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a Jeshair que emplea la yema y la palma de sus manos, para aplastar y mover la arcilla consiguiendo un trébol de 3 hojas. Además, la compañía de la docente quien se desplazaba por los lugares, orientando. Según Cocina con alegría (2016) Amasar es mover y presionar repetidamente una o más sustancias sólidas con un líquido hasta que se forma una masa homogénea, compacta y blanda.

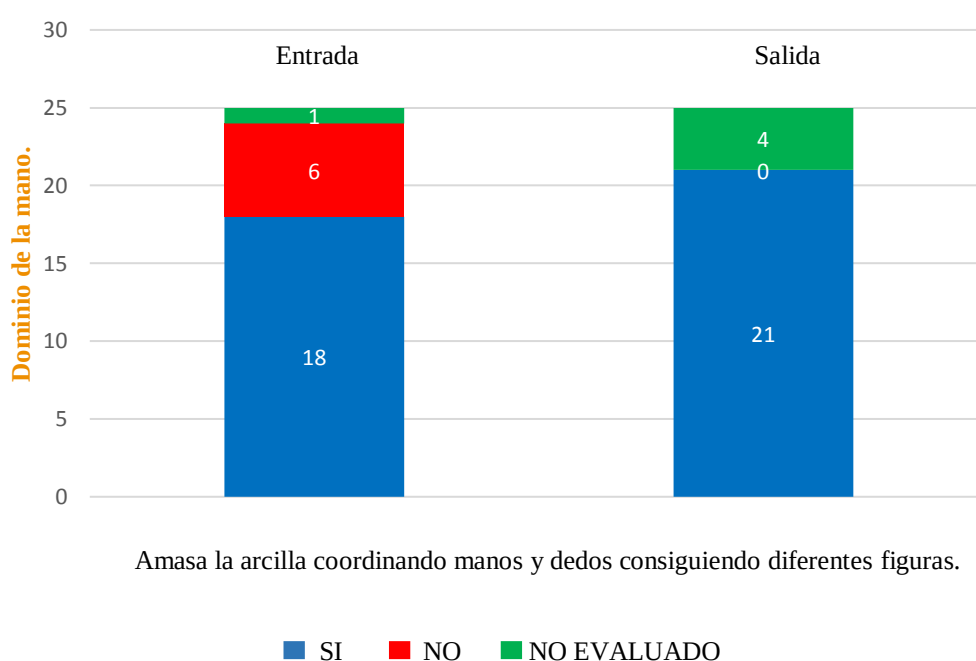


Figura 28. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para amasar la arcilla coordinando manos y dedos.

Para la última evaluación de la lista de cotejo de salida, los resultados son satisfactorios, ya que la mayoría de los niños y niñas pueden amasar coordinando el ojo y la mano para conseguir figuras, en donde se evidencia los siguientes resultados, la cantidad de logrados es de un 84% que equivale a 21 niños y niñas del total de 25 y un 16 %, que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación dada por inasistencia, dos de ellos que no asisten desde de la mitad del ciclo, y que si son partícipes de la evaluación puesto que participaron de algunas actividades. Llegando a la conclusión que el logro del indicador se debe a las actividades lúdicas, a la retroalimentación y al material otorgado.

Indicador 4: Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.

Este indicador hace referencia a los actos motores rápidos y precisos en los movimientos coordinados del ojo y la mano, ya sea al reproducir el contorno de la imagen sobre un vidrio empleando un instrumento artificial como el plumón, sea en este caso.

Tabla 78

Cantidad de los niños y niñas que logran coordinar el ojo y la mano al calcar

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	16	64%	19	76%
NO	4	16%	2	8%
NO EVALUADO	5	20%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 78 se puede observar, según lo indica la lista de cotejo de entrada el 64% que corresponde a 16 niños y niñas de 25 si han logrado cumplir el indicador; mientras que el 16%, corresponde a 4 niños y niñas de 25 no lograron y el 20%, equivalente a 5 niños y niñas, no han sido evaluados. La carencia que se halla en este indicador es que algunos tiemblan al calcar y/o se salen de la línea.

A continuación, el episodio de la actividad “Calco y pinto” donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado:

Tabla 79

Registro N° 43 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas del Aula Amarilla se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento, ellos y ellas reciben el plumón, y una imagen sobre mica)
Todos:	(Todos reciben los materiales y comienzan a calcar)
Docente K:	(Se acerca a la mesa de Pablo, observa a Isaac coger el plumón realizando la prensión palmar) Ohh, Isaac, Isaac.
Isaac:	(voltea a ver a la docente)
Docente K:	Hijo, tienes que coger el plumón con tus tres dedos, ¿recuerdas?
Isaac:	Sí
Docente K:	Bueno pues, hazlo.
Isaac:	Está bien (acomoda su mano, ahora pone sus tres dedos para coger el plumón)
Docente K:	Muy bien, ahora también ayuda a sentarnos bien, así que baja los pies de la silla.
Isaac:	(Sus piernas estaban arrodilladas en la silla, bajas las piernas y se sienta)
Docente K:	Muy bien Isaac (Calca, utilizando la prensión trípode, observa el trazo y no se sale de la línea, solo en algunas curvas, además segmenta el brazo, pero la muñeca la mantiene rígida)
Isaac:	Isaac, una cosita más la muñeca también la tienes que mover (coge la muñeca de Isaac y la mueve circularmente, luego coge su mano y la dirige a calcar)
Docente K:	¿viste? Sí, gracias. De nada, continúa así.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio expuesto, se describe a Isaac que en un principio al emplear el plumón coge este con prensión palmar, al ver la docente corrige esta acción, mencionándole la forma correcta en la que se coge el instrumento y la posición al sentarse sobre la silla; asimismo, el niño calca sin salirse de la imagen, utilizando la prensión trípode, segmentando el brazo; sin embargo, la muñeca la mantiene rígida; para ello la docente declara que la muñeca también la tiene que mover, cogiendo la muñeca del niño y la mueve circularmente, luego coge su mano y la dirige al calcar. Haciendo de esta manera una retroalimentación oportuna realizada por la docente para el logro satisfactorio de esta actividad lúdica.

Según menciona Díaz la “Coordinación óculo manual se refiere a los movimientos de la mano, lo que se requiere del ajuste de la visión, es decir, todas las actividades manuales como el dibujo, las artes plásticas, la escritura” (Díaz, B, 2006, p.19)

Como se indica en la cita, una de las actividades manuales que implica la coordinación óculo manual es el acto de dibujar, escribir, tal y como se mencionó en

el episodio anterior. De esta manera el niño logró calcar la imagen sin salirse de la línea, como también se evidencia en el siguiente episodio de la actividad “Charada calcadora”:

Tabla 80

Registro N°70 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	(Los niños y niñas del Aula Amarilla se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento, ellos y ellas reciben el plumón, una mica con dibujos de los animales y un poco de papel higiénico)
Todos:	A calcar, a calcar
Jhull:	(La mayoría coge los plumones y pone la imagen debajo de la mica) (Realiza la prensión pinza y guía el plumón por el contorno de la imagen, lo realiza en 10 segundos, por apoyar la palma de su mano derecha, borra un poco el dibujo y sale de la línea, pone un pie sobre la silla, acomoda su pecho sobre la mesa y comienza a calcar, su mano izquierda se encuentra estirada hacia arriba)
Docente K:	Jhull, siéntate bien
Jhull:	(Se acomoda, logra poner su espalda en el respaldar, realiza la prensión pinza y calca la imagen sin salir de la línea)

Fuente: Registro Etnográfico Agosto (2018)

En el episodio mostrado, se describe a Jhull que realiza prensión pinza al coger el plumón para pasar por el contorno de la imagen; sin embargo, se sale de la línea y la borra. Asimismo, tiene un pie sobre la silla, su pecho sobre la mesa. No obstante, la docente al observar este suceso, lo invita a sentarse bien. Con ello, el niño acomoda su espalda sobre el respaldar, calcando de esta manera la imagen sin salirse de la línea. Todo ello, a la retroalimentación que dirigió la docente.

La coordinación ojo mano precisa también un ajuste postural y atención suficiente antes de hacer la actividad. Este tipo de coordinación es la reina de las actividades que precisan una motricidad fina como es el hecho de dibujar, punzar, pintar, coser. Y finalmente leer y escribir, herramientas básicas para el aprendizaje. (Martín, R, 2007, p.122)

Precisamente, conforme vamos haciendo trazos, los ojos informan acerca de la posición de nuestra mano y de la calidad de lo que escribimos, como también de la postura en la que se encuentra la persona. Tal y como la docente corrige al niño con una mejor postura para calcar.

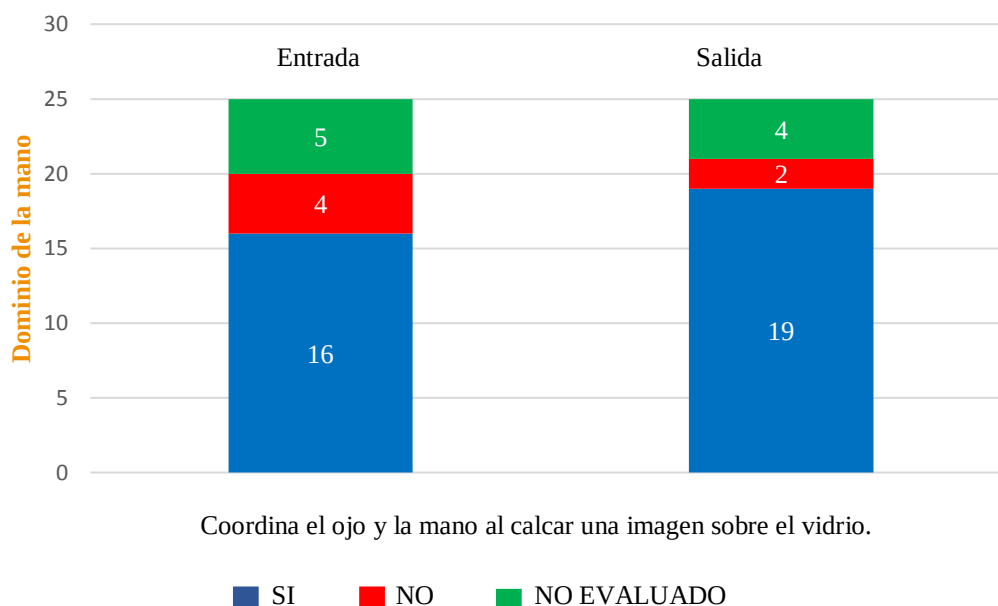


Figura 29. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para coordinar el ojo y la mano al calcar.

Para la evaluación de la lista de cotejo de salida, los resultados son satisfactorios, ya que la mayoría de los niños y niñas pueden coordinar el ojo y la mano al calcar la imagen, en donde se evidencian los siguientes resultados, la cantidad de logrados es de un 76% que equivale a 19 niños y niñas del total de 25, un 8 %, representa a 2 niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador y un 16% que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación dada por inasistencia, dos de ellos que no asisten desde de la mitad del ciclo, y que si son participes de la evaluación puesto anteriormente participaron de algunas actividades. Llegando a la conclusión que el logro del indicador se debe a las actividades lúdicas, a la retroalimentación y al material brindado.

Indicador 5: Disocia las manos al trasvasar con precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño.

Este indicador implica movimientos coordinados de ambas manos para pasar con precisión el contenido de un vaso a otro, para mayor grado de dificultad empleando vasos de distintos tamaños, uno grande y uno pequeño.

Tabla 81

Cantidad de niños y niñas que logran disociar las manos al trasvasar

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	21	84%	20	80%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	4	16%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre (2018)

En la tabla 81 se puede observar, según indica la lista de cotejo de entrada el 84% que corresponde a 21 niños y niñas de 25 si han logrado cumplir el indicador; el 0%, es decir ningún niño y niña se quedaron sin lograrlo; el 16%, equivalente a 4 niños y niñas, no han sido evaluados. La carencia que se halla en este indicador es que algunos tiemblan sus manos al trasvasar.

A continuación, episodio donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado, como se muestra en la actividad “Rapivasitos”:

Tabla 82

Registro N° 42 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno de ellos y ellas tienen 2 vasos uno pequeño y uno grande; el vaso grande tiene líquido de color)
Docente K:	¡Bien, a ver vamos, ustedes pueden! (camina por los grupos)
Clarita:	(Coge el vaso grande con la mano derecha, y al trasvasar eleva su brazo y su cara lo dobla en dirección al vaso en el que trasvasará, ejecutando la acción rápidamente, derramándose el líquido). Miss así?
Docente K:	Está bien, pero puedes mover solo tu muñeca para pasar el agua, así mira (coge los dos vasos y ejemplifica la acción donde solo mueve la muñeca para ejecutar la acción de trasvasar).
	Inténtalo nuevamente.
Clarita:	(Coge el vaso grande con la mano derecha moviendo la muñeca y elevando poco el brazo, de manera rápida trasvasa el contenido del vaso al otro vaso pequeño derramando el líquido)
Docente K:	Ves, lo hiciste mejor. Ahora puedes hacerlo un poco más lento.
	Ya, Miss (esboza una sonrisa) (trasvasa el líquido lentamente moviendo la muñeca, sin derramar el líquido)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el fragmento se puede evidenciar, que Clarita al trasvasar el líquido del vaso grande al pequeño, en un principio eleva el brazo, omite mover la muñeca y

derrama el líquido; sin embargo, con la orientación y ejemplificación de la docente la niña mejora la acción de trasvasar moviendo solo la muñeca, sin derramar el líquido.

Según la RAE, trasvasar significa pasar un líquido de un recipiente a otro, en este caso con las actividades propuestas, pasar de un vaso grande a uno pequeño o viceversa, lo que implica la precisión de esta acción para evitar que se derrame el líquido. Como sucede en el siguiente episodio de la actividad “trasvasa tu agua”.

Tabla 83

Registro N° 78 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en sus respectivos asientos tienen 2 vasos uno más grande que el otro, el vaso grande contiene agua.
Docente M:	Muy bien, a la cuenta de tres empezamos a verter el agua del vaso grande al vaso pequeño. Uno dos y tres.
Pablo:	(Levanta el vaso grande de agua usando todos sus dedos de la mano derecha, gira un poco la muñeca en dirección al vaso contrario, con la mano izquierda coge el vaso pequeño; el vaso grande lo acerca y empieza a verter agua en el vaso contrario, sin derramar).
Jhull:	Te salió Pablito (expresa sorpresa en su rostro)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a un niño que trasvasa el agua de un recipiente a otro, empleando todos los dedos de su mano derecha, girando su muñeca en dirección al vaso contrario, sin derramar el agua. Acciones y movimientos precisos que han sido favorables para evitar que se derrame el agua, todo ello debido a las actividades lúdicas, al material y a la retroalimentación oportuna que la docente realizó en episodios anteriores, llegando a afianzar el cumplimiento del indicador propuesto.

Gracias a las actividades lúdicas, a los materiales propuestos, se pudo afianzar los resultados reflejados en la lista de cotejo de salida. Esta muestra que la cantidad de niños y niñas que han logrado cumplir con el indicador es de 80%, es decir 20 personas; mientras, la población que no llegó a cumplir con el indicador fue nula; sin embargo aquellos que no pudieron asistir, son el 20%, siendo 5 personas en total, mencionando que dos de ellos no asisten mucho tiempo atrás, y los restantes se ausentaron en esta fecha de evaluación por distintos motivos.

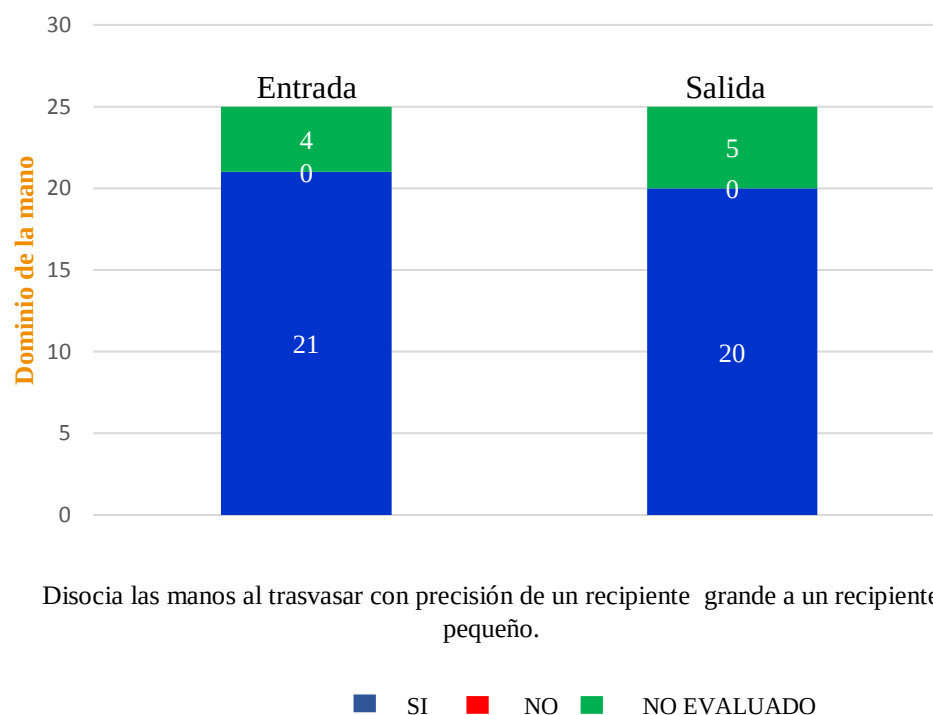


Figura 30. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre los indicadores evaluados en la lista de cotejo de entrada y salida para disociar las manos al trasvasar con precisión.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se evidencia que se mantienen los resultados, sin obviar la cantidad de no evaluados, que varía la cantidad de niños y niñas con la diferencia de un no evaluado. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo mantener la cantidad de niños y niñas que cumplen con el indicador, para poder lograr la habilidad.

Indicador 6: Disocia las manos al entrelazar las tiras del microporoso para elaborar manualidades.

Este indicador implica la coordinación ojo mano y la secuencia de pasos a seguir para entrelazar tiras una encima de otra, una al lado de otra, sea con material de corospum, papel periódico, como se ha ido desarrollando en las distintas actividades para el cumplimiento y logro de este indicador.

Tabla 84

Cantidad de niños y niñas que logran disociar las manos al entrelazar.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	18	72%	22	88%
NO	7	28%	0	0%
NO EVALUADO	0	0%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 84 se puede observar, según lo indica la lista de cotejo de entrada el 72% que corresponde a 18 niños y niñas de 25 si han logrado cumplir el indicador; mientras que el 28%, corresponde a 7 niños y niñas de 25 no lo lograron y la cantidad de niños y niñas no evaluados ha sido nula. La carencia que se halla en este indicador es que algunos niños y niñas le cuestan seguir el patrón, otros al confundirse varias veces, pierde el interés por entrelazar.

A continuación, episodio de la actividad “Lanita” donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado:

Tabla 85

Registro N° 55 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados. Uno de los compañeros reparte las tiras de corrospum y silicona)
Adriano:	¿Miss, este por dónde va?
Docente M:	(Se encuentra ayudando a otro niño)
Estrella:	Mira (muestra su trabajo donde está entrelazado las tiras de corrospum uno encima de otra)
Adriano:	Ay a mí no me sale.
Estrella:	Ya espérame, (deja su trabajo a un lado) Mira así, echa silicona a la tirita, pégalo (entrelaza uno debajo de la otra y una tira al lado de la otra) ¿Ves?
Adriano:	A ya, ya vi (Coloca silicona en la tira, lo pega sobre otra tira, entrelaza uno debajo de otro y coloca la tira uno a lado de otra)
Estrella	Sí, ¡muy bien!

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio mostrado, se describe a Adriano que busca la orientación de la docente, quien está ayudando a otro niño; no obstante, su compañera orienta su trabajo, enseñándole la manera correcta de entrelazar las tiras de microporoso. Con el ejemplo que brinda la compañera, el niño logra entrelazar las tiras, coloca silicona en

la tira pegándola sobre otra, entrelazando uno debajo de otro y colocando la tira uno al lado de otra, todo ello gracias a la retroalimentación entre pares que facilitó la compañera. De igual manera sucede en el siguiente episodio.

Tabla 86

Registro N° 73 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en tres grupos. Se reparten las tiras de corrospum y silicona para hacer un tapete)
Isaac:	¿Miss, este por dónde va?
Docente M:	A ver Isaac, ¿Cómo lo estás haciendo? (entregándole las tiras uno encima de otra indistintamente).
Isaac:	(Coge su trabajo y muestra a la docente)
Docente M:	Umm, podemos mejorar mira como lo hago (coge la tira de corrospum realizando prensión pinza, las entrelaza, una debajo de la otra y una al lado de la otra, realizándolo lentamente) ¿Listo?, ahora es tu turno.
Isaac:	(Coge la tira con prensión trípode, echa silicona y coloca la otra tira encima de esta) ¿Así Miss?
Docente M:	Bien, vamos bien, continua yo te observo.
Isaac:	(Entrelaza las tiras de corrospum una debajo de otra y luego una al lado de otra)
Docente M:	Está bien hijo, concéntrate y lo harás bien.

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el episodio se puede evidenciar, que Isaac en un comienzo entrelaza las tiras del corrospum indistintamente, es decir sin seguir un patrón; al observarlo la docente, orienta su trabajo ejemplificando la acción de entrelazar las tiras de corrospum. De esta manera, el niño logra entrelazar las tiras de corrospum siguiendo un patrón, logrando así cumplir con el objetivo de la actividad.

Según menciona la RAE, entrelazar se refiere a la acción de enlazar o entretejer algo con otra cosa, como en este caso enlazar las tiras de microporoso, lo que implica el conjunto de movimientos coordinados de las manos y dedos para lograr entrelazar el material.

Gracias a las actividades lúdicas, a los materiales propuestos, se pudo mejorar los resultados, reflejados en la lista de cotejo de salida. Esta muestra que la cantidad de niños y niñas que han logrado cumplir con el indicador es de 88%, es decir 22 personas; mientras, la población que no llegó a cumplir con el indicador fue nula; sin embargo, aquellos que no pudieron asistir, son el 12%, siendo 3 personas en total, mencionando que dos de ellos no asisten mucho tiempo atrás, y los restantes se ausentaron en esta fecha de evaluación por distintos motivos.

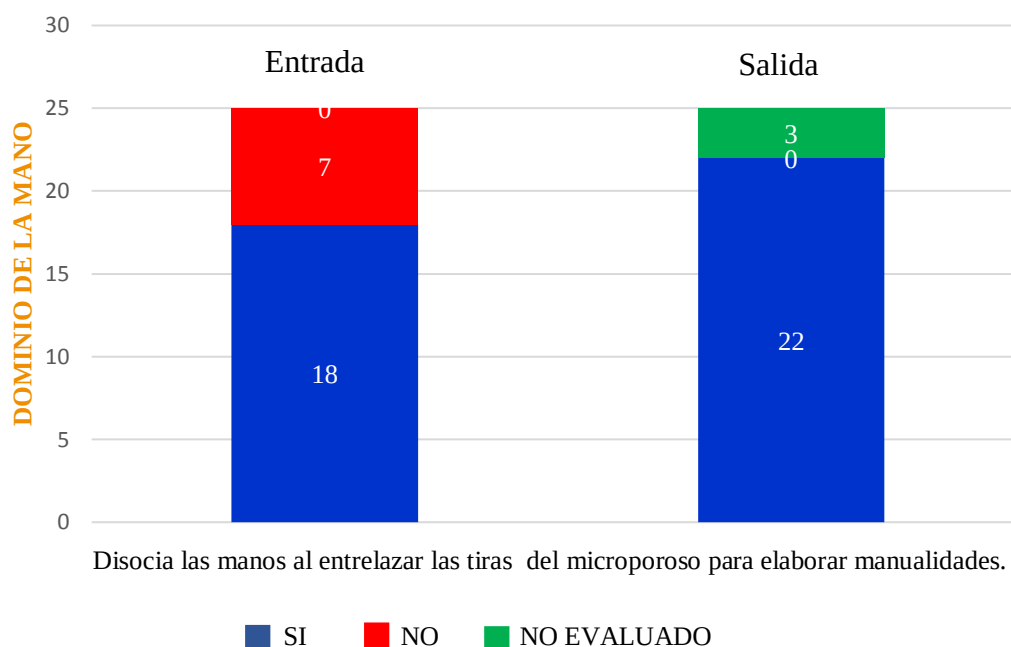


Figura 31. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para disociar las manos al entrelazar.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 18 niños y niñas, a 22. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 7 a 0. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, aumentó, de 0 a 3. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, aunque la variación no fue tan grande, al menos se logró mejorar la cantidad.

Indicador 7: Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla.

Este indicador hace referencia al conjunto de movimientos coordinados de ambas manos, para conseguir el nudo y atar los pasadores de calzado, esta puede ser con plantillas, con el mismo calzado como se ha venido trabajando para el logro del mencionado indicador.

Tabla 87

Cantidad de los niños y niñas que logran usar su motricidad fina al atar pasadores

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	0	0%	10	40%
NO	22	88%	10	40%
NO EVALUADO	3	12%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 87 se puede observar, según indica la lista de cotejo de entrada nadie de los 25 niños y niñas lograron atarse los pasadores; no obstante, el 88% que corresponde a 22 niños y niñas de 25 no han logrado cumplir el indicador; el 12%, equivalente a 3 niños y niñas no han sido evaluados. La carencia que se halla en este indicador es que algunos solo enlazan los pasadores, otros no lo intentaban porque mencionaban que no sabían.

A continuación, episodio de la actividad “Entrelazando” donde se evidencia la realización óptima del indicador planteado:

Tabla 88

Registro N° 77 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran distribuidos en 6 mesas, cada uno en su asiento, un compañero reparte las plantillas y un pasador para cada uno) La docente da las indicaciones previas
Docente K:	Bien empezamos
Jhull:	No me sale, mira (muestra su plantilla y encima de esta el pasador)
Ariana:	Yo sí puedo, mi mamá me está enseñando, me dijo que agarre y así hago unas orejitas y luego lo pongo debajo con un poco de fuerza y terminé.
Jhull:	(Coge los pasadores con prensión pinza y separa los pasadores y hace dos orejas) ¿Qué más?
Ariana:	Ya pásalo por debajo y terminaste, así mira (lo ayuda a hacer el nudo pasando por debajo de las orejas)
Jhull:	(esboza asombro en su rostro)

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En el fragmento se puede evidenciar, que Jhull no logra conseguir el nudo para amarrar los pasadores; sin embargo, la niña Ariana ofrece ayudarlo, enseñándole el proceso de atar los pasadores, luego, Jhull reproduce la acción quien coge con prensión pinza el pasador y separa este y hace dos orejas, pidiendo

nuevamente ayuda a Ariana, ella pasa por debajo de las orejas y finalizan juntos el nudo del pasador. Llegando a atar el pasador gracias a la retroalimentación que brinda la compañera.

Entre las tareas típicas de la memoria explícita, están las tareas tradicionales de reconocimiento y recuerdo, mientras que entre las tareas de memoria implícita destaca la adquisición y recuerdo de habilidades y destrezas como atarse los cordones de los zapatos. (Garcia, J, 2010, p.56)

Precisamente, habilidades y destreza manuales que los niños y niñas del Aula Amarilla han ido adquiriendo y practicando con las actividades y materiales proporcionados. Como se evidenciará en el siguiente episodio de la actividad “Zapatito”:

Tabla 89

Registro N°76 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran en sus respectivos asientos, distribuidos en 6 mesas, ellos y ellas escuchan una canción sobre cómo amarrar los pasadores; se reparte un pasador y una plantilla de zapatilla a cada niño y niña. Previamente a las indicaciones la docente ejemplifica la acción de cómo atar los pasadores.
Docente K:	Iré pasando por sus mesas, al igual que las otras Misses (docente K y Docente P, para que les puedan explicar mejor.
Pablo:	Ya
MaríaJesús:	(Coge cada extremo de los pasadores, los junta y abraza y jala) No me acuerdo más ¿Me ayudas?
Docente M:	Claro. Lo que tienes que hacer ahora, son tus orejitas, utiliza estos dos dedos (mostrándole a MaríaJesús el dedo índice y pulgar) de ahí las dos orejitas se abrazan y pasan por un túnel y listo, tienes ahí tus pasadores amarrados.
MaríaJesús:	(Ya Miss, pegando su quijada a su pecho esbozando una sonrisa)

Fuente: Registro Etnográfico Agosto (2018)

En el episodio mostrado, se describe a María Jesús que se encuentra en el proceso de atar los pasadores quien coge cada extremo de los pasadores, los junta y abraza y jala, ella pide ayuda a la docente puesto que no recuerda los siguientes pasos para atar esta misma. La docente le enseña las instrucciones a seguir, la niña muestra satisfacción al ver atados sus pasadores.

Los músculos no recuerdan, pero las secuencias complejas de movimiento muscular si pueden almacenarse en el cerebro como un solo recuerdo...La próxima vez que ate los cordones, fíjese en sus dedos; se trata de un conjunto de movimientos asombrosamente complicado, y sin embargo, el cerebro envía una sola instrucción: toca atar los cordones. (Bosh, A. 2012,p.194)

Los dedos cumplen un rol importante en el proceso de atar los pasadores como se evidencia en los anteriores episodios, y que con la práctica se va almacenando a la memoria para reproducirlo en el momento preciso que se requiera.

Con todo ello, se puede concluir que gracias a las actividades lúdicas, a los materiales propuestos, se pudo afianzar los resultados reflejados en la lista de cotejo de salida. Esta muestra que la cantidad de niños y niñas que han logrado cumplir con el indicador es de 40%, es decir 10 personas; mientras, la población que no llegó a cumplir con el indicador es de 40%, es decir 10 niños y niñas; sin embargo aquellos que no pudieron asistir, son el 20%, siendo 5 personas en total, mencionando que dos de ellos no asisten mucho tiempo atrás, y los restantes se ausentaron en esta fecha de evaluación por distintos motivos.

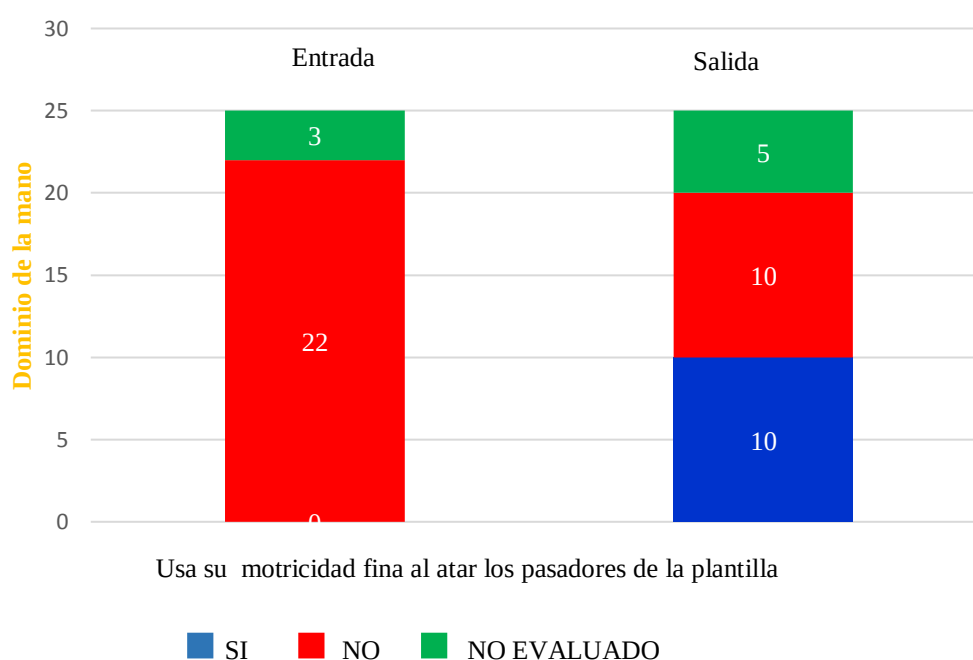


Figura 32. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para usar su motricidad fina al atar pasadores.

Para la evaluación de la lista de cotejo de salida, los resultados son satisfactorios, ya incrementó la cantidad de niños y niñas que lograron atarse los pasadores con un 40% equivalente a 10 niños y niñas, a diferencia de los resultados de la lista de cotejo de entrada, que fue nula la cantidad de niños y niñas; asimismo, se ha reducido la cantidad de niños y niñas que no lograron atarse los pasadores con un 40% correspondiente a 10 niños y niñas del total de 25, y un 20% que representa a 4 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación dada por inasistencia, dos de

ellos que no asisten desde de la mitad del ciclo, y que si son participes de la evaluación puesto anteriormente participaron de algunas actividades. En suma, se puede decir que, gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación realizada por la docente y entre pares, se pudo mejorar y cumplir con este indicador, aunque la variación no fue tan grande, pero fue significativa.

HIPÓTESIS 4: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de desinhibición de los dedos.

Habilidad 4: Desinhibición de los dedos.

Esta habilidad permite que los dedos de la mano puedan relajarse ante una acción grafomotriz permitiéndoles tener consistencia y agilidad para realizar acciones finas como la prensión pinza.

Desinhibición de los dedos significa que tengan consistencia en sí mismos, que adquieran agilidad y que pueda vivirlos el niño como una parte importante de su cuerpo, con la que podrá realizar miles de actividades finas (Como es la escritura, que le permitirá comunicarse). (Pérez, 2014, p. 45)

Indicador 1: Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.

Dicho indicador se refiere al movimiento independiente de cada uno de los dedos de las manos siguiendo el ritmo de una música de preferencia clásica que permite juntar o separar los dedos de manera lenta o rápida, esto permitirá la agilidad de sus dedos jugando, porque es de manera libre y creativa para pintar con los dedos sobre la cartulina ya que dependerá de ellos la forma, el color, pero siguiendo una secuencia de ritmo dependiendo de la música escuchada.

Tabla 90

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de alternar los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	13	52%	15	60%
NO	11	44%	6	24%
NO EVALUADO	1	4%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 90 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 52% equivalente a 13 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 44% equivalente a 11 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 4% equivalente a 1 estudiante, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad

radica en que los niños y niñas mantienen rígidos los dedos, no flexionan, por momentos pintan con todos los dedos en vez de hacerlo de uno en uno, de igual manera en ritmos más rápidos, les cuesta la agilidad y pierden el ritmo, otra dificultad es que no segmentan la muñeca la cual no les permite realizar movimientos rápidos o si no también usan solo un dedo para pintar, pueden cambiar de dedo mas no realizarlo con varios a la vez.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron alternar los dedos de la mano de los niños y niñas y se muestra en proceso en los registros que se presentarán a continuación: presentamos un fragmento de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Dactilopintura” que consistía en pintar la cartulina usando las témperas y solo las yemas de sus dedos al ritmo de la flauta, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 91

Registro N°14 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Iker:	No (inclinando la cabeza, mirando hacia abajo), es que no me sale miss.
Docente K:	Está bien, voy a enseñarte cómo hacerlo, pero antes... ¿Qué tienes que hacer?
Iker:	Lavarme las manos.
Docente K:	Muy bien hijo, corre al baño, lávate y vuelves para explicarte. La docente pasa a otra mesa a verificar como están trabajando, Iker vuelve, se sienta y llama a la docente.
Iker:	Miss, Miss, Miss, ya me lavé las manos.
Docente K:	Muy bien Iker, ahora voy. (Se traslada hacia el sitio de Iker) te voy a explicar cómo hacerlo.
Iker:	Ya miss
Docente K:	Primero, solo usamos una sola mano, elige una, el de tu preferencia (el niño elige la derecha) ahora mancha la yema de todos tus dedos con la témpera ahora empieza a pintar con el meñique de preferencia, luego sigues con el anular, medio, hasta el pulgar. Trata de mover tu muñeca hacia arriba y hacia abajo y también los dedos de uno en uno (Iker comienza a mover su meñique hasta el pulgar, lentamente). Ahora a este movimiento agrégale el sonido de la flauta que Miss Mari está haciendo y trata de seguir el ritmo.
Iker:	Gracias miss, ya me está saliendo. (Sonríe)
Docente K:	¡Muy bien hijo! Así se hace.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se puede observar inicios de este indicador, en este caso Iker que mancha sus dos manos para pintar a pesar de las indicaciones de hacerlo con los dedos y al ritmo del sonido de la flauta, él menciona que no puede hacerlo y es por ello que reacciona de esa manera. La docente se acerca y logra retroalimentar como podría ejercer esa acción explicándole paso a paso, brindando una información

correcta y ejemplificando la acción, Iker imita lo que la docente explica y logra pintar sobre la cartulina alternando sus dedos. Todo esto se da gracias a la dactilopintura logrando el indicador esperado.

La dactilopintura es realmente eficaz para los niños que deben superar ciertas inhibiciones para lograr que la fantasía fluya libremente y para explorar aspectos de la personalidad tales como la expresividad y la sensibilidad a las expresiones de los sentidos. (Itzcovich, 1995, p. 76)

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que otro niño logra el indicador planteado a través de la actividad lúdica “cáscaras sumergidas”, esta actividad consistía en pegar las cáscaras del huevo en el mural del salón como fondo y luego decorarlo con pintura usando solo las yemas de sus dedos y hacerlo al sonido de la música.

Tabla 92

Registro N°36 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente M:	Bueno, ya chicos, es hora de pintar, solo vamos a usar las yemas de los dedos. Todos comienzan a pintar y de pronto la docente coloca música de la Miss Rossi.
Jack:	Miss mire como me está saliendo, ¿está bien verdad? (alternaba sus dedos de la mano derecha y pintaba el mural)
Docente M:	Si claro que sí Jack, te está quedando muy bonito
Jack:	Gracias miss. (Mientras pintaba, le da la importancia a la música y comienza a seguir el ritmo con sus dedos alternándolos, siendo evidente a sus compañeros de al lado, causándoles un poco de curiosidad y risa, incluso las cantaba). Inténtalo Renato (riéndose)
Renato:	No me sale
Jack:	Si te va a salir, tienes que mover los dedos así mira, de uno en uno y escucha la canción, la miss me enseñó la vez pasada (alterna los dedos desde el meñique hasta el pulgar y a la vez mueve su cabeza como siguiendo el ritmo)
Renato:	Ah ya entendí, voy a ver qué tal me sale. (sonriendo) (Mueve sus dedos imitando a Jack, aunque más lentos logrando alternar los dedos)
Jack:	Ya te está saliendo Renato, sigue practicando te va a salir mejor.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este episodio se puede observar que Jack logra alternar los dedos para pintar el mural y luego al escuchar la canción que es de su agrado sigue el ritmo de la música dominando esta acción, también se evidencia que él quiere enseñar a su compañero Renato el mismo movimiento (alternar dedos) para que pueda pintar, es aquí donde se evidencia una retroalimentación individual de parte de Jack a su compañero Renato para que pueda alternar los dedos siguiendo el ritmo de la música

logrando el indicador, a la vez Jack menciona que la docente le había enseñado esta acción con anterioridad evidenciándose que esta retroalimentación fue significativa y hubo aprendizaje.

También se puede evidenciar el logro del indicador en otro fragmento de un registro etnográfico por parte de un niño, en la actividad llamada “túnel de colores”, esta actividad consistía en coger sorbetes y con la otra mano manchen sus dedos con témpera y luego pasarlos por el lado superior del sorbete cayendo la témpera a la hoja.

Tabla 93

Registro N° 82 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Andrés:	(Se sienta, mete toda la palma de su mano derecha en el envase con pintura, con su mano izquierda coge el sorbete y mueve su muñeca para pasar el borde del sorbete sobre la palma de su mano, esboza una sonrisa)
Docente K:	Andrez, dije solo la yema de los dedos, cuando termines te lavas las manos
Jeshair:	Si, miss, ya casi se acaba la pintura. (frunce el ceño)
Docente K:	Tranquilo Jesha, ya le llamé la atención. ¿Qué les parece si coloco música para trabajar?
Todos:	Siiiiiii (la docente coloca música de miss Rossi)
Docente K:	Pueden hacerlo al ritmo de la música.
Jeremy:	Sumerge las yemas de sus dedos en la pintura, para ello extiende los dedos de toda su mano y la flexiona, luego con la mano izquierda coge el sorbete y pasa el borde sobre sus dedos) woow, miren como cae. Luego al escuchar la música repite la acción, pero en este caso lo hace al ritmo de la música, sumerge sus dedos en témperas de varios colores, lo pasa por el sorbete empezando del dedo meñique y terminando con el pulgar, notando como se combinan los colores (alterna dedos)
Docente K:	¡Muy bien Jeremy!, lo haces bien y mira cómo se combinan las témperas.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este hecho presentado, se observa que Jeremy hace uso de sus dedos manchándolos con la témpera, luego al escuchar la música alterna sus dedos empezando del meñique hasta terminar con el pulgar sobre el borde del sorbete para que caiga la témpera sobre la hoja, por propia iniciativa.

A la vez en este registro se evidencia una retroalimentación comprensible por parte de la docente utilizando expresiones como: ¡Muy bien! Por motivo que en este caso el niño logra hacerlo solo.

En los tres registros presentados se evidenciaron el uso de los materiales los cuales son fundamentales para la ejecución de las actividades, fueron cotidianos, clásicos y reciclados, pero todos cumplen la función de cambiar la forma de pintar y

llegar a ser un juego para los niños y niñas, estos fueron del interés, agrado y disfrute de ellos y ellas, permitiendo el logro del indicador y uso de su creatividad de manera libre

También en los tres registros, los niños y niñas lograron alternar sus dedos, se puede evidenciar que hay un proceso de mejora presentados en los registros, el cual ayuda a tener agilidad y precisión manual mediante la dactilopintura acompañado de canciones para seguir el ritmo.

Juegos con manos y dedos...alternando los dedos de ambas manos, abrir alternativamente los de una mano y de la otra, disociar movimientos de los dedos...llevan a una rapidez y precisión manual...es importante que todos estos movimientos se realicen a distintos ritmos: golpear fuerte con los dedos, luego suave; en forma rápida y más lento...acompañar alguna de estas actividades con ejercicios musicales. (Rioseco, 1995, pg. 22)

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 60% equivalente a 15 estudiantes, ha logrado el indicador, un 24% equivalente a 6 estudiantes no lo han logrado aún y un 16% equivalente a 4 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla de Marzo del 2018

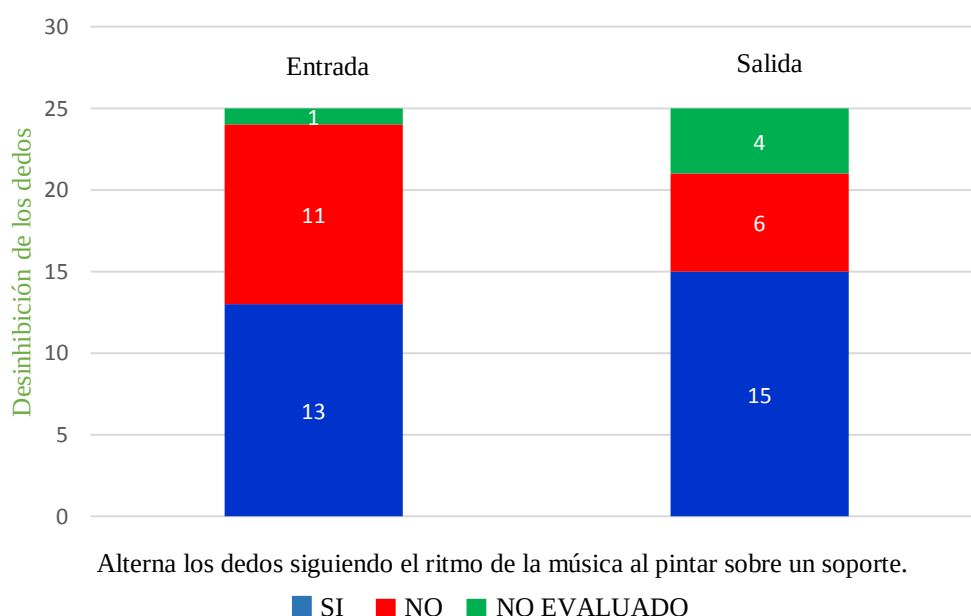


Figura 33. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para alternar los dedos.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que incrementó; de 13 niños y niñas a 15; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, de 11 a 6 niños y niñas. Sin embargo, los niños y niñas que no han sido evaluados, han incrementado su cantidad, pasando de ser 1 a ser 4. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Los indicadores 2, 3, 4, 6 y 8 se refieren a la acción de flexionar y extender los dedos ya sea usando masas, objetos de goma, elásticos, títeres de guantes y dedos, todos llegan al logro de esa acción solo con diferentes materiales. Definimos flexionar y extender:

Según la RAE flexión significa, acción y efecto de doblar el cuerpo o algún miembro.

Según la RAE extender significa desenvolver, desplegar o desenrollar algo que estaba doblado, arrollado o encogido.

Según Bequer (2002) Los ejercicios de las manos brindan al niño una destreza motora fina, cuando realizan el agarre de un objeto como por ejemplo una pelota de goma o plastilina que se da mediante la flexión y extensión de los dedos.

Indicador 2: Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los títeres de guante.

Dicho indicador se refiere a utilizar un títere de guante donde se hace uso de todos los dedos de la mano y puedan representar un personaje evidenciándose que todos los dedos puedan flexionarse, extenderse y segmentarse para que se observe que el títere produzca movimientos según el personaje que fuere.

Tabla 94

Cantidad de los niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar y extender los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	16	64%	20	80%
NO	8	32%	2	8%
NO EVALUADO	1	4%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y Setiembre 2018

En la tabla 94 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 64% equivalente a 16 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 32% equivalente a 8 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 4% equivalente a 1 estudiante, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas se apoyaban de su otra mano para que puedan segmentar los dedos que tiene puesto el títere, o si no también solo lograban flexionar y extender algunos dedos como índice y pulgar que les era más fácil si en caso fuera otro era de manera lenta o concentrándose bastante.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron flexionar, extender y segmentar los dedos de la mano de los niños y niñas, presentamos un fragmento de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Kiko y la mano” que consistía en un cuento narrado por la docente y los niños y niñas siguen las indicaciones de este cuento haciendo que su personaje que es un títere de guante pueda ser representado con el movimiento de los dedos, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 95

Registro N° 13 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente M:	Ya listo chicos comenzamos Hola chicos y chicas, saben, hoy amanecí y me convertí en un superhéroe y tengo ganas de volar, ¿me ayudas?, ¿cómo lo hacemos?
Todos los niños/as:	(se encontraban siguiendo las indicaciones, usando los títeres)
Docente M:	Así Jack, que Kiko vuele alto.
Jack:	(estira sus dedos índice y medio como si tuviera los brazos estirados y pueda volar)

	...
	Mientras la docente seguía contando la historia los niños y niñas realizaban los movimientos con sus dedos siguiendo la ejemplificación de la docente o si no también de sus compañeros, porque ellos también creaban. Entonces...Kiko comenzó a correr rápidamente.
Lesly:	(Comenzó a mover sus dedos, flexionar y extender el pulgar, índice, anular y meñique, el dedo del medio se mantenía recto que era la cabeza del títere de guante)
Richelle:	Lesly ¿Cómo lo haces? A ver, a ver...
Lesly:	Mueve estos dedos mira, solo estos cuatro (con su otra mano le coge los dedos a utilizar y le dice que los mueva) el dedo del medio no lo muevas, ¿entendiste?
Richelle:	Si (sonríe y mueve su cabeza afirmando su respuesta, logrando hacer el movimiento, pero de manera lenta, extiende y flexiona los dedos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se puede evidenciar que por medio de la narración de un cuento y el uso de un títere de guante los niños y niñas logran flexionar y extender los dedos para que su personaje pueda representar lo que menciona la indicación del cuento. La docente que narra retroalimenta el movimiento de los dedos dependiendo de la indicación del cuento y ejemplifica la acción. También se puede evidenciar una retroalimentación por parte de una de las niñas llamada Lesly a su compañera Richelle acerca del movimiento de dedos en este caso flexionar, extender y que dedos usar.

Según Bernardo (1988) los títeres son manipulados con la mano del titiritero que queda insertada dentro porque el títere se adapta totalmente a la mano y queda como un guante.

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que otro niño logra el indicador planteado a través de la actividad lúdica “la pasarela de guantes”, esta actividad consistía en que el niño y niña usen un títere de guante y hacerlo modelar por la pasarela realizando movimientos con sus dedos donde permita que el personaje pueda modelar.

Tabla 96

Registro N° 87 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente M:	Recuerden que todos los títeres deben de lucirse y tener movimientos creativos. Miss Paquita y Miss Khiara serán el jurado calificador. Dena tú eres el primero.
Dena:	(flexiona y extiende sus dedos para que su títere se mueva y pueda modelar por la pasarela)
Docente M:	(La docente fue llamando de uno en uno a los niños y niñas para que modelen sus títeres, fue un momento donde todos lo disfrutaron, pero sobre todo lograban flexionar y extender los dedos de sus manos ya que habían practicado

	los movimientos)
Jhull:	Pablo ¿Qué paso? Tu títere no está modelando así no creo que ganes. (desde su lugar) Así mira Pablo, mueve los dedos, para que mueva su colita tu títere (realiza el movimiento con sus dedos, flexiona y extiende, usando su títere)
Todos los niños y niñas:	Jajajaja
Iker:	Siii, para que camine estira tus dedos así mira. (realiza la acción usando su títere)
Docente M:	Pablo tienes la oportunidad de realizarlo otra vez, trata de hacerlo mejor.
Pablo:	Ya (Se pone en el inicio de la pasarela y comienza a flexionar y estirar sus dedos para que su títere pueda moverse) (hubo varios momentos en los que los niños y niñas les decían a los participantes como podían mover los dedos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este segundo registro se puede evidenciar el logro del indicador por parte de la mayoría de los niños y niñas que es flexionar y extender los dedos para el movimiento de los títeres, a la vez se evidencia la retroalimentación intergrupala por parte de dos niños Jhull e Iker a su compañero Pablo ejemplificando los movimientos con sus dedos (flexionar y extender) para que pueda ser imitado.

Según Téllez (2015) los títeres cumplen diferentes funciones y entre ellas se destaca que sirve para desarrollar destrezas motoras finas de las manos.

En los registros presentados se puede evidenciar que el material principal es el títere de guante y que en el primer registro es acompañado por una narración y en el segundo por una tarima para realizar un modelaje, ambas actividades fueron del agrado y disfrute de los niños y niñas, fue de su concentración y mantuvo su atención por todo el tiempo de duración de la actividad porque era un juego para ellos y ellas, logrando el indicador planteado.

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 80% equivalente a 20 estudiantes, ha logrado el indicador, un 8% equivalente a 2 estudiantes no lo han logrado aún y un 12% equivalente a 3 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

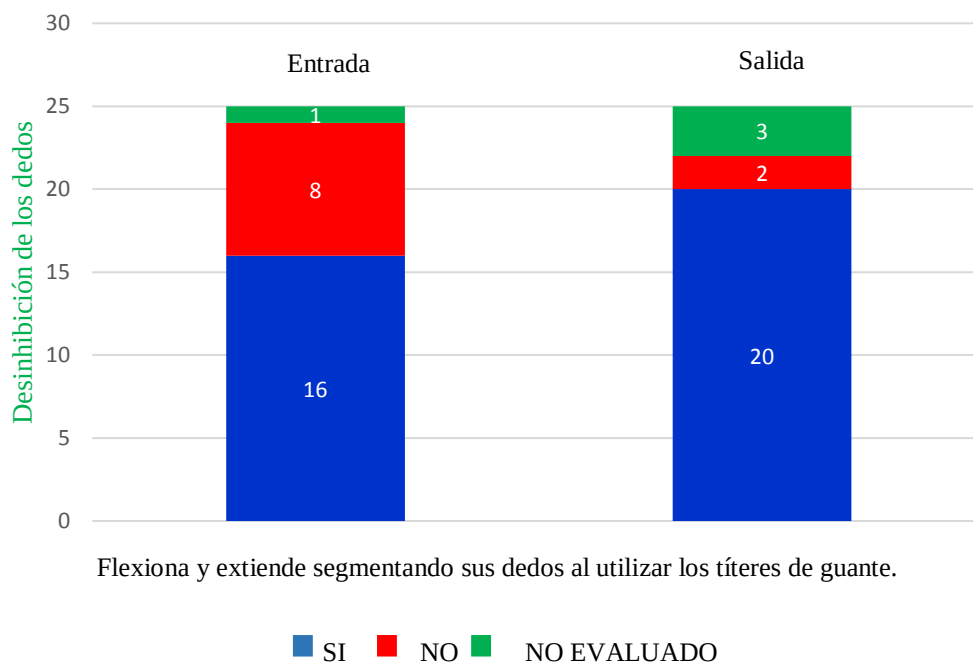


Figura 34. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar y extender los dedos.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que incrementó; de 16 niños y niñas a 20; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, de 8 a 2 niños y niñas. Sin embargo, los niños y niñas que no han sido evaluados, han incrementado su cantidad, pasando de ser 1 a ser 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Indicador 3: Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.

Dicho indicador se refiere a flexionar todos los dedos de ambas manos al preparar una masa y se pueda obtener la consistencia deseada, todo va a depender de los movimientos que se realice con los dedos y a la agilidad.

Tabla 97

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	21	84%	20	80%
NO	3	12%	0	0%
NO EVALUADO	1	4%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 97 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 84% equivalente a 21 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 12% equivalente a 3 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 4% equivalente a 1 estudiante, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas se apoyaban de su otra mano para que puedan segmentar los dedos que tiene puesto el títere, o si no también solo lograban flexionar y extender algunos dedos como índice y pulgar que les era más fácil si en caso fuera otro era de manera lenta o concentrándose bastante.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron flexionar todos los dedos de la mano de los niños y niñas. A continuación, presentamos fragmentos de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Semoleando” evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 98

Registro N° 24 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente M:	Dena ¿qué pasó? Aun no veo tu masa lista
Dena:	Miss no me sale (pone cara de molesto)
Docente M:	Tranquilo, ya te va a salir, te voy a ayudar. Primero vamos a usar ambas manos para que podamos acabar más pronto, con tus manos jala todos los ingredientes que están en el plato y para combinarlos trata de flexionar tus dedos de esta manera, estira los dedos y ahora dobla los dedos, es como abrir y cerrar un puño, (Muestra sus manos para que repita el niño la acción)
Dena:	¿Así miss? (flexiona y extiende sus dedos siguiendo el modelo de la docente)
Docente M:	Aja sí, muy bien Dena, ya va a estar lista tu masa.
Dena:	Ya miss, gracias (Mientras ocurría todo esto, Gabriel escuchó lo que la docente le enseñaba a

	Dena así que a la par él lo hacía en un momento, Estrella de la otra mesa llama a la miss diciéndoles que no le salía)
Estrella:	Miss, no me sale, venga a ayudarme
Docente M:	Ya voy Estrella, espérame
Gabriel:	(Gabriel va corriendo a la mesa de Estrella) yo te enseño como hacerlo, la miss le explicó a Dena y ya le salió, ¿quieres que te enseñe? (sonríe)
Estrella:	Ya
Gabriel:	Ya mira, primero tienes que mover tus dedos, así mira, así como yo, abre y cierra la mano (flexiona y extiende sus dedos), así igualito haz en tu masa y con tus dos manos, porque con una te vas a demorar.
Estrella:	(Repite el movimiento que le enseña Gabriel, pone sus manos sobre la mezcla y mueve sus dedos, los flexiona y extiende) ¿Así?
Gabriel:	Sí, ya te va a salir, me regreso a mi mesa.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este hecho se puede observar que el niño Dena no podía conseguir la consistencia de la masa por motivo que no flexionaba ni extendía los dedos, requiriendo la ayuda de la docente, que se da mediante una retroalimentación, dándole consignas e incluso ejemplificando la acción para que pueda entenderlo y así pueda lograr el indicador.

Al mismo tiempo se puede evidenciar una retroalimentación en pares por parte de un niño llamado Gabriel a su compañera Estrella, esta es una retroalimentación intergrupala porque Gabriel sale de su grupo para retroalimentar a su compañera de lo que él ya había escuchado o aprendido; evidenciándose que Estrella también logra hacerlo y cumple con el indicador propuesto.

También se puede evidenciar el logro del indicador en otro fragmento de un registro etnográfico por parte de un niño, en la actividad llamada “Insectimasa”, esta actividad consistía en coger sorbetes y con la otra mano manchen sus dedos con témpera y luego pasarlos por el lado superior del sorbete cayendo la témpera a la hoja.

Tabla 99

Registro N° 30 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
	Al terminar de entregar el aserrín y la harina, todos los niños y niñas ya estaban tocando sus platos con los ingredientes, por último, se les da el agua para iniciar con la combinación)
Andrés:	Miss, mire como está quedando se siente con bolitas (flexiona y extiende sus dedos en la mezcla de su plato, recogiendo de los lados los ingredientes pegados consiguiendo consistencia de su masa con ambas manos)
Docente M:	Muy bien Andrés, ya casi está lista tu masa.
Fabrizio:	Miss mire esta vez sí me está quedando bien la masa, como me enseñó la vez pasada (movía la masa flexionando y extendiendo sus dedos lentamente y usaba sus dos manos consiguiendo consistencia)

Docente M:	Muy bien Fabricio, si está quedando bien.
Arianna:	A ver Fabricio (se acerca al plato de Fabricio para observar su masa) ¿cómo lo estás haciendo? Porque a mí no me está quedando igual.
Fabricio:	A ver ¿cómo lo estás haciendo tú? (observa su plato y su mano) Ari lo que pasa es que tienes que mover tus dedos, <i>hazlo con las dos manos así mira (flexiona los dedos)</i> , recoge más aserrín de los lados o pídele a la miss que te dé más.
Arianna:	(imita los movimientos de Fabricio, <i>extiende y flexiona sus dedos primero en el aire y luego sobre su masa, pide más aserrín a la docente y continúa con la acción, consiguiendo consistencia</i>)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este último registro se evidencia que la mayoría de los niños y niñas ya logran conseguir consistencia en la masa porque flexionan y extienden los dedos, esto se da por experiencias pasadas y por la retroalimentación realizada por las docentes y entre pares, ahora se evidencia que todos tratan de mostrar su masa a las docentes para que puedan ser felicitados.

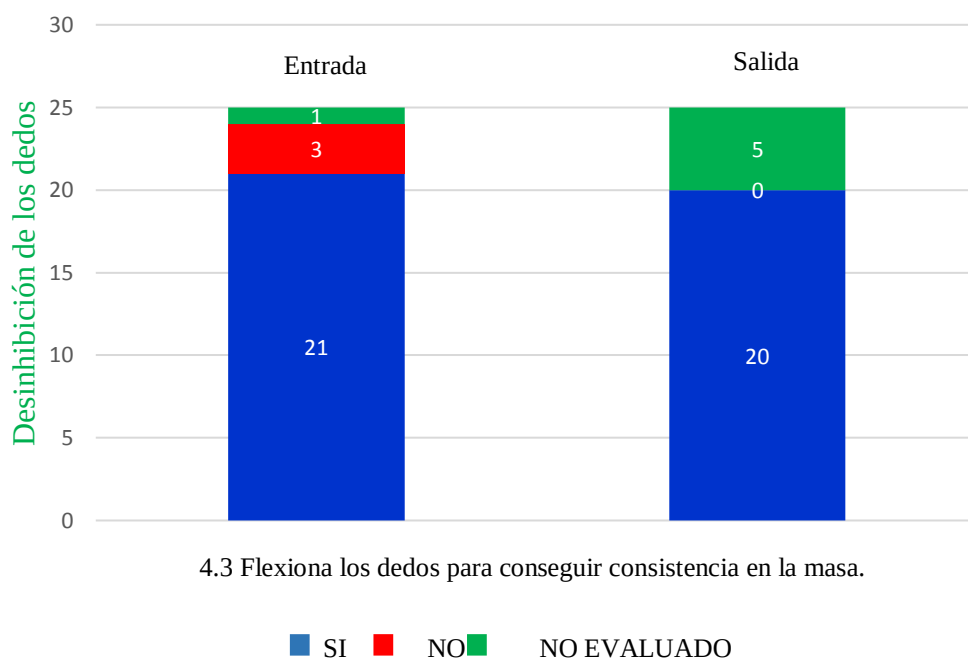
Se da un caso de retroalimentación intragrupal por parte de Fabricio a su compañera Ariana ejemplificando con sus dedos (flexiona y extiende), como también le dice que pida más aserrín para lograr espesor y se pueda conseguir más rápido la consistencia de la masa, ella luego imita los movimientos fuera del plato preguntando si lo hace bien para que después lo haga en la mezcla y es así como logra el indicador.

Los materiales presentados en ambos registros son: la sémola, agua, harina y aserrín, estos no son muy conocidos para realizar masas así que fueron novedosos, sensoriales, permitieron la concentración de los niños y niñas, movimiento de sus manos y dedos, sobre todo la flexión consiguiendo el logro del indicador.

Según Centeno (2004) “El modelado contribuye a la formación física, intelectual y afectiva de niños. Ayuda a la motricidad, la percepción visual y al conocimiento; da vuelo a la imaginación, la fantasía, la creatividad, afirma la sociabilidad y la autonomía”.

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 80% equivalente a 20 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a 0 estudiantes no lo han logrado aún y un 20% equivalente a 5 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con

regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).



4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.

Figura 35. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que disminuyó; de 21 niños y niñas a 20; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, de 3 a 0 niños y niñas. Sin embargo, los niños y niñas que no han sido evaluados, han incrementado su cantidad, pasando de ser 1 a ser 5. En conclusión, si disminuyó el logro del indicador es motivo que hubieron 5 sin ser evaluados aparte que 3 niños no asisten con regularidad que en la entrada si fueron evaluados.

Indicador 4: Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos.

Dicho indicador se refiere a que los dedos índice y pulgar de ambas manos sean flexionados al estirar los elásticos y puedan mantenerse tensos, como también se relaciona con la segmentación de dedos, los cuales al estirar el elástico

estos se doblan para que este material se mantenga estirado y no se resbale de los dedos.

Tabla 100

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de flexionar los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	5	20%	21	84%
NO	17	68%	1	4%
NO EVALUADO	3	12%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 100 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 20% equivalente a 5 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 68% equivalente a 17 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 12% equivalente a 3 estudiantes, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas intentan tensar el elástico varias veces y se le resbalaba de sus dedos en especial del dedo pulgar, no logran flexionar los dedos pulgar e índice por ende el elástico salta de los dedos cayéndose al piso.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron flexionar los dedos índice y pulgar de la mano de los niños y niñas para tensar elásticos sin soltarse. A continuación, presentamos un fragmento de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Mis dedos se mueven” que consiste en realizar cruces del pabito entre los dedos logrando que quede una forma en este caso un agujero en forma de rombo, flexionando los dedos pulgar e índice para que se mantenga tensado el pabito, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 101

Registro N° 32 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jeshair:	Miss, ¿así? (coge el pabito y lo pasa por sus dedos meñique y medio, al jalarlos se sale de sus dedos)
Docente M:	Jesha, ten cuidado el pabito se está yendo a otro dedo, recuerda que es el dedo pulgar e índice, además cuando lo jales (estires) tienes que flexionar el dedo para que no se resbale el pabito. Vuélvelo hacer amor, para que te salga bien.

Jeshair:	Está bien (junta los labios y los arruga, moviéndolo hacia la derecha)
Docente M:	A veces debemos de empezar de nuevo, no te preocupes te voy a ayudar.
Jeshair:	(coge el pabito con sus dedos, luego lo pasa por su dedo índice y pulgar, luego lo pasa por los mismos dedos de la otra mano, para terminar, jala con el dedo índice el pabito y se logra hacer el agujero, tensando el pabito al flexionar los dedos índice y pulgar)
Docente M:	Excelente, Jeshair, ves que si te salió. Ahora explícales a tus compañeros.
Jeshair:	Yaaa (fue corriendo a su mesa para explicarles a sus compañeros)
Estrella:	A mí explícame Jesha porque todavía no me sale (cara triste)
Jeshair:	Ya mira, agarra tu pabito y haz lo mismo que yo hago (coge el pabito con sus dedos, luego lo pasa por su dedo índice y pulgar, luego lo pasa por los mismos dedos de la otra mano, para terminar, jala con el dedo índice el pabito y se logra hacer el agujero, tensando el pabito con los dedos índice y pulgar al flexionarlos) dobla estos dedos (coge sus dedos) para que no se salga el pabito. (Ella logra imitar los movimientos de jeshair logrando hacer el agujero y tensar el pabito al flexionar sus dedos pulgar e índice) Ya me salió (sonríe)
Estrella:	

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se evidencia que el niño Jeshair al inicio intenta realizar la acción de tensar el pabito sin flexionar los dedos pulgar e índice causando que se resbale el pabito. La docente retroalimenta paso a paso la acción para que pueda lograr hacer el agujero brindando la información más importante que es flexionar los dedos índice y pulgar para que el pabito se mantenga tenso, no se resbale y no tenga que volver a hacerlo. Jeshair logra cumplir con este indicador incluso luego, regresa a su mesa y se da una retroalimentación intragrupal porque le enseña a su compañera Estrella lo aprendido haciendo que también logre hacer el agujero.

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que otro niño logra el indicador planteado a través de la actividad lúdica “Elastiliga”, esta actividad consistía en que el niño y niña coja un elástico para juntar dos conos de papel que simulan ser edificios porque ya se encuentran pintados para que luego jueguen a ser bomberos.

Tabla 102

Registro N° 73 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Fabricio:	Coge la liga con su mano derecha y extiende sus dedos para estirar la liga, mientras que con la mano izquierda coge el cono, al estirar la otra mano, presiona con su mano izquierda el cono y lo arruga, así mismo mueve su boca, logrando colocar la liga en los conos)
	(varios niños logran flexionar sus dedos para tensar las ligas)
Lesly:	(Flexiona y contrae los dedos de ambas manos para estirar la liga, pero se le sale de los dedos, cayéndose al piso, intenta hacerlo nuevamente y ocurre lo mismo, uno de sus compañeros se da cuenta)
Santiago:	Yo te ayudo Lesly, yo lo hago
Lesly:	Nooooo
Docente K:	Chicos por favor, ¿Qué está pasando aquí?

Lesly:	Miss, Santiago quiere quitarme mi liga
Santiago:	No, yo solo le quiero ayudar porque no le sale
Docente K:	Está bien Santiago, pero hay que dejar que Lesly lo haga sola.
Lesly:	Miss me ayuda porque no me sale
Docente M:	Si claro que si Lesly
Lesly:	Miss mire no me sale (Lesly comienza a hacer la acción y al momento de jalar la liga para encajarla en los conos se le sale de los dedos) ya vez miss no me sale (triste)
Docente K:	Lesly está bien como lo estás haciendo solo que el dedo que jala que es el pulgar tienes que flexionarlo para que la liga no se resbale y el otro dedo que sostiene la liga igual tiene que estar flexionado y estirarlo al mismo tiempo (ejemplifica la acción).
Lesly:	Ahora yo miss (coge la liga y lo coloca en su pulgar de la mano derecha y en la izquierda los dedos pulgar e índice y los flexiona, luego se acerca a los conos y logra colocar la liga)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se puede evidenciar que varios niños y niñas ya logran el indicador de flexionar los dedos pulgar e índice, tan solo hay algunos casos como una de las niñas llamada Lesly que no lograba flexionar (doblar los dedos) por motivo que desconocía esta acción, causando que el elástico se resbale de sus dedos cayendo al piso, de igual manera no ejercía la fuerza adecuada de sus dedos y no podía mantenerse tenso, uno de sus compañeros llamado Santiago intenta ayudarla pero ella se niega y pide ayuda a la docente haciendo que ella la retroalimente paso a paso y pueda lograr flexionar sus dedos logrando el indicador.

Los materiales presentados en ambos registros son el pabito y la liga los cuales permitieron el movimiento de los dedos en especial de los pulgares e índices los cuales son de mayor uso en la motricidad fina y al tensar estos materiales se ejerce fuerza y se independiza los dedos.

Según Faye y Penna (1997) en su libro “Para una Vida Mejor, ¡vamos hacer ejercicio!” nos dicen que se usa la técnica del elástico para mejorar la fuerza de los dedos al crear una resistencia en las articulaciones.

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 84% equivalente a 21 estudiantes, ha logrado el indicador, un 4% equivalente a 1 estudiante no lo ha logrado aún y un 12% equivalente a 3 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos

mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

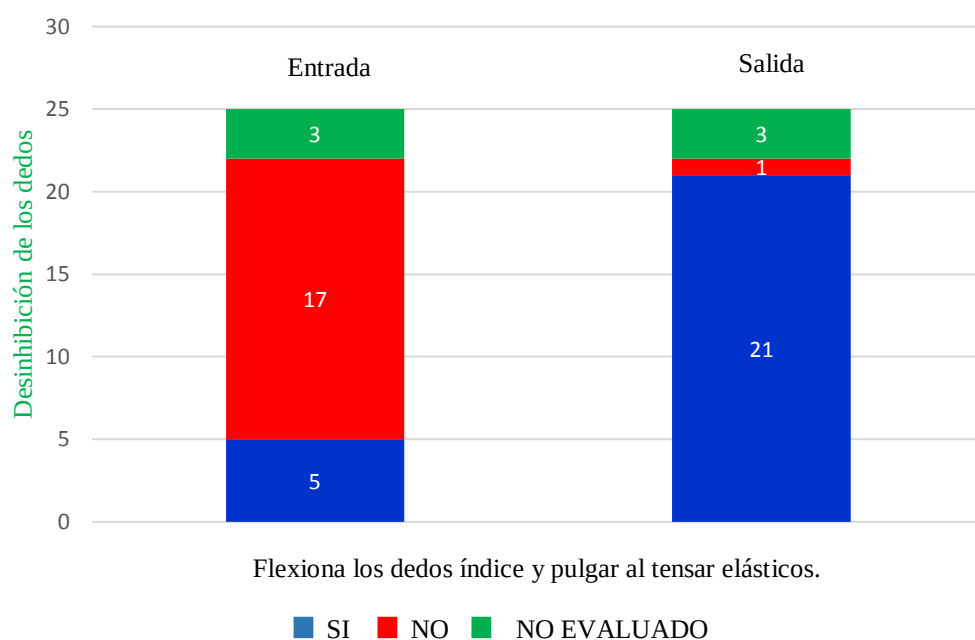


Figura 36. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de niños y niñas que sí cumplieron con el indicador, puesto que incrementó; de 5 niños y niñas a 21; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, de 17 a 1 niños. En el caso de los no evaluados se han mantenido en 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Indicador 5: Mueve independientemente cada uno de los dedos al tocar la flauta.

Dicho indicador se refiere al movimiento independiente de cada uno de los dedos de ambas manos para poder hacer uso de la flauta, de preferencia usar todos los agujeros de este instrumento para que pueda sonar o escucharse la melodía y conseguir agilidad en los dedos.

Tabla 103

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de mover independientemente cada uno de los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	21	84%	21	84%
NO	3	12%	0	0%
NO EVALUADO	1	4%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 103 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 84% equivalente a 21 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 12% equivalente a 3 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 4% equivalente a 1 estudiante, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas cuando alzan uno de sus dedos para cambiar de sonido, otros dedos automáticamente se movían y les costaba individualizar.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una actividad lúdica de este indicador en el momento de aseo, por motivo que consideramos que en su mayoría lograban mover independientemente los dedos, aparte que ya el año anterior (aula verde) habían trabajado con flautas así que ya tenían experiencia de uso de este instrumento. También en los momentos de los talleres musicales trabajaban con la flauta ya sea de manera libre o dirigida pero ya tenían prácticas. A continuación, presentamos un fragmento de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Mis dedos se mueven” evidenciándose el logro del indicador planteado, esta actividad consiste en aprender a tocar la canción estrellita donde estás usando las flautas y los dedos:

Tabla 104

Registro N° 32 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente K:	Listo chicos Miss Mari, Miss Paquita y yo pasaremos por sus mesas para practicar esta canción que acabamos de aprender.
Gabriel:	Si miss, porque no nos sale bien.
Docente K:	Ahora voy contigo Gabriel, espera un momento (al final se queda en esa mesa enseñándoles a todos)
Docente K:	Hay que recordar cómo eran las notas musicales que usaremos para esta canción (primero repasa la posición de los dedos para que escuchen la diferencia de los sonidos, luego lo toca de manera lenta, nota por nota para que puedan repetirlo,

Gabriel:	varios de ellos no logran hacerlo, pero Gabriel sí un poco lento, pero se lograba escuchar la canción y la diferencia de notas) Gabriel te quedas a cargo de esta mesa explicándoles a tus compañeros lo aprendido (logra independizar los dedos para tocar la flauta y lograr los cambios más rápido que sus compañeros) Ya miss (sonriendo) Gabriel explica a sus compañeros los agujeros que deben cerrar con sus dedos y luego los mueve de manera independiente realizando los cambios y lográndose escuchar la canción) (en el caso de los compañeros logran independizar los dedos, pero la dificultad es en los cambios de notas un poco más de agilidad) con la práctica continua se logra escuchar la canción, pero luego de unos minutos.
Fuente: Registro etnográfico (2018)	

En este episodio se puede evidenciar que los niños y niñas se sienten interesados por aprender nuevas canciones con la flauta porque ellos ya logran mover independientemente sus dedos a lo mejor de manera lenta faltando agilidad, pero con práctica se logra alcanzar. Se evidencia una retroalimentación por parte de la docente al grupo como también a un solo niño en este caso Gabriel para que luego él pueda realizar una retroalimentación intragrupal a sus compañeros de como tocar las notas musicales de esa canción y logrando escuchar la melodía.

El material utilizado en este indicador era único la flauta la cual se presta para el logro de la independización de los dedos de la mano, consiguiendo la agilidad y separar los dedos.

Para tocar la flauta dulce es necesario haber alcanzado una buena lateralidad, velocidad de dedos, movimientos paralelos y contrarios con ambas manos, coordinación de los movimientos de los dedos con los de la lengua, memoria muscular, agilidad, interiorización y reflexión de los movimientos, resistencia, etc. Estas habilidades de motricidad “fina”, se adquieren a lo largo de toda la Educación... (Quintana, 2003, p. 138)

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 84% equivalente a 21 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a ningún estudiante no lo ha logrado aún y un 16% equivalente a 4 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

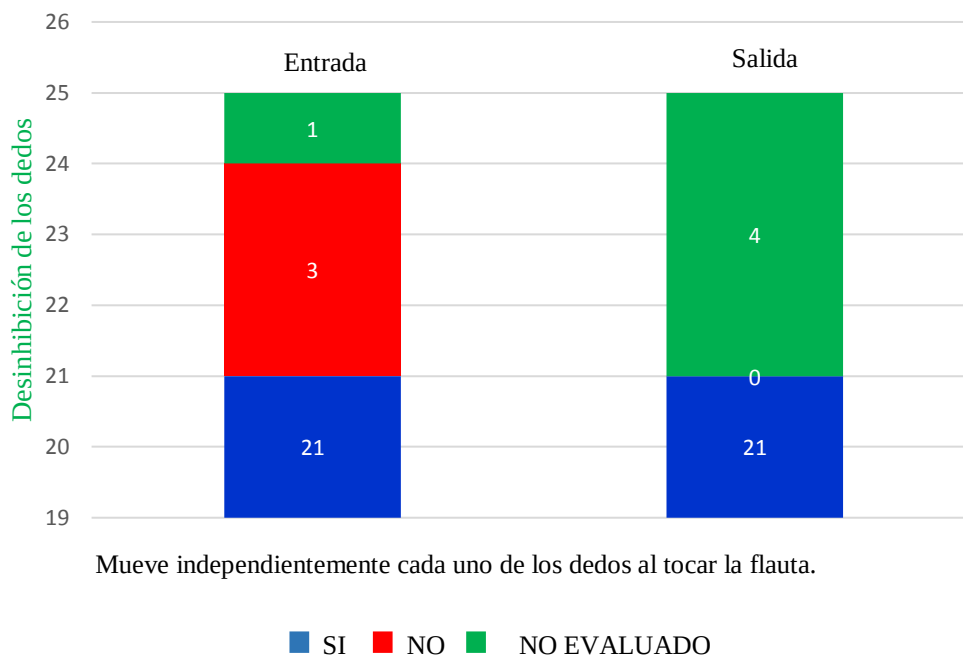


Figura 37. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de resultados obtenidos en el caso del logro se mantuvo la cantidad; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, ha disminuido de 3 a ninguno. En el caso de los no evaluados se han mantenido en 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Indicador 6: Flexiona y extiende los dedos con los títeres de dedos.

Dicho indicador se refiere al movimiento de los dedos en especial a la flexión y extensión al usar los títeres de dedo haciendo que se represente a un personaje, lo cual sirve para adquirir agilidad en los dedos.

Tabla 105

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de representar un personaje.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	19	76%	22	88%
NO	2	8%	0	0%

NO EVALUADO	4	16%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 105 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 76% equivalente a 19 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 8% equivalente a 2 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 16% equivalente a 4 estudiantes, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas no logran flexionar los dedos de manera individual o que es más fácil hacerlo con el índice más no con los otros dedos o si no también movían las manos e incluso los codos pensando que de esa manera tomaría vida su títere de dedo.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron mover independientemente cada uno de los dedos de los niños y niñas. A continuación, presentamos fragmentos de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Kiko y la mano” esta actividad consiste en que la docente narra la historia de Kiko llegando a ser un dedo de la mano de los niños y niñas como si fuera un títere de dedo y cada indicación que narre la docente se deberá seguir, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 106

Registro N°04 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Docente K:	Él es Kiko, (presenta al dedo índice, flexiona y extiende el dedo) y ustedes deben tener a su Kiko en su mano. Él desea volar, pero no tiene alas, así que la otra mano se vuelve su avión y Kiko se sube en él. (Todos los niños y niñas realizan dicha acción y hacen volar a Kiko), ahora Kiko desea bailar, pero no tiene música, la otra mano empieza a mover dedo por dedo como si estuviera tocando un piano para crear música (todos los niños y niñas realizan dicha acción, imitan los movimientos de la docente, flexionan y extienden el dedo índice, y hacen el mismo movimiento para hacer bailar a Kiko)
Docente M:	(Mientras la Docente K, cuenta el cuento del amigo Kiko, la docente M se acerca a un niño que no se encontraba siguiendo el cuento con sus dedos).
Andrés:	Tienes que hacer lo que dice el cuento, Andrés, estamos ayudando a Kiko, vamos. Está bien así Miss, alternado sus dedos al simular que toca en un piano (por momentos salen dos dedos juntos y el otro dedo índice se mantiene quieto).
Docente M:	Sí, aunque puedes tratar de hacerlo más despacio y que cada dedo respete su turno para salir, ¿Te parece?
Andrés:	Ya
Clarita:	Andrés pero tu Kiko no está bailando mueve tu dedo así mira. (flexiona y

	extiende su dedo índice y esto copia al mismo tiempo Andréz, lográndolo)
Andréz:	Ahora ya está bailando igual que tú.
Fuente: Registro etnográfico (2018)	

En este registro se puede evidenciar que los niños y niñas siguen las indicaciones de la narración por parte de la docente, también imitan los movimientos que ella realiza porque retroalimenta como debería ser y ejemplifica la acción con sus manos, en casi todas las indicaciones se tiene que flexionar y extender los dedos por motivo que el dedo toma vida (Kiko). De igual manera se evidencia una retroalimentación individual por parte de Clarita a su compañero Andréz de como flexionar y extender sus dedos para que su Kiko baile.

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que se logra el indicador planteado a través de la actividad lúdica “Cuento un cuento”, esta actividad consistía en que el niño y la niña elijan un títere de dedo y luego de ellos puedan contar una historia de manera secuencial con sus compañeros de mesa, incluyendo algunos accesorios brindados en una caja para que pueda ser colocado en el títere y pueda ser más amena la historia.

Tabla 107

Registro N°62 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Arianna:	Ella coge a su títere y lo coloca en su dedo índice para iniciar a moverlo, de la caja coge un sombrero y le coloca a su títere de dedo (<i>flexiona y extiende los dedos</i>). Inicia la historia diciendo que ella se llama Bobby y quiere ir a jugar al parque con sus amigos.
Maríajesús:	Y yo soy el gato con botas que vine a cuidarte (<i>flexiona y extiende los dedos para que se mueva el títere, sonriendo</i>) (Varios de los niños y niñas en sus respectivos lugares jugaban con sus títeres de dedo, <i>flexionando y extendiendo sus dedos y colocándoles prendas para poder contar su cuento</i>) En otra mesa...
Pablo:	Yo soy el chapulín colorado y no contaban con mi astucia (se ríe a carcajadas y mueve su mano, incluyendo su antebrazo)
Richelle:	Pero mueve tu dedo Pablo, así mira (<i>extiende y flexiona su títere de dedo</i>)
Pablo:	Ayaaaa, (realiza el movimiento explicado, imitándolo, pero le sale de manera lenta). Ahora si ya me está saliendo...

Fuente: Registro Etnográfico (2018)

En este segundo registro se puede evidenciar que los niños y niñas lograban flexionar y extender sus dedos al utilizar sus títeres de dedos dependiendo de la acción a realizar creada por ellos al ser un cuento secuenciado, aparte que se podía complementar la historia con algunos accesorios que se podían encontrar en la caja.

También se evidencia una retroalimentación por parte de Richelle a su compañero Andréz de como flexionar y extender sus dedos para que el títere de dedo tenga vida ya que el movía el antebrazo, llega a imitar el movimiento, aunque de manera más lenta.

En los registros presentados el material en el primero es natural porque solo se usan los dedos en este caso a “Kiko” y en el segundo episodio si es artificial llegando a ser un títere de dedo, ambos permiten lograr el indicador de flexionar y extender los dedos.

Según Artiles (1998) Este tipo de títere, también denominado digital, es muy similar al títere de guante, pero en pequeño, ya que con un solo dedo podemos manejarlo.

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 88% equivalente a 22 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a ningún estudiante no lo ha logrado aún y un 12% equivalente a 3 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

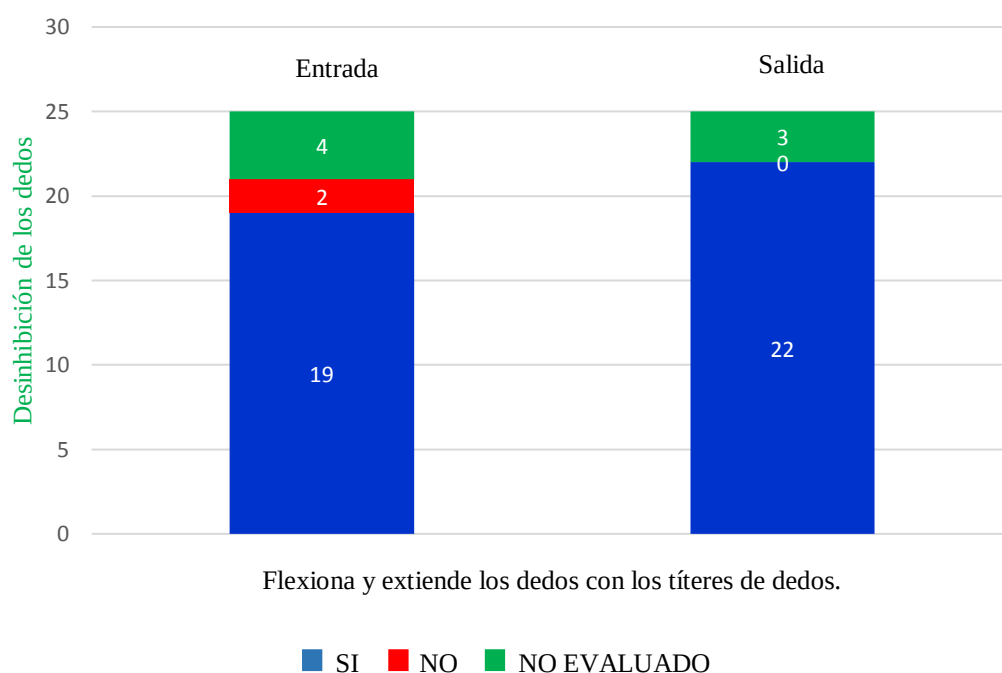


Figura 38. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de resultados obtenidos en el caso del logro aumentó de 19 a 22 estudiantes; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, ha disminuido de 2 a ninguno. En el caso de los no evaluados disminuyeron de 4 a 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Indicador 7: Arrastra la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material.

Dicho indicador se refiere a usar la masa para colocarla en un objeto o material sólido (3D) cubriendo toda la superficie, sin dejar espacios libres como si se estuviera forrando, para la ayuda de este trabajo se arrastrará la masa con los dedos de las manos para cubrir el objeto.

Tabla 108

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de arrastrar los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	21	84%	22	88%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	4	16%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y Setiembre 2018

En la tabla 108 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 84% equivalente a 21 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 0% equivalente a 0 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 16% equivalente a 4 estudiantes, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas arrastraban la masa con las palmas y no con

los dedos o si no también primero estiraban la masa y luego por pedazos cubrían al material sin usar el arrastre.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una actividad lúdica, la cual permite arrastrar la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material. A continuación, presentamos fragmentos de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Mi bombero”, consistía en realizar el rostro de un bombero utilizando la plastilina para cubrir una pelota de tecnopor, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 109

Registro N°74 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Ariana:	(Comienza a aplastar la plastilina, con su dedo índice, de manera que la plastilina va esparciéndose por la esfera, la plastilina va quedando sin grumos)
Jack:	(coge la plastilina y con sus pulgares comienza a esparcirla por la esfera, no quedan grumos)
Andrez:	(Al ver a sus compañeros realizar la actividad, él se sienta y comienza a esparcir la plastilina por la esfera utiliza los dedos medio, índice y pulgar para hacerlo, coge gran cantidad de plastilina y deja algunos grumos, la esfera pierde su forma) Ay ya no quiero hacer no me sale bien (cruza sus brazos y mueve la boca hacia un lado dejando el material sobre la mesa)
Arianna:	Andrés ¿quieres que te ayude?
Andrés:	No me sale, mira está feo.
Arianna:	(Coge la pelota de Tecnopor y comienza a arrastrar sus dedos pulgares e índices por la plastilina y lo arregla, por un lado) mira ya lo arreglé un lado, tienes que arrastrar tus dedos con fuerza aquí en los lados feos para que se arregle.
Andrés:	(Coge nuevamente el material y arrastra los dedos pulgares e índices imitando la acción de su compañera, logrando corregir los grumos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se puede evidenciar que la mayoría de los niños y niñas logran arrastrar sus dedos para que la plastilina cubra en su totalidad la pelota de Tecnopor logrando el indicador planteado, en especial hacen uso de los pulgares e índices para los arrastres como también de la fuerza ejercida para que pueda quedar parejo. También se evidencia una retroalimentación individual por parte de Arianna a su compañero Andrés para que arrastre los dedos y no tenga grumos su trabajo.

Los materiales empleados en el registro presentado fue la plastilina la cual es parecida a la masa que permite la manipulación de los dedos y una pelota de Tecnopor que es la base sólida para que al ser juntados los materiales se logre el indicador que es arrastrar los dedos para que se pueda cubrir con plastilina el sólido, esto se evidencia cuando el niño o la niña ejercen coordinación de la vista con la

mano. “La coordinación óculo manual es aquella acción que se realiza con la utilización de manos en coordinación con los ojos, conectados por el cerebro...desarrolla las destrezas necesarias para escribir, aplaudir, manejar materiales para realizar actividades manuales”. (Granillo, 2013, p. 12)

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuará de dedos... (Henríquez, 2013, p. 25)

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 88% equivalente a 22 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a ningún estudiante no lo ha logrado aún y un 12% equivalente a 3 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

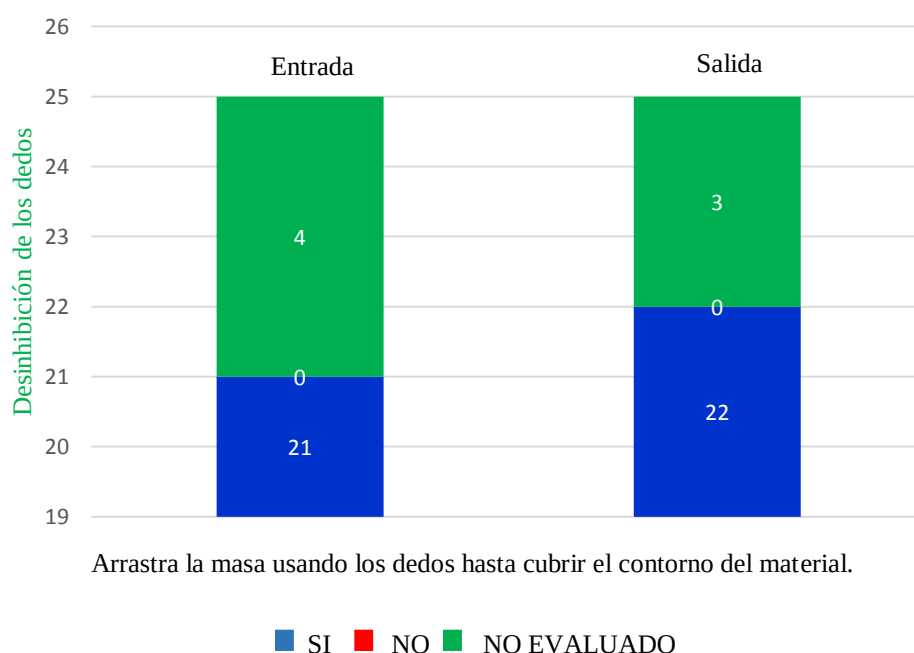


Figura 39. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de resultados obtenidos en el caso del logro aumentó de 21 a 22 estudiantes; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, se ha mantenido en ningún estudiante. En el caso de los no evaluados disminuyeron de 4 a 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a los materiales que se utilizaron, los tipos de retroalimentación y las experiencias de actividades lúdicas propuestas.

Indicador 8: Extiende y contrae los dedos al manipular objetos de goma.

Dicho indicador se refiere que al usar objetos de goma se puede extender y contraer los dedos, logrando así relajar las manos y dedos y poder llegar a conseguir agilidad y segmentación de estos.

Con los músculos esqueléticos podemos realizar, principalmente, dos tipos de movimientos: la flexión y la extensión. Los movimientos flexores son aquellos que se producen cuando se contraen los músculos flexores y, cuando eso sucede, flexionamos un miembro. Los movimientos extensores se producen cuando se contraen los músculos extensores, extendiéndose así un miembro. (González, 2012, p. 202)

Tabla 110

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de entender y contraer los dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	23	92%	21	84%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	2	8%	4	16%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 110 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 92% equivalente a 23 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 0% equivalente a 0 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 8% equivalente a 2 estudiantes, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la mayoría de los niños y niñas no presenta dificultad con este indicador y logran hacerlo así que igual se propusieron actividades para reforzar este indicador.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de actividades lúdicas, las cuales permitieron extraer y contraer los dedos al manipular objetos de goma. A continuación, presentamos fragmentos de un registro etnográfico de la actividad lúdica “Maicena dentro de un globo”, consistía en la manipulación libre de este material pudiendo darle distintas formas de manera creativa, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 111

Registro N° 03 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente M:	Te parece, si ahora le haces su rostro utilizando tus dedos pulgar e índice. Y lo que tiene a dentro es un polvito que ayuda al globo a poder ser modelado.
Jhull:	Lo intentaré. (Empezando a coger el globo y acercando su dedo pulgar al globo)
Docente K:	Observa a Ariana como presiona su dedo pulgar en el globo, hundiéndolo, volviéndolo a hacer muy cerca al otro, al final <i>extiende y contrae sus dedos para darle forma al globo</i>).
Ariana:	Ariana, ¿Qué es lo que estás haciendo en el Globo? Miss, le estoy haciendo los ojos, pero no me salen muy bien, ahora le haré la nariz (<i>nuevamente extiende y contrae sus dedos para que tome forma la nariz</i>). ...
Jhull:	Arianna ayúdame ¿Cómo te salió?
Ariana:	No me sale muy bien, pero así lo estoy haciendo (<i>con su mano derecha extiende y contrae sus dedos en especial el pulgar e índice para dar forma</i>)
Jhull:	(<i>Al mismo tiempo copia los movimientos logrando extender y contraer los dedos y dando forma a su globo</i>) Ya me está saliendo, gracias.

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se puede evidenciar que la mayoría de niños y niñas logran extender y contraer los dedos de sus manos al aplastar el globo como también al darle forma a su globo como por ejemplo haciéndole nariz. También se evidencia una retroalimentación individual por parte de Arianna a su compañero Jhull para que logre extender y contraer los dedos y dar forma a su globo logrando cumplir con el indicador.

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que se logra el indicador planteado a través de la actividad lúdica “Enhielados”, esta actividad consistía en que el niño y la niña manipulen la masa slime de manera creativa pudiendo realizar distintas creaciones.

Tabla 112

Registro N°85 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Yariko:	(Pone la masa slime entre las palmas de ambas manos, las frota en sentido circular, logrando hacer una bola, luego extiende y contrae los dedos al aplastarla, consigue hacer un círculo, con la masa sobrante hace bolas pequeñas ejerciendo la prensión pinza, las pone sobre la masa) Yo hice una pizza, toma miss
Docente K:	¡Uhhhm qué rico!
Fabricio:	(Toma un poco de masa slime primero extiende y contrae sus dedos porque quiere aplastarla, luego la pone en el piso, la frota con su mano derecha en forma circular, luego ejerce la prensión pinza y frota una parte de la bola que realizó) Miss, ya hice mi cono de helado, ¿qué sabor quiere?
Docente K:	Mmmm... Fresa y chocolate
Fabricio:	Ya (frota con ambas palmas de las manos la masa, logra hacer dos bolas pequeñas y las encaja en el cono) Toma miss
Docente K:	Aww, gracias (La mayoría de los niños y niñas al tocar la masa slime les da por aplastarla primero ejerciendo allí contraer y extender los dedos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En este registro se evidencia que todos los niños y niñas logran contraer y extender los dedos al aplastar la masa slime e incluso realizar otros movimientos como frotarlo en la mesa consiguiendo formas indistintas y poder realizar nuevas creaciones ya que es de manera libre y creativa.

Los materiales empleados en los registros presentados para este indicador son el globo de maicena y la masa slime porque contienen una textura parecida a la goma la cual fue de gran interés por los niños y niñas, capturando su atención y su manipulación de manera creativa y libre.

Gracias a las actividades lúdicas, exploración de materiales y la retroalimentación, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 84% equivalente a 21 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a ningún estudiante no lo ha logrado aún y un 16% equivalente a 4 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

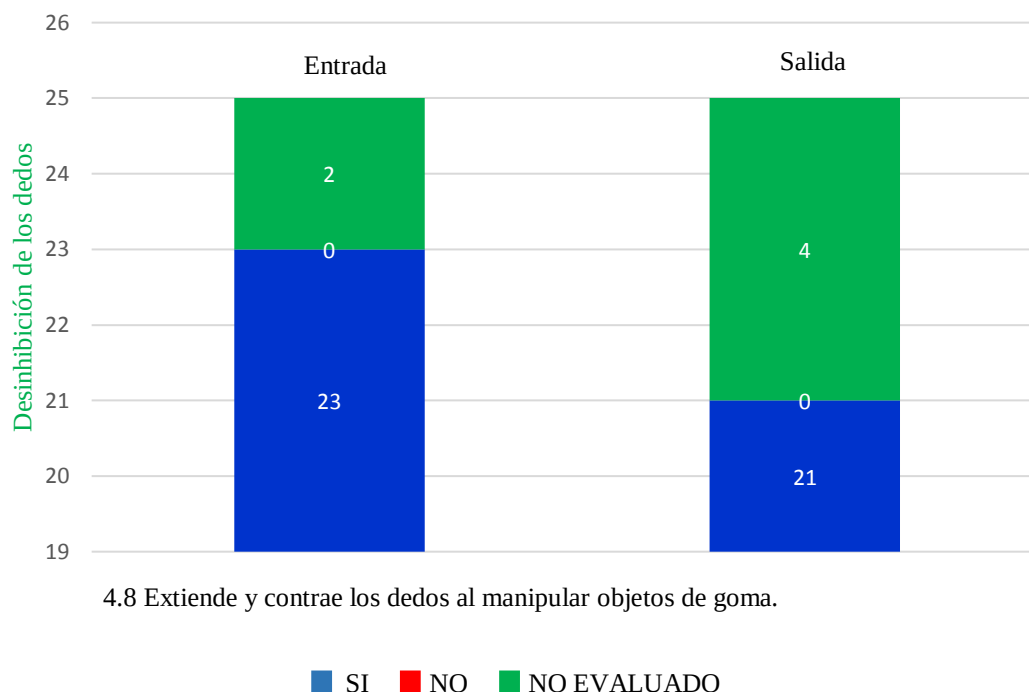


Figura 40. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de resultados obtenidos en el caso del logro disminuyó de 23 a 21 estudiantes por motivo que no asisten estudiantes con regularidad que llegan a ser y que si fueron evaluados en el de entrada; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, se ha mantenido en ningún estudiante. En el caso de los no evaluados aumentaron de 2 a 4. En conclusión, se presentan los mismos resultados tanto al inicio como a la salida de la lista de cotejo.

Indicador 9: Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).

Dicho indicador se refiere a que las extremidades superiores del cuerpo (brazo, antebrazo, manos y dedos) se relajen por medio de canciones, calentamiento o cuentos que se empleen en las actividades lúdicas ya sea antes, durante o después de estas.

Según Vázquez (2001) nos dice que la relajación son procedimientos que permiten a la persona controlar sus propios niveles de activación...está altamente ligada a la fisiología, es más, investigaciones fisiológicas sobre los estados de

relajación han ilustrado la mejora de las funciones motrices, de la regulación de la tensión arterial, del tono muscular, de la respiración y ritmo cardíaco.

Tabla 113

Cantidad de niños y niñas que presentan la habilidad de tensar y relajar los músculos

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	20	80%	22	88%
NO	5	20%	0	0%
NO EVALUADO	0	0%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 113 se puede observar que según la lista de cotejo de entrada el 80% equivalente a 20 estudiantes de un total de 25, han logrado cumplir con el indicador, el 20% equivalente a 5 estudiantes de 25 no han logrado cumplir con el indicador mientras que un 0% equivalente a 0 estudiantes, no fue evaluado. A partir de las observaciones registradas en la lista de cotejo se pudo evidenciar que la dificultad radica en que los niños y niñas pierden la atención al seguir las indicaciones, se ponen de pie o lo realizan como si fuera broma.

A partir de los datos obtenidos en la lista de cotejo de entrada se trabajó una serie de estrategias como canciones, cuentos y calentamientos, las cuales permitieron tensar y relajar los músculos de los niños y niñas. A continuación, presentamos fragmentos de un registro etnográfico de la canción “pon pon” esta actividad consiste en que la docente canta una canción con mímicas haciendo uso de la mano, evidenciándose el logro del indicador planteado:

Tabla 114

Registro N°16 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente M:	Chicos vamos a cantar la canción de “pon pon” para relajarnos un poco ¿está bien?
Todos los niños y niñas:	Siii
Docente M:	A ver... todos juntamos nuestras palmas de las manos como si fuéramos a orar (todos los niños y niñas juntan sus palmas para empezar a cantar) (Docentes, niños y niñas cantan juntos)
Todos:	Pon pon, ¿Quién es?, soy yo, ábreme la puerta, hola, hola, ¿cómo estás? dame un besito. (Toda esta canción funciona con los dedos empezando desde el meñique, luego pulgares, seguido anulares, luego índices y finaliza con los dedos del medio) (Todos ríen al final porque dice un besito y luego toman sus asientos,

luego lo hace con más rapidez o más lento logrando tensar y relajar los músculos)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

Asimismo, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que se logra el indicador planteado a través del cuento “Pic Puc”, consiste en usar los pulgares de los dedos como si fueran personajes y puedan interactuar realizando movimientos.

Tabla 115

Registro N°19 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente K:	¿¡PIIIIC!, ¡PIIIIC! (esconde sus puños)
Jeremy:	Oye mira lo que está haciendo la Miss (susurra)
Iker:	¿A quién está llamando? Jajajaja
Jeremy:	No sé jajajajaja
Docente K:	¿PUUUUC?, ¿PUUUUC?, ¿Dónde están? (el ruido se va disminuyendo hasta lograr el silencio)
Docente K:	¿Alguien ha visto a Pic o a Puc?
Todos:	¿Quiénes son Miss?
Docente K:	Ay, espera, creo que ya los encontré, se los voy a presentar, En esta roca vive Pic, (muestra su puño izquierdo) y en esta otra roca, vive Puc (muestra su puño derecho, ahora háganlo conmigo, todos juntos)
Richelle:	Jajajajaaajjaa Pic (extiende su brazo izquierdo hacia adelante) Puc (extiende su brazo derecho hacia adelante, los mira y sonríe)
Docente K:	Pic y Puc, son muy buenos amigos, así como ustedes, solo que a veces se acarician, (frota su dedo pulgar izquierdo con el pulgar derecho) y otras veces se pelean (dedo pulgar derecho, persigue al dedo pulgar izquierdo)
Dena:	Jajajajaja... mis pulgares se persiguen (dedo pulgar derecho, persigue al dedo pulgar izquierdo, de manera muy rápida) ahh pero se amistan (entrelaza los otros dedos y frota la yema de sus dedos pulgares)
Docente K:	Ahh, Pero lo que más le gusta hacer es coger sus martillitos y tiqui taca, tiqui taca en la piedra, en la roca; con martillos y con brocas trabajan los amiguitos rápido rápido y despacito (golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, rápidamente) y despacito (golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, lentamente)
Yariko:	Jaa... yo también puedo, miren cómo se golpean (flexiona y golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, rápidamente).
Docente K:	Ahhh, y tus Pic y Puc, se amistan Yari?
Yariko:	Siii, jajajaja, mira miss (frota sus pulgares de manera rápida y sonríe)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

Por último, en el siguiente registro etnográfico se puede evidenciar que se logra el indicador planteado a través del calentamiento “Mis dedos se mueven”, consiste en usar todos los dedos de la mano colocándolo sobre la mesa y luego teclear de manera rápida y lenta.

Tabla 116

Registro N°32 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente K:	Chicos ya terminamos el trabajo lo hicieron muy bien, ahora ¿Qué les parece si nos relajamos un poquito? Hay que sentarnos en nuestras sillas para empezar.
Niños y niñas:	Siiii (la mayoría, aunque algunos están jugando, pero allí llega la auxiliar y la Docente M)
Docente K:	Vamos a poner nuestros dedos en la mesa de ambas manos y vamos a imaginar que estamos tocando un teclado (la docente ejerce la acción y los niños y niñas la imitan) Ahora más rápido (lo hacen y se ríen) Ahora más lento (se concentran en hacerlo). (Repite varias veces estas indicaciones para jugar con ellos). Por último, movemos nuestras muñecas en forma circular de manera lenta (los niños y niñas siguen las indicaciones) ahora más rápido hasta donde puedan (lo hacen con risas)

Fuente: Registro etnográfico (2018)

En los tres registros presentados se puede evidenciar que las estrategias que son las canciones, cuentos y calentamientos son del agrado, disfrute y sobre todo interés de los niños y niñas, capturando su atención gustándoles realizar los movimientos los cuales son de gran importancia para relajar nuestros músculos en este caso las extremidades superiores del cuerpo.

Según Álvarez y Núñez (2007) las estrategias son guías intencionales de acción con las que se trata de poner en práctica las habilidades que establecen los objetivos del aprendizaje.

Gracias a estas estrategias, se pudo evidenciar un cambio, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se visualiza en la tabla x, muestra que un 88% equivalente a 22 estudiantes, ha logrado el indicador, un 0% equivalente a ningún estudiante no lo ha logrado aún y un 12% equivalente a 3 estudiantes no pudieron asistir a la evaluación, dejando claro que tres de ellos, dos niños y una niña para especificar, no asisten con regularidad a la institución durante todo este tiempo de clases, en todos los datos mostrados se refiere a un total de 25 estudiantes (lista oficial del Aula Amarilla en Marzo del 2018).

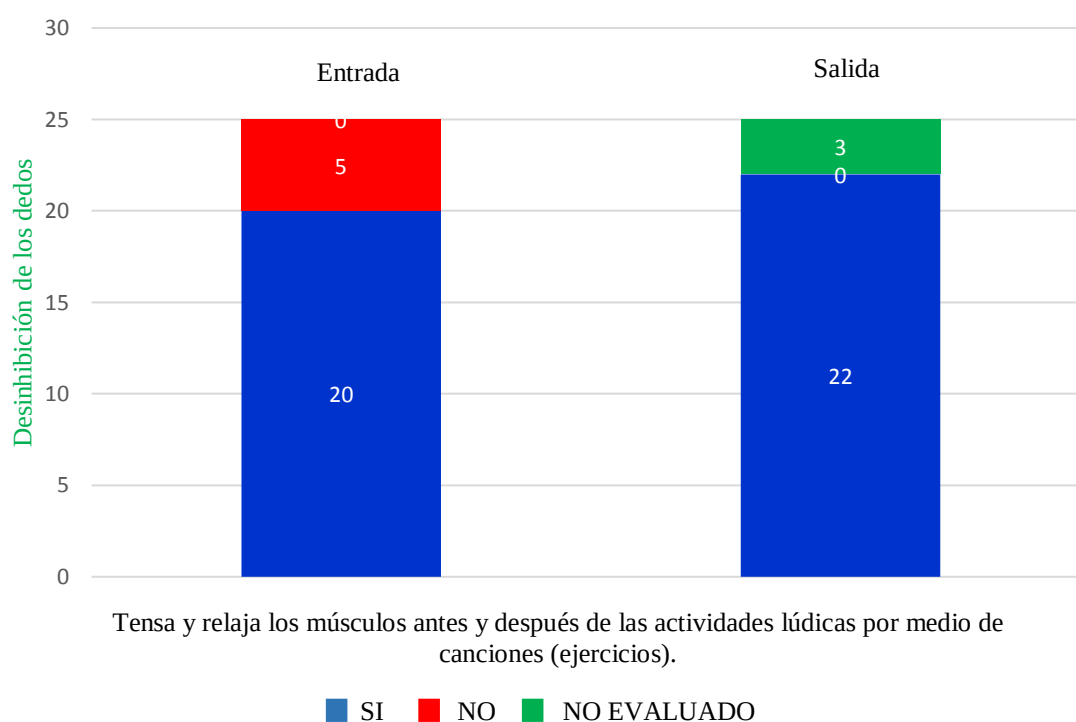


Figura 41. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para flexionar los dedos índice y pulgar.

En suma, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación de la cantidad de resultados obtenidos en el caso del logro aumentó de 20 a 22 estudiantes; además, a diferencia de la cantidad de personas que no logró cumplir con el indicador, disminuyó de 5 a ningún estudiante. En el caso de los no evaluados disminuyeron de ningún estudiante a 3. En conclusión, se presentan mejoras de este indicador debido a las estrategias variadas como canciones, cuentos y calentamiento para poder relajar y tensar los músculos.

HIPÓTESIS 5: Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de separación digital.

Habilidad 5: [Separación digital](#)

Indicador 1: Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.

Este indicador hace referencia a la separación de los dedos de manera longitudinal y trasversal. Estos se observan mayormente al tocar instrumentos o realizar actividades que implique que los dedos de la mano se abran y se muevan de arriba abajo, alterándolos.

Tabla 117

Cantidad de niños y niñas que segmentan longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	20	80%	20	80%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	5	20%	5	20%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de entrada y salida de las habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 117 se observa que en la lista de cotejo de entrada, el 80%, que hacer referencia a 20 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 0%, que refiere a los 0 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 20%, es decir, a los 5 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas durante la lista de cotejo de entrada se puede decir que la mayoría logró cumplir con el indicador, en este caso al cubrir con sus yemas de sus dedos los orificios de la flauta. La mayoría los cubría de manera trasversal y longitudinal, pero no tenía idea que al hacerlo y luego soplar producía sonidos que eran distintos.

Al notar este resultado, se trabajaron diferentes actividades lúdicas para afianzar la segmentación longitudinal y trasversal al tocar un instrumento. A continuación, se presentarán fragmentos de la actividad lúdica “Mi Flauta”, en donde se puede evidenciar, el cumplimiento del indicador.

Tabla 118

Registro N°91 de evidencias de las actividades lúdicas

Actores	Hechos
Docente K:	Listo chicos Miss Mari, Miss Paquita y yo pasaremos por sus mesas para practicar esta canción que acabamos de aprender.
Gabriel:	Si miss, porque no nos sale bien.
Docente K:	Ahora voy contigo Gabriel, espera un momento (al final se queda en esa mesa enseñándoles a todos)
Docente K:	Hay que recordar cómo eran las notas musicales que usaremos para esta canción (primero repasa la posición de los dedos, mueve de arriba a abajo y uno a uno sus dedos, también los separa transversalmente para cubrir los orificios de la flauta, de tal modo se va escuchar los diferentes sonidos , luego lo toca de manera lenta, nota por nota para que puedan repetirlo, varios de ellos no logran hacerlo, pero Gabriel sí un poco lento, pero se lograba escuchar la canción y la diferencia de notas) Gabriel te quedas a cargo de esta mesa explicándoles a tus compañeros lo aprendido (logra independizar los dedos para tocar la flauta, dedo por dedo tapa cada uno de los huecos de la flauta, haciendo las notas SI, LA,SOL y lograr los cambios más rápido que sus compañeros)
Gabriel:	Ya miss (sonriendo)

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En este fragmento se evidencia que Gabriel ha logrado interiorizar el aprendizaje al lograr cubrir los orificios de la flauta con su dedos de manera transversal y longitudinal al producir un sonido. Así mismo, logró captar rápido el aprendizaje, incluso hizo una retroalimentación a sus compañeros para que aprendan a tocar flauta.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 80%, que hace referencia a la cantidad de 20 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% que representa la cantidad de 0 niños y niñas, que no logaron cumplir con el indicador y un 20%, que representa a 5 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

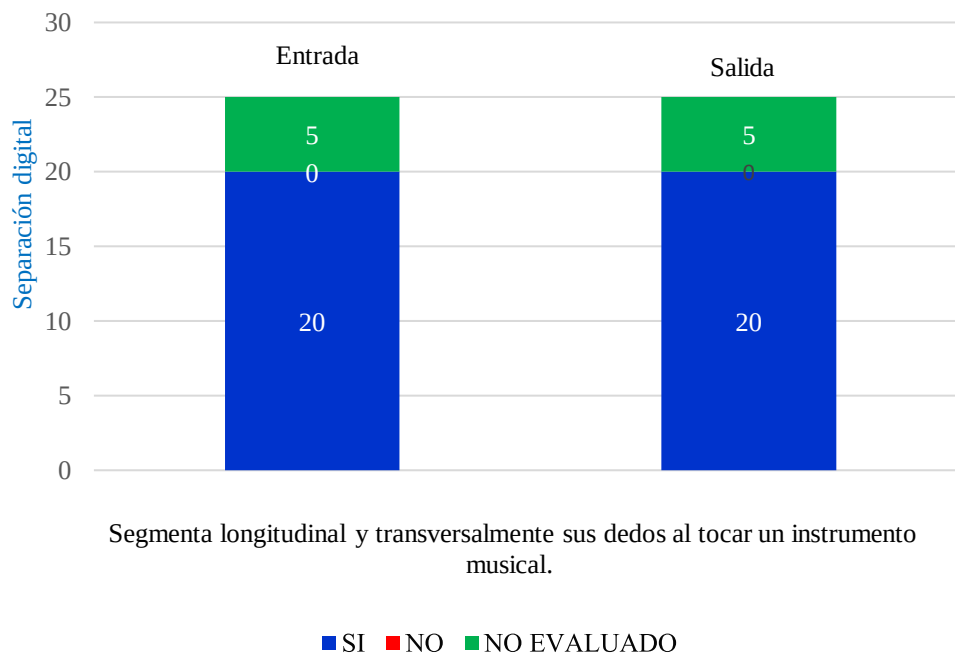


Figura 42. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para segmentar longitudinal y transversalmente sus dedos.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas se mantiene, de 20 niños y niñas, a 20. Así mismo, la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, sigue siendo de 0 a 0. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, también se mantuvo, de 5 a 5. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, aunque no hubo variación, pero si generó aprendizajes en los niños y las niñas al tocar una flauta y producir sonidos con ella.

Indicador 2: Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.

Este indicador hace referencia a la separación longitudinal (los dedos se mueven de arriba abajo, de manera alternada) y transversal (los dedos se mueven de manera horizontal, se extienden) al realizar diferentes actividades.

Tabla 119

Cantidad de los niños y niñas que separan longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	13	52%	19	76%
NO	7	28%	0	0%
NO EVALUADO	5	20%	6	24%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 119 se observa que, en la lista de cotejo de entrada, el 52%, que hacer referencia a 13 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 28%, que refiere a los 7 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 20%, es decir, a los 5 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas, se puede decir que había niños y niñas que lograron hacer la separación longitudinal y trasversal al momento de representar las sombras en la pared. Lo que si se observó fue que tenían dificultad en la separación trasversal.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, las cuales permitieron mejorar la separación digital de los dedos de las manos de los niños y niñas del Aula Amarilla. El indicador propuesto, se evidencia en la siguiente actividad lúdica “Cuenta sombras”.

Tabla 120

Registro N° 39 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
Jhull: 18 de julio	¿Así? (observa su mano derecha, la pone a la altura de sus ojos, luego, junta los dedos índice, medio, anular y meñique y debajo de ellos el dedo pulgar de la mano derecha y junta los dedos superiores con el dedo inferior reiteradas veces, seguidamente, levanta el brazo y se proyecta la sombra, luego inicia con su historia)
Docente G: Maríajesús:	¿Muy bien, alguien más se sabe otro animal? Yo, sé hacer una mariposa (junta paralelamente, los pulgares de ambas manos, los dedos índice, medio, anular y meñique, los junta en la mano derecha y hace lo mismo con la izquierda, los extiende y los mueve conjuntamente de adelante hacia atrás)
Docente G:	Excelente, mira qué bien se ve en el proyector (señala con su dedo índice la sombra). Si seguimos practicando nuestras sombras podremos hacer más animales.

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

Como se evidencia, en el episodio, Jhull, logra separar longitudinalmente y transversalmente sus dedos al realizar el cuento con la sombra realizada. En el caso de MaríaJesús, ella logra hacer la separación trasversal pero no se evidencia la separación longitudinal.

Esto quiere decir que con el trabajo previo de otras actividades, se ha logrado que el niño y la niña puedan lograr hacer sin problema alguno la separación longitudinal y trasversal.

A su vez, el material natural como artificial, fue de gran ayuda al momento de proyectar las sombras.

En consecuencia, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 76%, es decir, la cantidad de 19 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% que representa la cantidad de 0 niños y niñas, que no lograron cumplir con el indicador y un 24%, que representa a 6 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

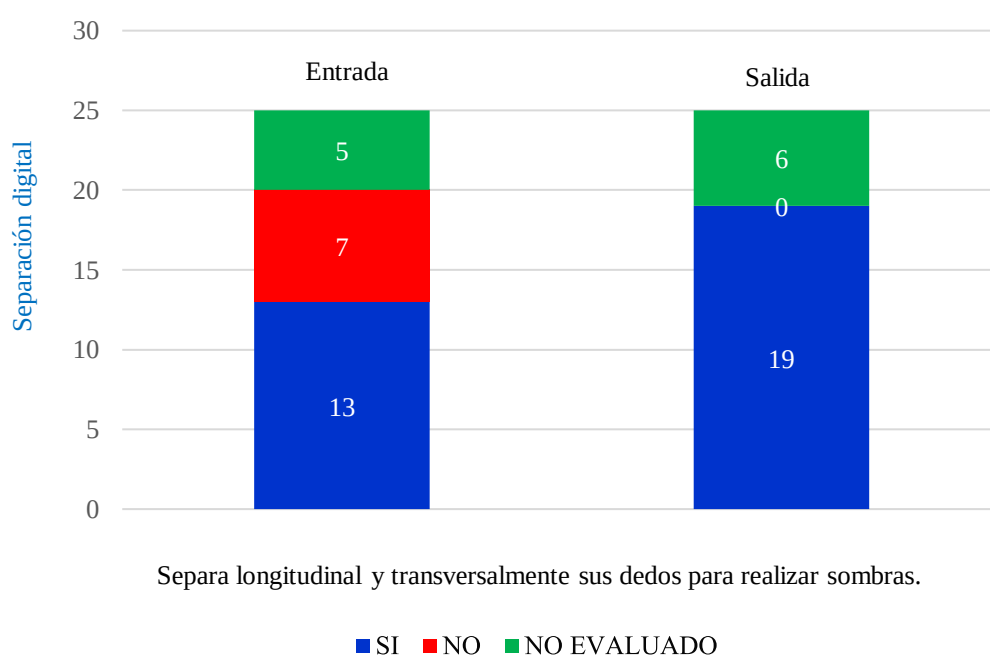


Figura 43. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para separar longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.

Para concluir, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se puede notar la variación

en el cumplimiento del indicador, la cantidad de niños y niñas varía, de 13 niños y niñas, a 19. Así mismo, disminuye la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 7 a 0. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, aumentó, de 5 a 6. En suma, se puede decir que, gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, para poder lograr la habilidad grafomotriz.

Indicador 3: Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al Twister de dedos.

Este indicador hace referencia a la separación longitudinal (los dedos se mueven de arriba abajo, de manera alternada) y transversal (los dedos se mueven de manera horizontal, se extienden) al realizar diferentes actividades.

Tabla 121

Cantidad de niños y niñas que logran separar longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al Twister de dedos.

LOGRO	ENTRADA		SALIDA	
	f	%	f	%
SI	23	92%	22	88%
NO	0	0%	0	0%
NO EVALUADO	2	8%	3	12%
TOTAL	25	100%	25	100%

Fuente: Lista de Cotejo de habilidades grafomotoras. Mayo y setiembre 2018

En la tabla 121 se observa que en la lista de cotejo de entrada, el 92%, que hacer referencia a 23 niños y niñas del Aula Amarilla, pudieron cumplir con el indicador, a diferencia del 0%, que refiere a los 0 niños y niñas que no lograron cumplirlo, y al 8%, es decir, a los 2 niños que no pudieron ser evaluados.

A partir de las observaciones registradas, se llegó a la conclusión que la mayoría de los niños y las niñas lograron realizar la separación longitudinal y trasversal, lo que si les dificultó es mantener los dedos en las diferentes posturas que manda el twister de dedos.

Para mejorar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada, se trabajó diversas actividades lúdicas, las cuales permitieron que la separación longitudinal y trasversal sea trabajada y consolidada.

Tabla 122

Registro N°79 de evidencias de las actividades lúdicas.

Actores	Hechos
MaríaJesús:	(Pone su dedo índice en el círculo de color azul).
Docente M:	Dedo pulgar en el color rojo
Richelle:	(Pone el dedo pulgar en el círculo color rojo, inclinando su mano cerca al cartón de twister, por un momento apoya e dedo meñique sobre la mesa).
Docente M:	Dedo medio en el círculo color amarillo.
Jeremy:	(Pone su dedo medio en el círculo amarillo, por momentos el dedo índice se mueve de su color). La siguiente indicación es poner el dedo meñique en el círculo de color verde.
Gerald:	(Pone su dedo meñique, mueve el dedo medio al mismo tiempo, lo apoya sobre el color rojo de ahí lo sigue manteniendo levantando).

Fuente: Registro Etnográfico (2018).

En el siguiente fragmento, se observa a Richelle logra ubicar sus dedos de manera longitudinal, lo que si es que no puede tener estabilidad para mantener sus dedos en la posición que le tocó. Por otro lado, Jeremy, también realiza la separación digital según las indicaciones, pero no logra mantener estable sus dedos y hay momentos en que pone el dedo en un color que no corresponde. Gerald, él logra mantener en la posición que se mandó, realizando la separación longitudinal y transversal de sus dedos.

Como resultado, se puede decir que gracias a las actividades lúdicas, a la retroalimentación dada, y al material otorgado, se pudo afianzar el indicador, el cual se ve reflejado en la lista de cotejo de salida, como se muestra en el gráfico X, mostrando la cantidad de logrados que refiere a 88%, que hace referencia a la cantidad de 22 niños y niñas del Aula Amarilla, un 0% que representa la cantidad de 0 niños y niñas, que no logaron cumplir con el indicador y un 12%, que representa a 3 niños y niñas que no pudieron asistir a la evaluación.

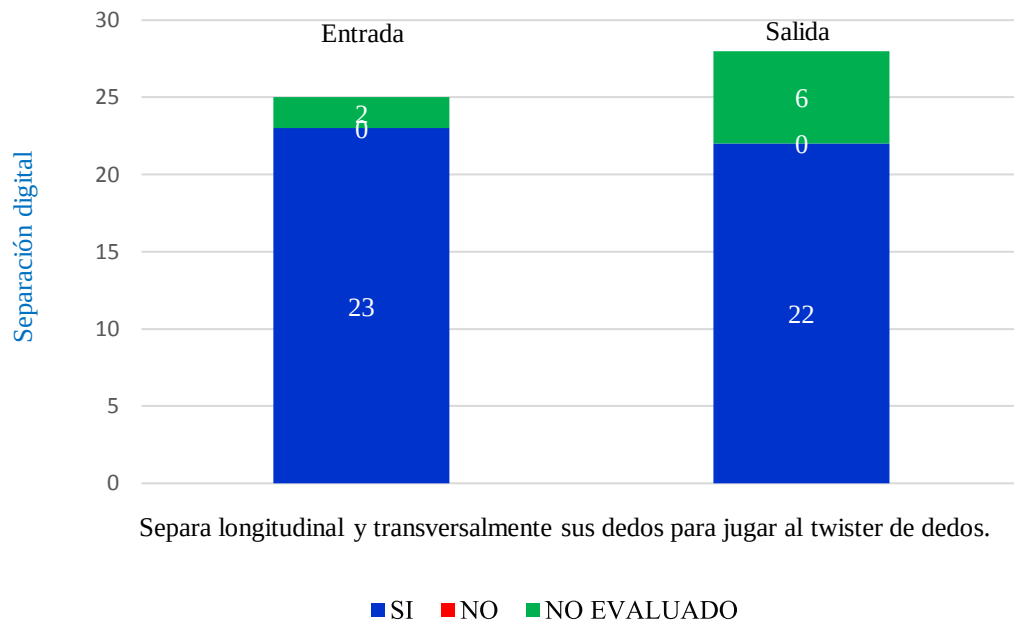


Figura 44. Gráfico de barras de las diferencias de los resultados entre el indicador evaluado en la lista de cotejo de entrada y salida para separar longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.

Para culminar, se puede decir que, al comparar ambos resultados, de la lista de cotejo de entrada como la lista de cotejo de salida, se evidencia que ha disminuido en el cumplimiento del indicador, puesto que la cantidad de niños y niñas varía, de 23 niños y niñas, a 22. Así mismo, se ha mantenido la cantidad de niños y niñas que no lograron cumplir con el indicador, de 0 a 0. Y la cantidad de niños y niñas no evaluados, ha aumentado de 2 a, 3. En suma se puede decir, que gracias a las actividades lúdicas propuestas, al material y a la retroalimentación, se pudo afianzar este indicador, pero cabe resaltar que se debe seguir trabajando, pues hay niños y niñas que aún no logran alcanzar este indicador.

Conclusiones

- 1 Las “Actividades Lúdicas, materiales e instrumentos y retroalimentación” mejora la habilidad grafomotora de adiestramiento de la yema en los dedos de los niños y niñas de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo. Esto puede evidenciarse al distinguir diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.
- 2 Las “Actividades Lúdicas, materiales e instrumentos y retroalimentación” mejora la habilidad grafomotora de Presión y presión del instrumento en los niños y niñas de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo. Esto puede evidenciarse al utilizar el instrumento artificial realizando presión trípode con precisión y controlando la presión.
- 3 Las “Actividades Lúdicas, materiales e instrumentos y retroalimentación” mejora la habilidad grafomotora de dominio de la mano en los niños y niñas de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo. Esto pudo evidenciarse al realizar actividades disociando ambas manos.
- 4 Las “Actividades Lúdicas, materiales e instrumentos y retroalimentación” mejora la habilidad grafomotora de desinhibición de los dedos en los niños y niñas de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo. Esto puede evidenciarse al realizar acciones grafomotoras con movimientos de relajación y tensión.
- 5 Las “Actividades Lúdicas, materiales e instrumentos y retroalimentación” mejora la habilidad grafomotora de separación digital de los dedos en los niños y niñas de 5 años de la I.E Cuna Jardín Armatambo. Esto puede evidenciarse al segmentar, separar longitudinal y transversalmente sus dedos al realizar actividades.

Recomendaciones

1. Se debe dar indicaciones precisas para la manipulación de los materiales e instrumentos en las actividades.
- 2 Se debe propiciar la retroalimentación por parte de la docente, y entre pares, brindando un tiempo prolongado para la consolidación del aprendizaje grafomotor.
- 3 Se debe dar la asistencia regular de los niños y niñas al Centro Educativo para el cumplimiento de las actividades que garanticen el avance progresivo en la adquisición de las habilidades grafomotoras.
- 4 Se recomienda planificar actividades que consideren el trabajo con todos y cada uno de los dedos de la mano.
- 5 Se recomienda brindar pautas a los padres de familia para que ellos en el hogar refuercen las habilidades grafomotoras trabajadas en clase.
- 6 Se debe trabajar las habilidades grafomotoras desde los 3 años para asegurar el óptimo desarrollo de las habilidades grafomotoras.
- 7 Garantizar la existencia del material didáctico previo a su ejecución, reuniendo las siguientes condiciones: funcional, durable, resistente y pertinente para su uso óptimo.

Referencias

Akhutina, T. (2002). *L.S. Vigotsky y A.R. Luria: la información de la neuropsicología*.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2011215.pdf>

Alvarez de Villar, C. (1983). *El calentamiento y la adaptación del organismo al esfuerzo*.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=y8PtCgAAQBAJ&pg=PA15&dq=%C3%81lvarez+del+Villar,+C+1983+calentamiento&hl=es&sa=X&ved=0ahUK EwircfPdjAhVCu1kKHR4MDl4Q6AEILDAB#v=onepage&q=%C3%81lvarez%20del%20Villar%2C%20C%201983%20calentamiento&f=false>

Ameijeiras, M. (2008). *Manual de educación infantil*. Universidad de Extremadura.

Recuperado de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/viewFile/42040/40021>

Ajuriaguerra y Auzias (1984). *La escritura del niño. Volumen I: la evolución de la escritura y sus dificultades*. Edición Laia editorial, Barcelona

Atom (2014). *El Rincón del Modelado*.

Recuperado de:

<http://todosobreelmodelado.blogspot.com/2014/11/beneficios-del-modelado-en-educacion.html>

Ávila, P. (2009). *La importancia de la retroalimentación en los procesos de evaluación. Una revisión del estado del arte*. Universidad del Valle de México. México.

Batalla (1994). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Editorial: INDE. España.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=Qv-KHmPxkG8C&pg=PA52&lpg=PA52&dq=La+destreza+lo+formula+como+el+grado+de+competencia+de+un+sujeto+concreto+frente+a+un+objetivo+determinado&source=bl&ots=U8FcFPhSyU&sig=CIUV3qT02GNSYxWJSuGorspz_ag&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj39XKqIvcAhXGrFkKHQafCQgQ6AEIJzAA#v=onepage&q=La%20destreza%20lo%20formula%20como%20el%20grado%20de%20competencia%20de%20un%20sujeto%20concreto%20frente%20a%20un%20objetivo%20determinado&f=false

Blázquez, D. (2004). *El calentamiento*. Editorial: INDE. España.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=CxAZX_GIIX0C&printsec=frontcover&dq=calentamiento&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjR_YLX1djcAhVOu1MKHVkCBxkQ6AEIJzAA#v=onepage&q=calentamiento&f=false

Bausela, E. (2006). *La neuropsicología de a. R. Luria: coetáneos y continuadores de su legado*. Revista de Historia de la Psicología, vol. 27.

Benton, A. (1967). *Constructional apraxia and the minor hemisphere*, Confinia Neurológica.

Berruelo (1990). *Metodologías activas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de primer año de educación básica en la “unidad educativa ipeps” y propuesta de un manual interactivo*. Ediciones: Universidad Central de Ecuador. Quito.

Recuperado de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1808/1/T-UCE-0010-278.pdf>

Bustamante, E. (2004). *El sistema nervioso: desde las neuronas hasta el cerebro humano*. Universidad de Antioquia. Colombia- Medellín.

Caisedo, H. (2012). *Neuro aprendizaje, una propuesta pedagógica*, Ediciones U.

Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.

Calmels (2003). *Informe de la importancia de la motricidad fina en la edad preescolar.*

Recuperado de:

<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>

Camacho, A. (2000). *El método Montessori en el proceso de lecto – escritura.*

Recuperado de:

<http://200.23.113.51/pdf/21985.pdf>

Cañas, R., Casanova, P., Duran, F., Feito, J. (2012). *Temario técnico educación infantil: Castilla y León.* España.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=iQ2dVbty6AkC&pg=PT109&dq=nociones+matem%C3%A1ticas:+noci%C3%B3n+temporal,+espacial,+de+cantidad,+topol%C3%B3gica&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwji9IGc953eAhWoq1kKHVZQDMUQ6AEIJzAA#v=onepage&q=nociones%20matem%C3%A1ticas%3A%20noci%C3%B3n%20temporal%2C%20espacial%2C%20de%20cantidad%2C%20topol%C3%B3gica&f=false>

Castellanos, S. (2012). *Proyectos didácticos.*

Recuperado de:

https://es.slideshare.net/zofi_a/11-proyectos-didcticos

Castro, V. (2005). *Aprendiendo a convivir.* San Juan: Univ. Nacional de San Juan.

Chaux, E. (2008). *Retroalimentar y Crecer.*

Recuperado de:

<http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-162349.html>

Cedeño, M; Osorio, M; Tolentino, A. (2004). *El docente preescolar y la importancia de optimizar los materiales didácticos de rehúso. Tesis para optar el título de licenciada en pedagogía.* Universidad Pedagógica Nacional. México.

Cole, Martín y Dennis, (2004). *La comprensión del cerebro: El nacimiento de una ciencia del aprendizaje*. Ediciones: OECD. Santiago.

Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=YlVhiZL2ys0C&pg=PA99&lpg=PA99&dq=Las+emociones+son+partes+poderosas+e+inevitables+de+la+vida+y+d+el+aprendizaje.+El+manejo+de+las+emociones+propias+es+una+de+las+destrezas+o+habilidades+clave+para+ser+un+aprendiz+eficaz.+La+regulaci%C3%B3n+emocional+afecta+factores+complejos+que+van+m%C3%A1s+all%C3%A1+de+la+simple+expresi%C3%B3n+de+la+emoci%C3%B3n.+Las+emociones+dirigen+\(o+interrumpen\)+los+procesos+psicol%C3%B3gicos,+como+la+habilidad+de+enfocar+la+atenci%C3%B3n,+resolver+problemas+y+mantener+relaciones+\(Cole,+Mart%C3%ADn+y+Dennis,+2004\)&source=bl&ots=3YUfReUCT2&sig=ZVEIptTrXbogYb4I_EOnw-PmsP8&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjOt5HVpIvcAhUyrVkKHbr5B6YQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Las%20emociones%20son%20partes%20poderosas%20e%20inevitables%20de%20la%20vida%20y%20del%20aprendizaje.%20El%20manejo%20de%20las%20emociones%20propias%20es%20una%20de%20las%20destrezas%20o%20habilidades%20clave%20para%20ser%20un%20aprendiz%20eficaz.%20La%20regulaci%C3%B3n%20emocional%20afecta%20factores%20complejos%20que%20van%20m%C3%A1s%20all%C3%A1%20de%20la%20simple%20expresi%C3%B3n%20de%20la%20emoci%C3%B3n.%20Las%20emociones%20dirigen%20\(o%20interrumpen\)%20los%20procesos%20psicol%C3%B3gicos%20C%20como%20la%20habilidad%20de%20enfocar%20la%20atenci%C3%B3n%20C%20resolver%20problemas%20y%20mantener%20relaciones%20\(Cole%20C%20Mart%C3%ADn%20y%20Dennis%20C%202004\)&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=YlVhiZL2ys0C&pg=PA99&lpg=PA99&dq=Las+emociones+son+partes+poderosas+e+inevitables+de+la+vida+y+d+el+aprendizaje.+El+manejo+de+las+emociones+propias+es+una+de+las+destrezas+o+habilidades+clave+para+ser+un+aprendiz+eficaz.+La+regulaci%C3%B3n+emocional+afecta+factores+complejos+que+van+m%C3%A1s+all%C3%A1+de+la+simple+expresi%C3%B3n+de+la+emoci%C3%B3n.+Las+emociones+dirigen+(o+interrumpen)+los+procesos+psicol%C3%B3gicos,+como+la+habilidad+de+enfocar+la+atenci%C3%B3n,+resolver+problemas+y+mantener+relaciones+(Cole,+Mart%C3%ADn+y+Dennis,+2004)&source=bl&ots=3YUfReUCT2&sig=ZVEIptTrXbogYb4I_EOnw-PmsP8&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjOt5HVpIvcAhUyrVkKHbr5B6YQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Las%20emociones%20son%20partes%20poderosas%20e%20inevitables%20de%20la%20vida%20y%20del%20aprendizaje.%20El%20manejo%20de%20las%20emociones%20propias%20es%20una%20de%20las%20destrezas%20o%20habilidades%20clave%20para%20ser%20un%20aprendiz%20eficaz.%20La%20regulaci%C3%B3n%20emocional%20afecta%20factores%20complejos%20que%20van%20m%C3%A1s%20all%C3%A1%20de%20la%20simple%20expresi%C3%B3n%20de%20la%20emoci%C3%B3n.%20Las%20emociones%20dirigen%20(o%20interrumpen)%20los%20procesos%20psicol%C3%B3gicos%20C%20como%20la%20habilidad%20de%20enfocar%20la%20atenci%C3%B3n%20C%20resolver%20problemas%20y%20mantener%20relaciones%20(Cole%20C%20Mart%C3%ADn%20y%20Dennis%20C%202004)&f=false)

Cocina con alegría (2016). *Diccionario culinario*.

Recuperado de:

<https://cocinaconalegria.com/tips/cocina/amasar-es-un-termino-empleado-en-la-cocina-y-se-entiende-como>

Cognitif (2017). *Coordinación ojo mano*.

Recuperado de:

<https://www.cognifit.com/es/habilidad-cognitiva/coordinacion-ojo-mano>

Coll, C., & Onrubia, J. (1999). *Observació i anàlisi de les pràctiques en educació escolar*. Barcelona: UOC.

Conde, J. (2004). *Las canciones motrices: metodología para el desarrollo de las habilidades*.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=npX-wnMwuhQC&pg=PA25&lpg=PA25&dq=aspecto+r%C3%ADtmico+el+nexo+de+uni%C3%B3n+entre+el+movimiento,+la+expresi%C3%B3n+corporal+y+la+m%C3%BAscas&source=bl&ots=FUrAOpgyG3&sig=h-AAEd99f_ZDi9Wn7ZAkRBIwizI&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwinj4n9iordAhXPrVkKHANhBfUQ6AEwEHoECAkQAQ#v=onepage&q=aspecto%20r%C3%ADtmico%20el%20nexo%20de%20uni%C3%B3n%20entre%20el%20movimiento%2C%20la%20expresi%C3%B3n%20corporal%20y%20la%20m%C3%BAscas&f=false

Cruz (2014). *Estudio del modelado como técnica para desarrollar la pinza digital en los niños de 5 a 6 años en el Jardín de Infantes fiscal “Lucrecia Borja Pérez”, de la ciudad de Sangolquí*.

Recuperado de:

<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9492/5/T-ESPE-048507.pdf>

Davison (1974). *Fundamentos para la evaluación Neuropsicológica*. Editorial: Manual moderno.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books/about/Fundamentos_para_la_evaluaci%C3%B3n_neuropsicol%C3%B3gica.html?id=IanHCQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Díaz (2011). *La motricidad fina como factor incidente en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños del primer año de educación básica*

de la Escuela Fiscal 5 de Jnuo de la ciudad de Ambato durante el periodo trimestral Enero – Marzo del 2011.

Recuperado de:

http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3936/1/tp_2011_199.pdf

Díaz, B. (2006). *Fantasía en movimiento*. México: Ediciones Noriega.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=78I3IqDtiL8C&pg=PT20&dq=coordinaci%C3%B3n+del+ojo+y+la+mano+es&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwip9dDjnNbeAhVuzlkKHRENAN4Q6AEINjAC#v=onepage&q=coordinaci%C3%B3n%20del%20ojo%20y%20la%20mano%20es&f=false>

Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Ediciones: Inde. Barcelona.

Dottrens, R. (1964). *Esta escritura script*. Secretaría de Educación Pública. México.

García, A. (2013). *El juego infantil y su metodología*.

Recuperado de:

http://educativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio/1000/1130/html/11_concepto_de_juego.html

Escobar, M. & Pimienta, J. (2006). *Sistema nervioso Colombia*. Universidad del Valle.

Eggen P. D.; Kauchak D. P., (1999). *Estrategias Docentes*, México. Editorial: Fondo de Cultura Económica. México DF.

Faye (2010). *Para una vida mejor*.

Recuperado de:

http://www.cenaprece.salud.gob.mx/programas/interior/micobacteriosis/descargas/pdf/manual_para_una_vida_mejor.pdf

Federación de Enseñanza (2011). *Revista digital para profesionales de la enseñanza*.

Recuperado de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8640.pdf>

Ferland, F. (1998). *¿Jugamos? Juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Narcea.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Fernandez, E. (2010). *Administración de empresas: un enfoque interdisciplinar*. Ediciones: Paraninfo. Madrid.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=HgnZlxbpJY0C&pg=PA645&dq=retroalimentaci%C3%B3n+es&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjn9qeOoc3cAhXP61MKHQC0CSgQ6AEIPzAE#v=onepage&q=retroalimentaci%C3%B3n%20es&f=false>

Field, D. (2004). *Anatomía. Palpación y localización superficial (Color)*.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=MHX9h6rwGqQC&pg=PA2&dq=importancia+de+las+yemas+de+los+dedos&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjq_L65pp7eAhVSvFkKHRJJBYQQ6AEIPzAE#v=onepage&q=importancia%20de%20las%20yemas%20de%20los%20dedos&f=false

Flores, D. (2008). *Cómo coger el lápiz correctamente*. Ediciones: La Salle. Arequipa.

Recuperado de:

<http://www.lasalle.edu.pe/dlsalle/images/PDF/2014/Psicologia/lapiz.pdf>

Fonseca, C. & Aguaded (2007). *Enseñar en la Universidad*. Edición: Netbiblo.

España.

Frontela, B. (2013). *El docente en educación infantil*. Editorial: Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Educación (Palencia).

Recuperado de:

<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4801/1/TFG-L280.pdf>

García, A. (2012). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje* Costa Rica – Universidad de Costa Rica.

Recuperado de:

<file:///C:/Users/Alvaro/Downloads/455-15234-1-PB.pdf>

García, A. & Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX. Madrid.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

García, I. (2018). *¿Cuál es la importancia del Sistema Táctil en el Desarrollo del Niño?*

Recuperado de:

<http://www.ceril.cl/index.php/12-comentarios/48-cual-es-la-importancia-del-sistema-tactil-en-el-desarrollo-del-nino-ceril>

García, J & Delval, J. (2010). *Psicología del Desarrollo I*. Madrid: Editorial UNED.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=zCM3cAwxbb0C&pg=PT62&dq=atars+e+los+cordones+IMPORTANCIA&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwui0InbktXeAhVnUd8KHdzZBTsQ6AEIWTAG#v=onepage&q&f=false>

García, T. (2012, Mayo). *Desarrollo psicomotor, Grafomotricidad*. pp. 1-3.

Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/taniaviridiana/grafomotricidad-16389098>

García, M., Baena, A., Caballero, P., Chinchilla, J., Dominguez, G., García, R.J., Granero, A., Llopis, A., Montávez, M., Parra, M., Sánchez, J.A., Silvestre, M.,

Valls, V.J., Viciano, M., Zea, V. (2009). *Dinámicas y estrategias de recreación*. Ediciones: Biblioteca de Tándem. España.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=4cMVmDhjfcYC&pg=PA230&lpg=PA230&dq=el+profesor+es+el+que,+a+lo+largo+de+la+actividad,+gu%C3%ADa+hacia+nuevas+soluciones+o+limita+algunas+por+repetitivas&source=bl&ots=TARj13YWxM&sig=ipisVAC13TejJBww5vrZyRssn_0&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiBsM3PkIvcAhUDqlkKHZolAWYQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20profesor%20es%20el%20que%2C%20a%20lo%20largo%20de%20la%20actividad%2C%20gu%C3%ADa%20hacia%20nuevas%20soluciones%20o%20limita%20algunas%20por%20repetitivas&f=false

Garzón, A. *El juego infantil como estrategia didáctica en la educación infantil*.

Recuperado de:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Gavilanes, M. & Proaño, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy, Alfaro, periodo 2008 – 2009*.

Recuperado de:

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>

Goldschemied, E & Jackson, S. (1920). *La educación infantil de 0 a 3 años*. Madrid: Morata.

Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12913/1/TFG-O%20465.pdf>

González (2012). *El movimiento humano*.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4018449.pdf>

Granillo (2013). *Coordinación Óculo manual en el desarrollo de destrezas*.

Recuperado de:

<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1897/1/Coordinaci%C3%B3n%20%C3%B3culo%20manual%20en%20el%20desarrollo%20de%20destrezas.pdf>

Guthrie (1957). *In the Beginning: Some Greek Views of the Origins of Life and the Early State of Man*

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=Qv-KHmPxkG8C&pg=PA51&lpg=PA51&dq=la+capacidad+adquirida+por+aprendizaje+para+alcanzar+resultados+fijados+previamente+con+un+m%C3%A1ximo+de+%C3%A9xito+y,+a+menudo,+un+m%C3%ADnimo+de+tiempo,+de+energ%C3%ADa+o+de+los+dos&source=bl&ots=U8FcFPgYDP&sig=vOegS8fERHM3RhaR9EoGwqDRvAY&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjg1qOhp4vcAhUsvlkKHa6hDkwQ6AEIJzAA#v=onepage&q=la%20capacidad%20adquirida%20por%20aprendizaje%20para%20alcanzar%20resultados%20fijados%20previamente%20con%20un%20m%C3%A1ximo%20de%20%C3%A9xito%20y%20a%20menudo%20un%20m%C3%ADnimo%20de%20tiempo%20de%20energ%C3%ADa%20o%20de%20los%20dos&f=false>

Gustems (2003). *La Flauta dulce en los estudios universitarios de “Mestre en la educación musical” en cataluya: Revisión y adecuación de contenidos*.

Recuperado de:

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1275/TESIGUSTEMS.pdf>

Juárez, A. (2015). *Material didáctico para el aprendizaje significativo*.

Recuperado de:

<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Juarez-Anali.pdf>

Kendall, H. (1974). *Músculos, pruebas y funciones*. Editorial: JIMS. Barcelona.

La Gra, J. (1993). *Una metodología de evaluación de cadenas agro-alimentarias para la identificación de problemas y proyectos.*

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=F-QNAQAAlAAJ&pg=PA91&dq=arbol+de+problemas&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiV_s Js7bXAhVB4CYKHRA_AY0Q6AEIMjAC#v=onepage&q=arbol%20de%20problemas&f=false

Lafarga, B. (2014). *Escuela infantil castillo de Blanca, Grafomotricidad.*

Recuperado de:

<http://escueladeblanca.blogspot.pe/2014/06/grafomotricidad.html>

Lam, A. (1989). *Ecured: Punzón.*

Recuperado de:

<https://www.ecured.cu/Punz%C3%B3n>

Laso, S. (2014). *El cuento motor en Educación Infantil.*

Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6681/1/TFG-L575.pdf>

Leal, A. (1979). *Infancia y Aprendizaje.*

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799576>

Lewin, K. (2000). *La investigación acción en el aula. Agenda académica, vol. 07.*

Recuperado de:

<http://files.docencia.webnode.es/200000031-e2181e310b/ia.pdf>

Lois, P. (2010). *Corporalidad y movimiento en los aprendizajes.* Revista de Chile.

Recuperado de:

www.academia.edu/7480046/201310091609520_Corporalidad_Movimiento_Aprendizaje

López, Planas y Gonzales (2009). *Material Didáctico y aprendizaje significativo*

Recuperado de:

http://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/34449/mod_resource/content/0/Jua rez-Anali.pdf

Manrique, A. M. & Gallego, A. M. (2013, enero-junio). *El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. Revista Colombiana de Ciencias Sociales*

Recuperado de:

<http://files.docentia.webnode.es/200000031-e2181e310b/ia.pdf>

Martinez, F. (2003). *La utilización del color en el centro infantil.*

Recuperado de:

www.waece.org/biblioteca/pdfs/d025.pdf

Martínez, M. (2000). *La investigación Acción en el aula.*

Recuperado de:

https://ce16ba11-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/jesuscamposg19/assignments/investigarparatransformar-pnfalara-/MARTINEZ_La%20investigaci%C3%B3n-acci%C3%B3n%20en%20el%20aula.pdf?attachauth=ANoY7crB5atDPQwu-GRNWfYPocDxQAR81BOSctIZrEXrmKm0J3exVi7SC7ovIUaVdyjXrjSuPDlZrYiUTKhvo3ujqBdFMRtfHH0E5zgkBdxJ0u751-Ur9vyPnPKN94q0_MaaKh7RG-WQMfFuMQeY1cgir4oYIsDoHsbKJaFP5oJ0O65JjB77lgYFcmwoPQ3qSMPHUopGawOiQZtVIMsrBbrhvdD8P2MWJBm6A673g6Gzmm08Jl_ONkLyezt aSDSdtVKjw4yzzPnWrb0xOcpaRQYLUAehH08s-WLtS_Q5D8rm2xfF9DmxSYwkgNAkWu0hQTHO1FQd5gZP-Q12BtE3VNIEPpARv-9tQ%3D%3D&attredirects=0

Martín, R. (2007). *La educación psicomotriz*. España: editorial GRAÓ.

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=wFSm7lpoAc4C&pg=PA122&dq=coordinaci%C3%B3n+del+ojo+y+la+mano+es&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwip9dDjnNbeAhVuzlkKHRENAN4Q6AEIPjAD#v=onepage&q=coordinaci%C3%B3n%20del%20ojo%20y%20la%20mano%20es&f=false>

Martinez, R. (2011). *Evaluación de la sensibilidad superficial profunda.*

Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/rociodelpilarmar/clase-22-evaluacion-sensibilidad>

Melmer, B y James (2008). *La retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza.*

Recuperado de:

<https://www.google.com.pe/search?q=LaRetroalimentacionFormativaEnElProcesoDeEnsenanza-4704214.pdf&oq=LaRetroalimentacionFormativaEnElProcesoDeEnsenanza-4704214.pdf&aqs=chrome..69i57.1041j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Menchén, F. (2009). *El maestro creativo: Nuevas competencias. Tendencias pedagógicas.*

Recuperado de:

http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2009_14_20.pdf

Meneses, M., Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque Teórico. Revista Educación.*

Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/3585/3494>

Meza, (2014). *Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición.*

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475212.pdf>

MINEDU (2010). *Orientaciones metodológicas para la Investigación- Acción*.

Recuperado de:

http://proyectosespeciales.upeu.edu.pe/wp-content/uploads/2014/06/MINEDU-libro-orient_metod_investigacion-accion-EVANS.pdf

Miralles, P., Begoña, M. & Rodríguez, R. (2014). *Investigación e Innovación en Educación Infantil. España*.

Montessori, M. (1967). *Manual práctico del método*. (2ª Ed) Barcelona, España: Casa Editorial Araluce.

Moreno, F. (2013). “*La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil*”. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*. Vol. 19. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.

Muntani, A. (2005). *La Mente y El Cerebro. Visión Orgánica, Funcional y Metafísica*. Libros en Red.

OECD (2014). *La comprensión del cerebro: El nacimiento de una ciencia del aprendizaje*. Universidad Católica Silva Henríquez. París.

Ospina, E. (2012). *Importancia y beneficios de la lúdica*.

Recuperado de:

<http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.pe/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>

Osorio, K. (2014). *La retroalimentación Formativa en el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje de Estudiantes en edad Preescolar*.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4704214.pdf>

Payne, R. (2005). *Técnicas de relajación*. Editorial Paidotribo.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=N2XMMtYpMvUC&printsec=frontcover&hl=es&rview=1&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Penton, B. (2007). *La motricidad fina en la etapa infantil*. Portal deportivo. CL Cuba.

Recuperado de:

<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/PSI%20COMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>

Peón (2015). *La importancia de la relajación en el aula educación infantil*.

Recuperado de:

<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7257/1/TFG-G723.pdf>

Pérez, M. (1998). *Psicobiología II*. Barcelona: Ediciones de la Universidad de Barcelona.

Pérez, S. (2014). *EL desarrollo del agarre del lápiz*.

Recuperado de:

<https://entreteo.wordpress.com/2014/01/19/el-desarrollo-del-agarre-del-lapiz/Santana>

Pérez, S. (2014). *Disfrutamos con el movimiento*. Universidad de granada.

Recuperado de:

http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40465/PEREZ_DELGADO_SA_RA.pdf?sequence=1

Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Editorial La Muralla.

Quintero, J. (2013). *Material Didáctico para desarrollar la motricidad fina escritural en niños de 3 a 5 años*. Universidad Católica de Pereira.

Recuperado de:

<http://repositorio.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/10785/1686/1/CDMDI343.pdf>

Quirós, J & Schrager, O. (1979). *Lenguaje, Aprendizaje y psicomotricidad*. Editorial: Médica Panamericana. Buenos Aires.

Rius, M. (1989). *Grafomotricidad: Enciclopedia del desarrollo de los procesos grafomotores*. Seco Olea Ediciones. España.

Rius, M. (2001). *La grafomotricidad como un proceso Neurolingüístico*.

Recuperado de:

http://platea.pntic.mec.es/~aguzman/Rius/06lecto_Grafo-neuro2.pdf

Rius, M. (2001). *Adiestramiento de las yemas de los dedos*. “*Grafomotricidad. Enciclopedia del Desarrollo de los Procesos Grafomotores*”.

Recuperado de:

http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/01_adiestramiento_de_las_yemas_de_los_dedos.pdf

Rodríguez, F. (2009). *Educación y neurociencia. Psicología Evolutiva. Vol. 15, 1, 5-12*.

Rodríguez, J. (2005). *La investigación acción educativa: ¿Qué es? ¿Cómo se hace?*

Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/MarcelGalarza/la-investigacion-accin-educativa-qu-es-cmo-se-hace-rodriuez-sosa-jorge-122-pag>

Rojas, A. (2000). *La lecto – escritura en la edad preescolar*. Cuba.

Recuperado de:

https://www.oei.es/historico/inicial/articulos/lecto_escritura_preescolar.pdf

Rojas, R. *investigación Acción Participativa*.

Recuperado de:

<http://tie.inspvirtual.mx/recursos/temas/etv/OAParticipacionSocialWeb/material/La%20investigaci%C3%B3n%20acci%C3%B3n%20participativa.pdf>

Sagrario (2011). *Desarrollo de las nociones básicas en los niños*.

Recuperado de:

<http://enmct-lepre.blogspot.com/2011/06/desarrollo-de-las-nociones-basicas-en.html>

Santamaría, M. (1952). *¿Cómo evaluar aprendizajes en el aula?* Editorial: Universidad Estatal a distancia.

Recuperado de:

https://books.google.com.pe/books?id=xxmjxheNd_IC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Santana, Z. (2014). *El desarrollo del niño en la primera infancia: echar los cimientos del aprendizaje*.

Servan & Schreiber (2002). *Curación Emocional*.

Recuperado de:

<http://www.bienestaryautoayuda.com/files/Curacion-Emocional-David-Servan-Schreiber.pdf>

Serrabona, J. (2008). *Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento*.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2707396.pdf>

Stassen, K. (2007). *Psicología del desarrollo*. Ediciones: Médica Panamericana.

Stuss, D. T. & Benson, D. F. (1990). *The frontal lobes and language*. En E. Goldberg (Ed.), *Contemporary neuropsychology and the legacy of Luria*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Sweeney (1978). *Distensión progresiva: aprender a meditar*.

Recuperado de:

<http://distensionprogresiva.blogspot.com/2009/07/tension-y-relajacion.html>

Tellez (2015). *Los títeres como estrategia didáctica para fortalecer el lenguaje oral en los niños de educación preescolar*.

Recuperado de:

<http://200.23.113.51/pdf/31240.pdf>

Torrego (2007). *El títere y su valor educativo. Análisis de su Influencia en Titirimundi, Festival Internacional de títeres de Segovia.*

Recuperado de:

http://www.takey.com/Thesis_122.pdf

Torres, M. (2002). *La escritura y su importancia en la construcción del conocimiento.*

Recuperado de:

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17528/2/maria_torres.pdf

Unglaub, D. (2007). *Fisiología Humana. Un enfoque integrado 4ª edición* Panamericana. Buenos Aires.

Valdivia, S. (2014) *Retroalimentación efectiva en la enseñanza Universitaria.* Pontificia Universidad Católica del Perú.

Recuperado de:

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/11388>

Villalobos, X. (2011). *Reflexión en torno a la gestión de aula y a la mejora en los procesos de enseñanza y aprendizajes.* Revista Iberoamericana de educación.

Zurelis, L. (2014). *Requisitos previos para el aprendizaje de la escritura y las etapas de dicho aprendizaje.*

Recuperado de:

<http://toenaccion.blogspot.pe/2014/12/aprendizaje-de-la-escritura-requisitos.html>

Weineck, J. (2005). *Entrenamiento total.*

Recuperado de:

<https://books.google.com.pe/books?id=blGKlpVmNrcC&pg=PA183&lpg=PA183&dq=Entrenamiento+%C3%B3ptimo.&source=bl&ots=PhitNnEK-H&sig=UzsCLOY->

[Auwe4YHmIpVhh9BKhxU&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiXsbbu2tjcAhVJvIMKHRfMAikQ6AEwD3oECAQQAQ#v=onepage&q=Entrenamiento%20%C3%B3ptimo.&f=false](https://www.worldcat.org/title/aprendizaje-por-el-juego-en-la-etapa-maternal-y-preescolar/oclc/24007007)

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

Recuperado de:

<http://www.worldcat.org/title/aprendizaje-por-el-juego-en-la-etapa-maternal-y-preescolar/oclc/24007007>

APÉNDICES

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD		ADIESTRAMIENTO DE LAS YEMAS DE LOS DEDOS																											
INDICADOR		1.1 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.		1.2 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados.		1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.		1.4 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.		1.5 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.			1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		1.7 Reconoce con las yemas de sus dedos la consistencia blando y duro de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		1.8 Distingue con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.		1.9 Distingue las temperaturas frio y caliente con las yemas de los dedos.		1.10 Distingue los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.		1.11 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.		1.12 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.		OBSERVACIONES		
NOMBRES																													
1	Dena	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI		SI	1.1No reconoce el objeto grueso ni el delgado/1.8Se retiró con la psicóloga/1.11Levantó el dedo por la trayectoria espiral/1.12Solo logra la línea recta
2	Gabriel	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.8Reconoció solo el grosor y las figuras bidimensionales/1.11Levantó el dedo por la trayectoria espiral/1.12Pasa el dedo rápido,deja rastros del plumón	
3	Estrella	N/E	N/E	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	1.3Reconoció solo el círculo/1.3Solo reconoció la esfera/1.8Reconoció solo el círculo, suave, grueso/1.9Llegó tarde a clases/1.11Levantó el dedo al pasar por las trayectorias del espiral y curva./1.12Solo logra pasar su dedo sobre la línea recta	
4	Jeshair	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.3Reconoció el cuadrado y el círculo/1.8Reconoció la textura suave, cubo, círculo y cuadrado/1.10Coloca los objetos de forma desordenada/1.11Se apoya de la parde para realizar la acción	
5	Andrez	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.3Reconoció solo el triángulo/1.8Reconoció solo el círculo y la textura suave./1.11Levantó el dedo alpasar por las trayectorias del zigzag y espiral.1.12Pasa el dedo rápido,dejando rastros de plumon	
6	Fabricio	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.4Reconoce solo el cubo/1.8No reconoce el grosor de los objetos ni el cuadrado ni el triángulo./1.12 Demora al seguir las trayectorias	
7	Yariko	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	N/E	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1Dice a los objetos como grande y pequeño/1.5Confunde la textura de los objetos/1.7Suspendido por conducta/1.12 Realiza rápido la acción,dejando rastros del plumon.	
8	Jhull	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1No reconoce el objeto grueso ni el delgado/1.3Reconoció solo el cuadrado/1.5Confunde la textura de los objetos/1.8Reconoce solo la textura suave, el cubo y el círculo/1.11Levantó el dedo alpasar por la trayectoria espiral/1.12Solo sigue la trayectoria recta y curva.	
9	Santiago	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	N/E	1.8Reconoció solo el tamaño y la textura de los objetos.	
10	Ariana	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1Confunde el grosor de los objetos/1.3Reconoció solo el círculo/1.4Reconoce solo el cubo/1.8No reconoció las texturas del material.1.12 Tiembla su dedo al pasar por las trayectorias, dejando rastros de plumon	
11	Pablo	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1No reconoce el objeto grueso ni el delgado/1.4Reconoce solo pirámide y cubo/1.10Coloca los objetos de forma desordenada/1.12 Solo realiza recto, dejando rastros de plumón en las demas trayectorias.	
12	Mía	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.8Reconoció solo el círculo y la textura suave.	
13	Gerald	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	1.8Reconoció solo el grosor y las figuras bidimensionales	
14	Maríajesús	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	N/E	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	1.1Confunde el grosor de los objetos/1.4Reconoce solo el cubo	
15	Renato	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1Reconoció solo el objeto delgado/1.8Reconoció solo el tamaño y la textura de los objetos./1.10Coloca los objetos de forma desordenada	
16	Iker	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.5Confunde la textura de los objetos/1.8No reconoció el grosor, tamaño y textura de los objetos/1.10Coloca los objetos de forma desordenada	
17	Richelle	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1 Confunde el grosor de los objetos/ 1.3Reconoce solo el cuadrado/1.4Reconoce solo el cubo/1.11Levantó el dedo alpasar por la trayectoria curva/1.12Reaaliza la trayectoria con la mano izquierda, lo hace lento, por momentos alza el dedo.	
18	Isaac	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	N/E	N/E	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	1.1 No dio respuesta/1.8No reconoció el grosor de los objetos/1.12Al realizar la acción deja rastros de plumon.	
19	Jack	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1 Confunde el grosor de los objetos/1.8No reconoció el grosor de los objetos/1.11Levantó el dedo alpasar por la trayectoria espiral/1.12 Realiza la acción lentamente.	
20	Clarita	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1 Reconoce solo el objeto delgado/1.4Reconoce solo el cubo/1.8No reconoció el grosor de los objetos/1.12Realiza la acción de manera lenta empleando la mano izquierda.	
21	Jaam Paul	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1 Reconoce solo el objeto delgado/1.4Reconoce solo el cubo/1.8No reconoce la figura bidimensional ni textura, tamaño y grosor de los objetos/1.11Levantó el dedo alpasar por las trayectorias del zigzag y espiral/1.12Solo logró realizar la línea recta.	
22	Lesly	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	N/E	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	1.8No reconoce el grosor y textura de los objetos/1.9Llegó tarde a clases/1.12Realiza la acción dejando rastros de plumon.	
23	Heikel	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	N/E	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	N/E	N/E	1.8Reconoció solo el círculo y la textura suave.	
24	Jeremy	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.8Reconoció solo el tamaño y la textura de los objetos./1.11Levantó el dedo alpasar por las trayectorias del zigzag y espiral	
25	Adriano	NO	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	1.1 Confunde el grosor de los objetos/1.4Reconoce solo el cubo/1.8Reconoció solo la textura de los objetos.	
TOTALES		f	%	f	%	f	%	f	%	f		%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
SI		10	40%	23	92%	13	52%	13	52%	15		60%	22	88%	21	84%	0	0%	23	92%	18	72%	10	40%	10	40%	10	40%	
NO		13	52%	0	0%	9	36%	9	36%	7		28%	0	0%	0	0%	22	88%	0	0%	7	28%	11	44%	11	44%	11	44%	
N/E		2	8%	2	8%	3	12%	3	12%	3		12%	3	12%	4	16%	3	12%	2	8%	0	0%	4	16%	4	16%	4	16%	
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25		100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD		PRENSIÓN Y PRESIÓN DEL INSTRUMENTO												
INDICADOR		2.1 Presión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos.	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.	2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.	2.5 Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.	2.6 Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.	OBSERVACIONES						
NOMBRES														
1	Dena	SI	NO	NO	NO	SI	NO	2.1Emplea cuatro dedos al usar el instrumento, no segmenta el antebrazo de la mano./2.4Es zudo, tiembla al escribir, se sale de la línea./2.6Corta fuera del contorno						
2	Gabriel	SI	SI	SI	SI	NO	SI	2.3Presiona tridigalmente/2.5No sigue el patron/2.6Usa pulgar, indice y medio al cortar;corta por el contorno						
3	Estrella	SI	NO	NO	NO	SI	SI	2.1Emplea cuatro dedos al usar el instrumento, no segmenta el brazo del antebrazo./2.4Se sale de la línea/2.6Usa pulgar, indice y medio al cortar siguiendo la línea						
4	Jeshair	SI	NO	SI	SI	SI	SI	2.4Tiembla y mueve todo el brazo al escribir (no segmenta)/2.6Usa pulgar y medio al cortar;mueve el cuerpo en vez de girar la hoja.						
5	Andrez	SI	SI	NO	NO	NO	SI	2.4Tiembla y emplea todo sus dedos al escribir./2.5No sigue el patron marcado/2.6Usa pulgar, indice y medio al cortar.						
6	Fabricio	SI	NO	NO	SI	SI	NO	2.1 y 2.4Coge el instrumento con todos los dedos de la mano, no segmenta el brazo del antebrazo./2.6Corta fuera del contorno.						
7	Yariko	SI	NO	NO	SI	SI	NO	2.4Es diestro, mueve todo el brazo al seguir la trayectoria/2.5Sigue el patron marcado/2.6Usa pulgar, indice y medio al cortar;mueve el cuerpo al cortar la hoja, se sale del contorno.						
8	Jhull	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es zurdo, lo realiza lenamente moviendo todo el brazo, presiona fuertemente el instrumento./2.6Corta rápido, usa el pulgar y medio girando la hoja.						
9	Santiago	SI	SI	SI	N/E	N/E	N/E	2.1Emplea cuatro dedos al usar el instrumento, no segmenta el antebrazo de la mano./2.4Es zudo, tiembla al escribir, se sale de la línea./2.6Corta fuera del contorno						
10	Ariana	SI	NO	SI	NO	SI	NO	2.1Coge tridigitalmente el instrumento moviendo todo el brazo, ausencia de segmentación.						
11	Pablo	SI	NO	SI	SI	SI	SI	2.4Demora al realizar la trayectoria, realiza presión tripode./2.6Demora al cortar, usa los dedos pulgar y medio al cortar, sigue el contorno.						
12	Mía	NO	N/E	NO	NO	NO	NO	2.4Se sale de la línea/2.5No sigue el patron marcado/2.6Usa los dedos indice,pulgar y medio, corta fuera del contorno.						
13	Gerald	N/E	NO	NO	N/E	N/E	N/E	2.3Ejerce fuerza al emplear el instrumento, dejando agujeros en la hoja al trazar.						
14	Maríajesús	SI	NO	SI	SI	SI	SI	2.4Usa el pulgar y el índice y de manera lenta realiza el trazo sin alzar el plumón./2.6Usa pulgar, medio e indice, tarda un poco, gira la hoja al cortar.						
15	Renato	SI	SI	SI	SI	NO	SI	2.4Emplea la presión trípode, sigue la trayectoria del espiral./2.5No sigue el patron marcado/2.6Usa los tres dedos, sigue el contorno.						
16	Iker	SI	SI	NO	NO	NO	SI	2.4No sigue la trayectoria/2.5No sigue el patron marcado/2.6Usa los tres dedos, sigue el contorno, gira la hoja.						
17	Richelle	SI	NO	NO	SI	SI	NO	2.4Es zurda, usa la presión pinza y mueve todo el brazo al realizar el trazo./2.6Corta fuera del contorno, usa pulgar y medio.						
18	Isaac	SI	SI	NO	NO	SI	NO	2.4Presiona tridigitalmente, se sale de la línea al seguir la trayectoria/2.6Corta fuera del contorno						
19	Jack	N/E	SI	SI	SI	N/E	SI	2.4Coge el instrumento tridigitalmente.						
20	Clarita	SI	SI	SI	SI	SI	NO	2.5Sigue el patron marcado						
21	Jaam Paul	SI	SI	NO	SI	NO	SI	2.4Usa la presión pinza, realiza lentamente la trayectoria, segmenta antebrazo de la muñeca.						
22	Lesly	SI	SI	SI	SI	NO	SI	2.4Presiona tridigitalemnte sigue la trayectoria/2.5No sigue el patron marcado						
23	Heikel	SI	NO	NO	NO	NO	NO	2.4Se sale de la línea, emplea cuatro dedos y mueve todo el brazo./2.5No sigue el patron marcado/2.6Corta fuera del contorno						
24	Jeremy	SI	SI	SI	NO	NO	NO	2.4Se sale de la línea, emplea cuatro dedos y mueve todo el brazo./2.5No sigue el patron marcado/2.6Corta fuera del contorno, gira su cuerpo al cortar.						
25	Adriano	SI	SI	SI	SI	NO	SI	2.4Emplea la presión pinza, mueve el brazo, sigue la trayectoria./2.5No sigue el patron marcado						
TOTALES		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
SI		22	88%	13	52%	13	52%	14	56%	12	48%	13	52%	
NO		1	4%	11	44%	12	48%	9	36%	10	40%	10	40%	
N/E		2	8%	1	4%	0	0%	2	8%	3	12%	2	8%	
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

[illegible]

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

[illegible]

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD		SEPARACIÓN DIGITAL						
INDICADOR		5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.		5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.		5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.		OBSERVACIONES
NOMBRES								
1	Dena	SI		NO		SI		5.1Tarda en separar los dedos transversalmente./5.2No coordina los dedos y manos al realizar las sombras.
2	Gabriel	SI		SI		SI		5.3Separa sus dedos con facilidad.
3	Estrella	SI		SI		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
4	Jeshair	SI		NO		SI		5.2Poca coordinación al realizar las sombras.
5	Andrez	SI		NO		SI		5.1Tarda en segmentar los dedos transversalmente.
6	Fabricio	SI		SI		SI		5.3 Tarda en llegar al color indicado.
7	Yariko	SI		NO		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
8	Jhull	SI		SI		N/E		5.1Tarda en separar los dedos transversalmente
9	Santiago	SI		NO		SI		5.2No coordina los dedos y manos al realizar las sombras.
10	Ariana	SI		SI		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
11	Pablo	SI		NO		SI		5.2No coordina sus dedos y manos al realizar las sombras.
12	Mía	N/E		N/E		SI		5.3 Separa sus dedos con facilidad.
13	Gerald	N/E		N/E		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
14	Maríajesús	SI		N/E		N/E		5.1 Al inicio se le dificulta separar los dedos al tocar la flauta.
15	Renato	SI		SI		SI		5.1Tarda en separar los dedos transversalmente.
16	Iker	SI		SI		SI		5.1Le costó separar los dedos transversalmente.
17	Richelle	SI		SI		SI		5.2Realiza movimientos coordinados para representar la figura/5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
18	Isaac	N/E		N/E		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
19	Jack	N/E		SI		SI		5.1Tarda en segmentar los dedos transversalmente.
20	Clarita	SI		SI		SI		5.3Separa sus dedos con facilidad.
21	Jaam Paul	SI		SI		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
22	Lesly	SI		SI		SI		5.3 Separa sus dedos con facilidad
23	Heikel	N/E		N/E		SI		5.3Se toma su tiempo para estirar sus dedos, pero lo logra.
24	Jeremy	SI		SI		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
25	Adriano	SI		NO		SI		5.1Tarda en separar los dedos longitudinalmente./5.2No coordina los dedos y manos al realizar las sombras.
TOTALES		f	%	f	%	f	%	
SI		20	80%	13	52%	23	92%	
NO		0	0%	7	28%	0	0%	
N/E		5	20%	5	20%	2	8%	
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	

ACTIVIDADES LÚDICAS							
SEMANAS	FECHA	MOMENTO	ACTIVIDAD LÚDICA	HABILIDAD GRAFOMOTORA	INDICADORES	MATERIALES E INSTRUMENTOS	ACOMPAÑAMIENTO/ RETROALIMENTACIÓN
1	Lunes 28 de mayo	Rutinas	“Agito hoy mis manos”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	Estrategia ○ Preinstruccional: -Canción “Agito hoy mis manos” Instrumentos ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupar
		Actividad significativa	“Mi personaje favorito”	4.Desinhibición de los dedos	4.1 Alerna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	Instrumentos ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Tempera -Papelotes -Música clásica	
		Aseo	“Maicena dentro de un globo”	1. Adiestramiento de la yema de los dedos. 4.Desinhibición de los dedos	1.7 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas blandas y duras de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos. 4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	Instrumentos ○ Natural: -Manos, yema de los dedos ○ Artificial: -Globo de maicena	
	Martes 29 de mayo	Rutinas	Cuento: Kiko y la mano	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes	Estrategia ○ Preinstruccional:	

					y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.
		Actividad significativa	“Pinto a mi personaje favorito”	4.Desinhibición de los dedos 5. Separación digital	5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical 4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Tempera -Polos de pintura -Papelote blanco -Música clásica
		Aseo	“Masa slime”	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Masa slime
	Miércoles 30 de mayo	Rutinas	“Agito hoy mis manos”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Canción “Agito hoy mis manos” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.
		Actividad significativa	“Amaso mi masa”	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir	<u>Instrumentos</u> ○ Natural:

					consistencia en la masa.	-Manos, yema de los dedos ○ Artificial: -Masa	
		Talleres	“Mi muñeco de arena”	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Arena -Bandeja de madera	
		Aseo	Plastilina	1. Adiestramiento de la yema de los dedos 4.Desinhibición de los dedos	1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos. 4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos, yema de los dedos ○ Artificial: -Plastilina	
	Viernes 01 de junio	Rutinas	Cuento: Kiko y la mano	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	

		Talleres	Representación técnica de dactilopintura	4.Desinhibición de los dedos	4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Tempera -Papelotes -Música clásica	
		Aseo	Cerámica al frio	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Cerámica al frío	
2	Lunes 04 de junio	Rutinas	“Pon Pon”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Actividad significativa	Exploro Hojas secas y modelo tallos.	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: --Hojas secas -Sorbetes -Pintura y pinceles -Goma -Hojas A3	
		Aseo	“Tangram”	1.Adiestramiento de la yema de los dedos	1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial:	

					geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.	-Tangram	
	Martes 05 de junio	Rutinas	“Pic Puc”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	
		Actividad significativa	Mi planta en plastilina	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos, yema de los dedos ○ Artificial: -Plastilina	
	Miércoles 06 de junio	Rutinas	“Pon Pon”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	
		Actividad significativa	“Elementos de la naturaleza con mis esponjidedos”	4.Desinhibición de los dedos	4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos, yema de lo dedos. ○ Artificial: -Escarcha	

						-Esponja -Imágenes grandes de los elementos de la naturaleza	
		Talleres	“Semoleando”	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Sémola -Goma	
		Aseo	Juego: Tangram	1.Adiestramiento de la yema de los dedos	1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Tangram	
	Viernes 08 de junio	Rutinas	Cuento: Pic Puc	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Cuento: “Kiko y la mano” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos.	
		Actividad significativa	Gotas en lana	1.Adiestramiento de la yema de los dedos 2.Prensión y presión del instrumento	1.11Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: - Hoja de aplicación -Lana	

					un soporte horizontal. 2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.		
		Talleres	Tizas aguaditas	4.Desinhibición de los dedos	4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.	<u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -Tizas	
3	Lunes 11 de junio	Actividad significativa	“Insectimasa”	3. Dominio de la mano 4. Desinhibición de los dedos	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras. 4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “yo tengo un tic” ○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -Casino de insectos -Masa de aserrín	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupar
		Aseo	“Dado recortes”	2.Presión y prensión del instrumento	2.6 Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - Canción “En la selva me encontré” ○ Postinstruccional:	

				4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> o Natural: -Manos y dedos o Artificial: -Dados -Ficha de aplicación
Martes 12 de junio	Actividad Rutinaria	“Mis dedos se mueven”	1.Adiestramiento de la yema de los dedos 4.Desinhibición de los dedos	4.4 Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia</u> o Preinstruccional: - Canción “En la Selva me encontré” o Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> o Natural: -Manos y dedos o Artificial: -Dados, pabilo -Ficha de aplicación -Música, usb, radio	
	Actividad significativa	“Recortefigura”	2.Presión y prensión del instrumento 4.Desinhibición de los dedos	2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia:</u> -Canción “Recorto con mis dedos” -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> o Natural: -Manos y dedos (pulgar e índice) o Artificial: -Rompecabezas de una figura -Sobres, papel lustre -Goma -Cajas	

	Miércoles 13 de junio	Actividad Rutinaria	“Hojitas colgantes”	2.Presión y prensión del instrumento 4.Desinhibición de los dedos	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos (pulgar e índice) ○ Artificial: -Témperas -Lana -Cartulinas -Hojas de plantas	
		Actividad significativa	“Canicas arcoiris”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Canica -Ula ulas -Táper -Témperas -Caja mediana -Cordel	
	Viernes 15 de junio	Actividad significativa	“Cáscaras sumergidas”	4.Desinhibición de los dedos	4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Cáscara de Huevo	

		Aseo	“Palicuentas”	2.Prensión y presión del instrumento. 4.Desinhibición de los dedos	2.1 Presiona palmarmente el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos. 2.2 Presiona tridigitalmente el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Yaces -Cinta masking tape -Palito de brocheta -Cintas con palito	
4	Lunes 18 de junio	Actividad significativa	“Cascaras enrollables”	3.Dominio de la mano	3.1 Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Cascaras de papa -Cascara de zanahoria -Cascara de pepino	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual

						-Caja -Pandereta	○ intragrupal intergruppal
		Aseo	“Sombras en movimiento”	5.Separación digital	5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Linterna -Periódico	
	Martes 19 de junio	Actividades de rutina	“Adivina el dibujo”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos. ○ Artificial: -Tablero -Hojas bond -Plumón grueso -Pito	
		Actividad significativa	“Bolsitas explosivas y coloridas”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Bolsitas con globitos -Témperas -Pandereta	
		Aseo	“Rapivasitos”	3.Dominio de la mano	3.5 Disocia las manos al trasvasar con precisión de un	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos, dedos.	

					recipiente grande a un recipiente pequeño.	o Artificial: -Vasos
Miércoles 20 de junio	Actividad significativa	“Calco y pinto”	2.Presión y prensión del instrumento 3.Dominio de la mano	2.3Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos. 3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.	Estrategia -Calentamiento y relajación de dedos (inicio y final) Instrumentos o Natural: -Manos y dedos o Artificial: -Mica y plumon. -Témperas y pinceles -Imágenes de pala y rastrillo	
	Aseo	“Jengadedos”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	Estrategia: -Canción de Witsi Araña(inicio) -Relajación de dedos (final) Instrumentos o Natural: -Manos y dedos o Artificial: -Jenga	
Viernes 22 de junio	Actividades de Rutinas	“Adivina el dibujo”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte	Instrumentos o Natural: -Manos y dedos o Artificial: -Tablero -Hojas bond -Plumón grueso -Pito	

					horizontal al realizar trazos.		
		Actividad significativa	“Dibuja cuando manda la botella”	2.Presión y prensión del instrumento 4.Desinhibición de los dedos	2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	Estrategia: -Canción del Pon Pon Instrumentos ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Botella y flecha -Tizas -Cartulina -Sal	
5	Lunes 25 de junio	Actividad significativa	“Bordamos”	2.Presión y prensión del instrumento	2.5 Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.	Estrategia: -Relajación de manos Instrumentos ○ Natural -Manos y dedos ○ Artificial: -Yute -Lana -Plumón indeleble -Aguja punta roma	Retroalimentación por parte de la docente Retroalimentación entre pares ○ individual ○ intragrupal intergrupar
		Aseo	“Trazos en el patio	2.Presión y prensión del instrumento	.2.2 Prensión tridigital del instrumento	Estrategia: -Calentamiento de	

					artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria	dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural Brazo, mano y dedos ○ Artificial - Tizas -Colchonetas
Martes 26 de junio	Rutinas	“Jengadedos”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia:</u> -Canción de Witsi Araña(inicio) -Relajación de dedos (final) <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Jenga	
	Actividad significativa	“Calco y pinto”	3.Dominio de la mano	3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.	<u>Estrategia:</u> -Calentamiento y relajación de dedos (inicio y final) <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Mica y plumones -Témperas y pinceles	

						-Imágenes plantas en diferentes momentos	
	Miércoles 27 de junio	Actividad significativa	“Mi mosaico”	3.Dominio de la mano	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Arcilla -Mostacillas -Cortadores.	
		Aseo	“Mi avioncito”	3.Dominio de la mano	3.1 Dobra papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis. 3.2 Desdobla papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Aviones hechos de papel -Espacio amplio: patio	
6	Lunes 02 de julio	Actividad significativa	“Sal y sémola brillante”	1.Adiestramiento de la yema de los dedos	1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.	<u>Estrategia:</u> -Canción “Giro mis muñecas” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Pinceles -Craft	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupar

		Aseo	“Vasos en movimiento”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia:</u> -Canción “Pulgarcito” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos, brazos y dedos ○ Artificial: -Vasos de plástico	
	Martes 03 de julio	Actividad significativa	“Lanita”	2.Presión y presión del instrumento	2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Arcilla -Lana -Goma -Mapa del Perú	
		Aseo	“Marinerito soy”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Canción “Remamos” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Papel periódico	
7	Lunes 09 de julio	Actividad significativa	“Mi plato estrella”	2.Presión y presión del instrumento 4. Desinhibición de los dedos.	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en	<u>Estrategia:</u> -Canción: La papa Renata <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Plumones delgados	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal

					un soporte horizontal al realizar trazos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Colores -Hojas A3	intergruparal
		Aseo	“Punzón-nombre”	2.Presión y prensión de instrumento	2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.	<u>Estrategia:</u> -Calentamiento de inicio y salida <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Arcilla seca en forma de rectángulo. -Punzón -Nombre impreso de cada niño.	
	Martes 10 de julio	Actividad significativa	“Dibujando mi árbol”	4.Desinhibición de los dedos	4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	<u>Estrategia:</u> Canción: “Toc Toc” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Celofán, témperas -Plumón indeleble delgado	

		Aseo	“Dibujo mi nombre”	2.Presión y presión del instrumento	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial -Punzón -Cerámica -Nombres impresos	
	Viernes 13 de julio	Actividad significativa	“Elaboro mi vincha”	2.Presión y presión del instrumento	. 2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 2.6 Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera	<u>Instrumentos</u> ○ Natural -Manos y dedos ○ Artificial -Tijera -Plumas -Cartulina -Goma -Plumones o colores	
		Aseo	“Cuento un cuento”	4.Desinhibición de los dedos	4.6 Representa un personaje con los títeres de dedos. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las	<u>Instrumentos</u> -Canción “Dixi araña” ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial	

					actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Títeres de dedo -Accesorios para el cuento -Caja	
8	Lunes 16 de julio	Actividad significativa	“Volteados pintamos”	1.Adiestramiento de la yema de los dedos	1.11 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.	<u>Instrumentos</u> -Canción “Mis manos” ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Pinceles	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Aseo	“Colores atrapados”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Estrategia</u> -Canción “Froto mis dedos” <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Bolsas impermeables -Témperas -Hisopos	
	Martes 17 de julio	Actividad significativa	“Pecesitos”	3.Dominio de la mano	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.	<u>Instrumentos</u> -Canción “En la calle 24” ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Pinceles	
		Aseo	“Carricamino”	2.Presión y prensión del instrumento	2.1 Presiona palmarmente el instrumento	<u>Instrumentos</u> -Canción “Chocolate” ○ Natural:	

				4. Desinhibición de los dedos	artificial (grueso y delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical. 2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).	-Manos y dedos ○ Artificial: -Carros de juguete -Pistas	
	Miércoles 18 de julio	Actividad significativa	“El fondo marino”	2.Presión y prensión del instrumento	2.2 Prensión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Hisopos -Temperas	
		Aseo	“Cuenta sombras”	5.Separación digital	5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.	<u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos y dedos ○ Artificial: -Proyector	

	Lunes 13 de agosto	Actividad significativa	“Cociendo endo”	2.Prensión y presión del instrumento	2.5Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - Canción “” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Brazo, manos, dedos. ○ Artificial: -Aguja punta roma -Siluetas de objetos en microporoso	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Aseo	“Charada calqueadora”	2.Prensión y presión del instrumento 3.Dominio de la mano	2.4Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria 3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Canción “un animal particular” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Mica A4 -Plumon grueso -Imágenes de animales	
	Martes 14 de agosto	Actividad significativa	“Mi sombrero de papel”	3.Dominio de la mano	3.1Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Canción “La batalla del calentamiento” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: - Manos, dedos.	

						○ Artificial: - Hoja de colores - Tijera - Goma	
		Aseo	“Adivina a quien calco”	3. Dominio de la mano	3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio.	Estrategia ○ preinstruccional: - canción “La batalla del calentamiento” ○ postinstruccional: - relajación de dedos Instrumentos ○ natural: - manos y dedos ○ artificial: - vidrio A4 - plumón grueso - imágenes de oficios	
	Jueves 16 de agosto	Actividad significativa	“Elastiliga”	3. Dominio de la mano 4. Desinhibición de los dedos	3.6 Disocia las manos al entrelazar las tiras del microporoso para elaborar manualidades. 4.4 Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos.	Estrategia ○ preinstruccional: - canción “yo tengo un tic” ○ postinstruccional: - relajación de dedos Instrumentos ○ Natural: - brazo, manos, dedos. ○ Artificial: - Elástico	
		Aseo	“Mi bombero”	3. Dominio de la mano 4. Desinhibición de los dedos	3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras.	Estrategia ○ preinstruccional: - canción “en la selva me encontré” ○ postinstruccional:	

					4.7Arrastra la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material.	-relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -manos y dedos ○ artificial: -dados -ficha de aplicación	
10	Lunes 20 de agosto	Actividad significativa	“Aplastándote”	3.Dominio de la mano 2.Prensión y presión del instrumento	3.7Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla. 2.5Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “” ○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -Aguja punta roma -siluetas de objetos en microporoso	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Aseo	“zapatito”	3.Dominio de la mano	3.6 Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “un animal particular” ○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -manos y dedos ○ artificial: -Mica A4, plumón -Imágenes de animales	
	Martes 21 de agosto	Aseo	Nombre: “Entrelazando”	3.Dominio de la mano	3.6 Disocia las manos al entrelazar las	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: Con mi dedito	

					tiras del microporoso para elaborar manualidades.	o postinstruccional: Relajamiento de dedos <u>Instrumentos</u> o natural: -manos y dedos o artificial: -limpia pipas -Colador o cajas - Dado.
Miércoles 22 de agosto	Actividad significativa	“Trasvasa tu agua”	3.Dominio de la mano	3.5Disocia las manos al trasvasar con precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño.	<u>Estrategia</u> o preinstruccional: - canción: chocolate o postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> o natural: -manos y dedos o artificial: -vasos de plástico pequeño -vasos de plástico grande	
	Aseo	“Jugamos al Twister de dedos”	5.Separación Digital	5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al Twister de dedos.	<u>Estrategia</u> o preinstruccional: - canción “La batalla del calentamiento” o postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> o natural: - manos, dedos. o artificial: -tablero de juego -Tablero grande	

	Viernes 24 de Agosto	Actividad significativa	“temperaturas de colores”	1.Adiestramiento de las yemas 2.Prensión y presión del instrumento	1.9 Distingue las temperaturas frío y caliente con las yemas de los dedos. 2.2 Presiona tridigitalmente el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - calentamiento: chasquidos ○ Postinstruccional: - canción “pajarito come” <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -papelotes blancos con dibujo -cubos de hielo de colores -espuma de afeitar -témpera tibia	
		Aseo	Nombre: “trayectorias imantadas”	1.Adiestramiento de las yemas 2.Prensión y presión del instrumento	1.12 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical. 2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “Toc Toc” ○ postinstruccional: -cuento de Kiko <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos y dedos ○ artificial: -papelotes con trayectorias -imanes -imágenes de animales	
11	Martes 28 de agosto	Actividad significativa	“Túnel de colores”	3. Dominio de la mano	3.1 Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “” ○ postinstruccional:	<u>Retroalimentación por parte de la docente</u>

					3.2 Desdobra papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis.	-relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -manos, dedos. ○ artificial: -sorbetes o paliglobos	<u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Aseo	“Cajas mágicas”	3. Dominio de la mano 4. Desinhibición de dedos	3.1Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis. 4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “” ○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -manos y dedos ○ artificial: -papel de colores -goma	
	Miércoles 29 de agosto	Actividad significativa	“Escobita”	4. Desinhibición de dedos	4.4Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos.	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: -canción “escucharemos música clásica y extenderemos y contraeremos manos” ○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -pabito	
		Aseo	“Enhielados”	2. Presión y presión del instrumento	2.2Presiona tridigitalmente el instrumento	<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “”	

				4.Desinhibición de dedos	artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 4.8 Extiende y contrae los dedos al manipular objetos de goma.	○ postinstruccional: -relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: -Masa slim	
12	Lunes 11 de septiembre	Actividad significativa	“FamiliPelotas”	1. Adiestramiento de las yemas 2. Presión y presión del instrumento	1.2Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados. 2.2Presiona tridigitalment e el instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - Canción “Yo tengo un tic” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: - Manos, dedos. ○ Artificial: - Pelotas - Plumones - Telas largas	

					2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.		<u>Retroalimentación por parte de la docente</u> <u>Retroalimentación entre pares</u> ○ individual ○ intragrupal intergrupala
		Aseo	“La pasarela de guantes”	4.Desinhibición de los dedos	4.2 Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los títeres de guante.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - Cuento “Píc Puc” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ artificial: -títere de guante -tarima -música de pasarela	
	Martes 12 de setiembre	Actividad significativa	“Rellenando”	1.Adiestramiento de las yemas	1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: -Canción “Mis manos” ○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: - Manos, dedos. ○ Artificial: - Hoja de cartulina - Cinta de embalaje - Bolsa con témpera y goma	
		Aseo	“Números brillantes”	2. Presión y presión del instrumento	2.3 Controla la presión que ejerce sobre el	<u>Estrategia</u> ○ Preinstruccional: - Cuento “Píc Puc”	

					instrumento artificial al realizar trazos.	○ Postinstruccional: -Relajación de dedos <u>Instrumentos</u> ○ Natural: -Manos y dedos ○ Artificial: - Hoja de cartulina - Plumón grueso o delgado - Goma - Escarcha - Hisopos	
Martes 14 de setiembre	Actividad Significativa	“Mi 3D”	1.Adiestramiento de las yemas	1.4. Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.		<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “Un animal particular” ○ postinstruccional: - estiramientos de dedos. <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -Mondadientes -Plastilina	
						<u>Estrategia</u> ○ preinstruccional: - canción “Agito hoy mis manos” ○ postinstruccional:	
	Aseo	Flauteando	5. Separación digital	5.1Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.			

						- estiramientos de dedos. <u>Instrumentos</u> ○ natural: -brazo, manos, dedos. ○ artificial: -Flauta	

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

FECHA	MOMENTO/ DENOMINACIÓN	ACTIVIDAD	MATERIALES
Lunes 28 de mayo	Rutinas: “Agito hoy mis manos”	Para la realizar esta canción se requerirá que el niño y la niña realicen chasquidos de acuerdo a las indicaciones de la canción. (Anexo 1).	Anexo 1: canción “Agita hoy tus manos”
	Actividad significativa: “Mi personaje favorito”	Los niños y niñas mediante la técnica de dactilopintura usarán papelotes blancos, mandiles y temperas (Anexo 2) donde solo podrán pintar con los dedos y siguiendo una melodía clásica.	Anexo 2: papelotes blancos, mandiles y temperas -Música clásica
	Aseo: “Maicena con globo”	Los niños y las niñas recibirán un globo con maicena (Anexo 3), ellos y ellas de manera libre lo manipularán, para luego modelar con la yema de sus dedos algún personaje que les guste.	Anexo 3: Globos y maicena
Martes 29 de mayo	Rutinas Cuento: “Kiko y la mano”	Para que el cuento inicie, los niños y las niñas deben chasquear sus dedos, debe ser fuerte para dar inicio al cuento, así como también deberán realizar dicha acción en diversas partes del cuento (Anexo 4).	Anexo 4: cuento: Kiko y la mano
	Actividad significativa: “Mi personaje favorito”	Para terminar se representará mediante una dactilopintura utilizando papelotes blancos, mandiles y temperas (Anexo 2) donde solo podrán pintar con los dedos y siguiendo una melodía clásica (Anexo 3).	Anexo 2: papelotes blancos, mandiles y temperas -Música clásica
	Aseo: “Masa slime”	Los niños y las niñas modelan lo que deseen con la masa (Anexo 5), en caso necesiten que se le oriente en el modelado, las docentes se acercarán para apoyarlos.	Anexo 5: Harina, agua, sal

Miércoles 30 de mayo	Rutinas: “Agito hoy mis manos”	Para la realizar esta canción se requerirá que el niño y la niña realicen chasquidos de acuerdo a las indicaciones de la canción. (Anexo 1).	Anexo 1: canción “Agita hoy tus manos”
	Actividad significativa: “Amaso mi masa”	Los niños y las niñas modelan lo que deseen con la masa (Anexo 5), en caso necesiten que se le oriente en el modelado, las docentes se acercarán para apoyarlos.	Anexo 5: Harina, agua, sal
	Taller: “Mi muñeco en arena”	En el taller, específicamente en el momento de representación, los niños y niñas recibirán una bandeja de madera (Anexo 6) para cada uno, posteriormente se le entregará arena. Las docentes darán la consigna de dibujar sobre la arena el personaje de su preferencia. La docente en todo momento observará el desplazamiento del niño con su dedo índice al dibujar.	Anexo 6: -Bandeja de madera -Arena
	Aseo: “Plastilina”	Modelarán la plastilina (Anexo 7) con la yema de sus dedos lo que les guste.	Anexo 7: Plastilina de colores
Viernes 01 de junio	Rutinas Cuento: Kiko y la mano	Para que el cuento inicie, los niños y las niñas deben chasquear sus dedos, debe ser fuerte para dar inicio al cuento, así como también deberán realizar dicha acción en diversas partes del cuento (Anexo 4).	Anexo 4: cuento: Kiko y la mano
	Tallere: “Dactilopintura”	Para terminar se representará mediante una dactilopintura utilizando papelotes blancos, mandiles y temperas (Anexo 2) donde solo podrán pintar con los dedos y siguiendo una melodía clásica.	Anexo 2: papelotes blancos, mandiles y temperas -Música clásica
	Aseo: “Cerámica al frío”	Modelarán con la yema de sus dedos lo que más les gusta, podrán arrastrar la cerámica (Anexo 8), aplastarla, aplanarla, picarla, entre otros, para realizar su composición.	Anexo 8: Cerámica al frio
Lunes 04 de junio	Rutinas: Canción “Pon Pon”	Para realizar esta canción el niño y la niña emplearán la yema de sus dedos para dramatizarla siguiendo las indicaciones (Anexo 9).	Anexo 9: canción Pon Pon
	Actividad significativa: “Exploro hojas secas y modelo tallos”	Los niños y niñas representarán a sus plantas cuando crezcan, hojas secas, sorbetes, pintura, hojas A3, goma y pinceles (Anexo 10)	Anexo 10: hojas secas, sorbetes, pintura, hojas A3, goma y pinceles
	Aseo: Juego: Tangram	¿Quién me sigue? El niño y la niña armarán figuras con las piezas del tangram (Anexo 11).	Anexo 11: tangram
Martes 05 de junio	Rutinas: Cuento “Pic Puc”	El niño y la niña emplearán sus pulgares, la yema de sus dedos, para dramatizar el cuento, siguiendo la secuencia de esta (Anexo 12).	Anexo 12: Cuento “Pic Puc”
	Actividad significativa:	Los niños y niñas plasmarán las hojas de sus plantas con plastilina (Anexo 13) hasta conseguir la figura de su imagen.	Anexo 13: plastilina.

	“Mi planta en plastilina”		
Miércoles 06 de junio	Rutinas: Canción “Pon Pon”	Para realizar esta canción el niño y la niña emplearán la yema de sus dedos para dramatizarla siguiendo las indicaciones (Anexo 9).	Anexo 9: canción Pon Pon
	Actividad significativa: “Elementos de la naturaleza con mis esponjidos”	Los niños y niñas emplearán la técnica de la dátilo pintura, asimismo, usarán escarcha, esponja, e imágenes grande de los elementos de la naturaleza (Anexo 14) para que dentro de este pueda aplicar la técnica anteriormente mencionada.	Anexo 14: -Escarcha -Esponja -Imágenes grandes de los elementos de la naturaleza
	Talleres: “Semoleando”	Para la representación los niños y las niñas dibujarán sus vivencias y lo rellenarán con sémola, goma y témpera mezclada (Anexo 15).	Anexo 15: -Sémola -Goma -Tempera mezclada
	Aseo: Juego: Tangram	¿Quién me sigue? El niño y la niña armarán figuras con las piezas del tangram (Anexo 14).	Anexo 14: tangram
Viernes 08 de junio	Rutinas: Canción “Pon Pon”	Para realizar esta canción el niño y la niña emplearán la yema de sus dedos para dramatizarla siguiendo las indicaciones (Anexo 12).	Anexo 12: canción “Pon Pon”
	Actividad significativa: “Gotas en lana”	Se repartirán Hojas las cuales simulen las gotas saliendo de la regadera, niños y niñas tendrán que trazarlas con lana (Anexo 16).	Anexo 16: hoja de aplicación, lana
	Talleres: “Tizas aguaditas”	Para la representación se utilizará una cartulina negra y los niños y las niñas utilizarán sus dedos para dibujar con tizas molidas de colores. (Anexo 17)	Anexo 17: -cartulina negra, tizas de colores
Lunes 11 de junio	Actividad significativa: “Insectimasa”	Los niños y niñas se encontrarán sentados en sus respectivos asientos, en compañía de la docente iniciarán cantando “yo tengo un tic” como calentamiento, luego se entregará la masa de aserrín a cada niño y niña para que puedan modelar un insecto visto en el video, para ello a docente del mandil sacará casinos (Anexo 18) donde cada uno de ellos o ellas cogerá uno y tendrá que modelar el insecto que le toque. Al terminar se relajarán los dedos con un ejercicio llamado “exprime el limón” (Anexo 19) Se acompañará permanentemente a los niños y niñas. Con algunas motivaciones: ¡Qué bien lo haces! ¡Sigue adelante! En caso se sienta desmotivado, se le dirá ¡Tú puedes hacerlo!	Anexo 18: -Canción Yo tengo un Tic -Masa de aserrín -Casinos Anexo 19: Ejercicio “exprime el limón”

	Aseo: “Dado recortes”	Los niños y niñas en el momento de aseo cantarán con la docente la canción “en la selva me encontré” (Anexo 1) y seguirán las indicaciones mencionadas en esta, luego se pasará al juego donde se jugará en dúos cada uno tendrá una ficha de aplicación y un dado (Anexo 20) para ambos, la persona que saque el número mayor será el ganador y podrá recortar la línea vista en la ficha solo hasta un punto, se repetirá hasta que el ganador será el que termine de recortar el dibujo presentado en la ficha. Se les motivará con palabras: ¡vamos que si se puede! ¡lo estás haciendo muy bien! Si en caso alguno no logre hacerlo se le dirá como recortar y qué dedos usar.	Anexo 20: -Canción “En la selva me encontré” -Ficha de aplicación -Dado
Martes 12 de junio	Rutinas: “Mis dedos se mueven”	Los niños y las niñas se agarrarán de las manos y se entrelazarán entre ellos y ellas, al meterse debajo del agarre de las manos, lo harán repetidas veces. Seguidamente los niños y niñas recibirán pabito (Anexo 21) para realizar una escobita, previo a ello se explicará cómo hacerlo.	Anexo 21: -Pabito
	Actividad significativa: “Recortefigura”	Los niños y niñas en el momento de aseo cantarán con la docente la canción “recorto mis dedos”, luego para la clasificación de sus cajas tendrán que recortar el papel lustre pero lo realizarán por mesas así que, para hacerlo más divertido, la docente tendrá sobres en su mandil y al sacarlos le entregará a cada grupo, este contiene rompecabezas y al terminar de armarlo mostrará de qué forma tienen que recortar con los dedos y luego poder pegar usando goma en la caja(Anexo 22). Finalizando con la actividad para relajar (Anexo 23) nuestros dedos haremos pequeños movimientos.	Anexo 22: -Canción “Recorto mis dedos” -Rompecabezas de una figura -Sobres,papel lustre -Goma, cajas Anexo 23: -Relajación (indicaciones)
Miércoles 13 de junio	Actividad significativa “Hojitas colgantes”	Los niños y niñas previo a la realización de su pancartas para concientizar la importancia de un biohuerto en el centro, realizarán la siguiente actividad para crear el fondo de estas pancartas, para ello utilizarán hojas de las plantas, las cuales encontrarán dentro de una bolsita colgando de las vigas del techo, una vez que saquen una de las bolsitas, utilizarán la hoja de planta que se encuentre dentro de ella para echarle témperas de colores y luego estamparlo sobre las cartulinas(Anexo 24).	Anexo 24: -Témperas -Lana -Cartulinas -Hojas de plantas
	Aseo: “Canicas arcoíris”	La actividad se realizará en el patio de jardín. Los niños y las niñas tendrán que pasar por el siguiente circuito que inicia con ula ulas, donde ellos y ellas saltarán de diferentes formas dentro de ellas, segundo se encontrarán canicas dentro de un táper, el niño y la niña jugarán con ellas, tercero los niños y las encontrarán una caja mediana, canicas, témperas y cartulinas. Todo eso lo utilizarán para realizar la técnica de pintado de canicas arcoíris. Al terminar con el pintado colgarán ellos mismos sus trabajos en un cordel (Anexo 25) que se encontrará al exterior del aula.	Anexo 25: -Canicas -Ula ulas Témperas -Caja mediana -Táper -Cordel

		Las actividades mencionadas se realizarán una después de otra lo más rápido posible, pero haciendo lo bien.	
Viernes 15 de junio	Actividad significativa: “Cáscaras sumergidas”	Se mencionará a los niños y niñas que sobraron cáscaras de huevo (Anexo 26) y que podríamos hacer un juego divertido, el sumergir las cáscaras en goma y pintura para poder decorar el mural que se encuentran al extremo de la pared, para ello necesitaremos hacer 4 grupos. Después de la actividad, los niños y las niñas moverán sus dedos para descarguen energía en su trabajo y seque rápido	Anexo 26: -Cáscaras de huevos -Mandiles -Témperas -Goma
	Aseo: “Palicuentas”	La actividad se realizará en el patio de jardín. Los niños y las niñas tendrán que pasar por el siguiente circuito que inicia con saltos de un lado a otro, siguiendo la ruta del masking tape pegado en el piso, segundo encontrarán en el suelo 4 yaces, los cuales harán girar, terminado lo anterior encontrarán una cinta con palito, el cual harán girar haciendo círculos grandes y pequeños, para terminar ellos y ellas ensartarán cuentas dentro de un palito de brocheta (Anexo 27).	Anexo 27: -Yaces -Cinta masking tape -Palito de brocheta -Cintas con palito
Lunes 18 de junio	Actividad significativa: “Cascaras enrollables”	Los niños y las niñas enrollarán las diferentes cascaras de alimentos que trajeron, todo será en forma circular. Lo separarán en una caja, para luego utilizarlo en su abono. Al finalizar los niños y las niñas realizarán diferentes movimientos con sus dedos, al compás de la pandereta (Anexo 28).	Anexo 28: -Cascaras de papa -Cáscara de zanahoria -Cáscara de pepino -Caja -Pandereta
	Aseo: “Sombras en movimiento”	Las ventanas del Aula Amarilla se encontrarán cubiertas con periódico, para que se encuentre oscuro, las mesas y sillas se pondrán a un extremo del salón. Los niños y niñas cantarán una canción (Anexo 28) y seguirán las indicaciones de esta. Los niños y niñas realizarán diferentes figuras con sus dedos, generando sombras en la pared.	Anexo 29: -Linterna -Periódico
Martes 19 de junio	Rutina: “Adivina el dibujo”	Se iniciará la actividad lúdica, pidiendo a un representante de cada grupo. A ellos se les entregará un tablero con hojas bond y un plumón. La docente mencionará el dibujo el cual deben dibujarlo en su hoja, para que adivinen los compañeros y compañeras de su grupo. Se dará un tiempo prudencial, al terminar el tiempo la docente silbará el pito (Anexo 30), dando por terminado el dibujo. Allí los niños y niñas tienen que adivinar ¿qué imagen es? Este juego rotará por cada niño y niña de los grupos. Posteriormente, se concluirá con la actividad, relajando los dedos mediante la indicación y ejemplificación de lo mencionado.	Anexo 30: -Tablero -Hojas bond -Plumón grueso -Pito

		Asimismo, se acompañará permanentemente a los niños y niñas. Si en caso se observa coger inadecuadamente el plumón, la docente corregirá asertivamente. Mencionando podríamos coger de esta manera (ejemplificando esta acción).	
	Actividad significativa: “Bolsitas explosivas y coloridas”	Los niños y las niñas moverán sus dedos de diferentes maneras al compás de la pandereta, rápido y lento. Ellos y ellas explorarán las bolsitas con globitos, para que luego utilizarlas con temperas sobre papel craf (Anexo 31).	Anexo 31: -Bolsitas con globitos -Témperas -Pandereta
	Aseo: “Rapivasitos”	Se habilitará el salón, las mesas se encontrarán a los extremos. Los niños y niñas observarán como mover el vaso al compás de la canción, para luego recibir su respectivo vaso. Seguidamente realizarán los movimientos realizados por la docente como chasqueos, palmadas, aplausos, golpe de vaso con vaso, etc.(Anexo 32).	Anexo 32: -Vasos
Miércoles 20 de junio	Actividad significativa: “Calco y pinto”	Los niños y niñas iniciarán la actividad con ejercicios de relajación, para ello la docente ejemplificará esta acción, describiendo su acción. Posteriormente, los niños y niñas recibirán un plumon de pizarra una mica que tendrá debajo la imagen de una pala o rastrillo (Anexo 33). Se repartirá esta imagen alternamente. La docente dará la consigna de calcar dicha imagen. Luego de calcar, la docente repartirá temperas y pincel, para que puedan pintar a respectiva imagen. Finalmente, concluirá la actividad con la relajación, dicha indicación será ejemplificada por la docente. Permanentemente la docente acompañará al niño y niña en el desarrollo de la actividad.	Anexo 33: -Ejercicios de relajación -Mica de pizarra - Témperas - Pinceles -Imágenes de pala y rastrillo -Relajación de manos
	Aseo: “Jengadedos”	Se iniciará la actividad lúdica entonando y representando la canción Witsi araña, la docente ejemplificará esta acción y los niños y niñas imitarán esta acción. Posteriormente, se repartirá por mesas jengas de colores (Anexo 34), la docente dará las reglas de este juego: “coger con una mano” “coger con el dedo pulgar e índice” “retirlarla evitando que se derrumba”. Se participará de manera rotativa, brindando la oportunidad a cada niño y niña del grupo. La docente acompañará en este juego, motivando a ganar este juego. Finalmente, concluirá la actividad con la relajación, dicha indicación será ejemplificada por la docente.	Anexo 34: -Canción de Witsi araña -Relajación de dedos (final) -Jenga
	Rutinas: “Adivina el dibujo”	Se iniciará la actividad lúdica, pidiendo a un representante de cada grupo. A ellos se les entregará un tablero con hojas bond y un plumón. La docente mencionará el dibujo el cual deben dibujarlo en su	Anexo 30: -Tablero

Viernes 22 de junio		hoja, para que adivinen los compañeros y compañeras de su grupo. Se dará un tiempo prudencial, al terminar el tiempo la docente silbará el pito (Anexo 30), dando por terminado el dibujo. Allí los niños y niñas tienen que adivinar ¿qué imagen es? Este juego rotará por cada niño y niña de los grupos. Posteriormente, se concluirá con la actividad, relajando los dedos mediante la indicación y ejemplificación de lo mencionado. Asimismo, se acompañará permanentemente a los niños y niñas. Si en caso se observa coger inadecuadamente el plumón, la docente corregirá asertivamente. Mencionando podríamos coger de esta manera (ejemplificando esta acción).	- hojas bond - plumón grueso - pito
	Actividad significativa: “Dibuja cuando manda la botella”	Los niños y niñas iniciarán la actividad lúdica entonando la canción “Pon Pon” Posteriormente, se repartirá una botella para cada grupo, los niños y niñas girarán la botella, y al que indique la flecha de la botella tendrá que dibujar lo vivenciado en la anterior actividad empleando las tizas, sal y cartulina (Anexo 35). Asimismo, el niño o la niña que está dibujando tendrá que describir su accionar; la botella girará para cada niño o niña brindando la posibilidad de dibujar a todos. La docente acompañará permanentemente a los niños y niñas, en caso se observa coger inadecuadamente la tiza, la docente corregirá asertivamente. Mencionando podríamos coger de esta manera (ejemplificando esta acción).	Anexo 35: -Canción Pon Pon -Botella y flecha -Tizas -Cartulina -Sal
Lunes 25 de junio	Rutinas: “Bordamos”	Para dar inicio a la actividad, la docente repartirá a cada niño y niña yute, lana, y aguja punta roma (Anexo 36); este yute estará punteado con plumón, para que los niños y niñas puedan coser sobre esta. Al finalizar la actividad, la docente dará indicaciones para relajar las manos.	Anexo 36: -Yute -Lana -Plumón indeleble -Aguja punta roma
	Actividad significativa “Trazos en el patio”	Los niños y niñas se dirigirán al patio de la institución para realizar la actividad trazos en el patio; previo a ellos las docentes puntearán con tiza (Anexo 37) en el piso trazos o figuras geométricas en proporciones pequeñas medianas y grandes, que permitirán la segmentación del brazo que usan para escribir. Asimismo, se proporcionará cojines para cada niño y niña para mayor comodidad de su postura al trazar. Antes de iniciar con la actividad, la docente dará la indicación	Anexo 37: -Cojines -Tizas de colores
Martes 26 de junio	Rutinas: “Jengadedos”	Se iniciará la actividad lúdica entonando y representando la canción Witsi araña, la docente ejemplificará esta acción y los niños y niñas imitarán esta acción. Posteriormente, se repartirá por mesas jengas de colores (Anexo 34), la docente dará las reglas de este juego: “coger con una mano” “coger con el dedo pulgar e índice” “retirla evitando que se derrumba”. Se participará de manera rotativa, brindando la oportunidad a cada niño y niña del grupo. La docente acompañará en este juego, motivando a ganar este juego.	Anexo 34: -Canción de Witsi araña -Relajación de dedos (final) -Jenga

		Finalmente, concluirá la actividad con la relajación, dicha indicación será ejemplificada por la docente.	
	Actividad significativa “Calco y pinto”	Los niños y niñas iniciarán la actividad con ejercicios de relajación, para ello la docente ejemplificará esta acción, describiendo su acción. Posteriormente, los niños y niñas recibirán un plumón de pizarra una mica que tendrá debajo la imagen del ciclo de una planta. El niño y niña elegirá la imagen a calcar respecto a cómo se encuentra su planta. La docente dará la consigna de calcar dicha imagen. Luego de calcar, la docente repartirá témperas y pincel, para que puedan pintar a respectiva imagen (Anexo 33). Finalmente, concluirá la actividad con la relajación, dicha indicación será ejemplificada por la docente. Permanentemente la docente acompañará al niño y niña en el desarrollo de la actividad.	Anexo 33: -Mica -Plumones de pizarra -Témperas -Pinceles -Imágenes de ciclo de la planta
Miércoles 27 de junio	Actividad significativa: “Mi mosaico”	Los niños y niñas se encontrarán sentados en sus respectivos asientos, en compañía de la docente iniciarán cantando “Saco una manita “como calentamiento, luego se entregará la arcilla y las mostacillas (Anexo 38) a cada niño y niña para que puedan amasar y luego rellenar con las mostacillas, ejerciendo la prensión pinza, la imagen de la planta.	Anexo 38: -Canción “Saco una manito” -Arcilla -Mostacillas
	Aseo: “Mi Avioncito”	Los niños y niñas en el momento de aseo cantarán con la docente la canción “El avioncito Tito” donde moverán brazos simulando ser aviones, luego se pasará al juego donde se explicará que será necesario que observen la dirección que quieren que vaya su avión para poderlo lanzar, es decir, al pasar el aro(Anexo 39). Así mismo acordaremos la postura del brazo y manos para lanzar el avión correctamente. Finalmente se realizará carreras de aviones.	Anexo 39: -Canción “Avioncito de papel” -Avión de papel. -Aro
Lunes 02 de julio	Actividad significativa: “Sal y sémola brillante”	Se iniciará la actividad lúdica, pidiendo a un representante de cada grupo. A ellos se les entregará los materiales para cada una de sus mesas. Los niños y niñas observarán el mapa del Perú dibujado en un craft (Anexo 40) y los países que son limítrofes, ellos y ellas van a pintar con su sémola escarchada todo el mapa del Perú con las manos y los países limítrofes al Perú se pintarán con un color diferente de sal. Previo a ello los niños y niñas relajarán las manos con una canción “Giro mis muñecas”, teniendo en cuenta la ejemplificación de lo mencionado como “giro mis muñecas”, “giro todo el brazo lentamente”, etc cada acción será repetida de 3 a 4 veces.	Anexo 40: -Canción “Giro mis muñecas” -Papel craft con el dibujo del mapa del Perú
	Aseo: “Vasos en movimiento”	Los niños y niñas iniciarán la actividad cantando la canción: “Pulgarcito” y realizarán ciertos movimientos con sus manos de acuerdo a la canción y otros inventados por ellos. Posteriormente, los niños y las niñas recibirán vasos de plásticos (Anexo 41) para movimientos con ellos, se tendrá en cuenta algunos movimientos como, cojo el vaso con una mano y le doy giros	Anexo 41: -Canción “Pulgarcito” -Vasos de plástico

		pequeños, ahora giros grandes, me doy una vuelta y me siento, ellos y ellas también propondrán movimientos utilizando el vaso, seguidamente se encontrarán con más vasitos y realizarán una torre con base de 5.	
Martes 03 de julio	Actividad significativa: “Lanita”	Los niños y niñas se encontrarán sentados en sus respectivos asientos, en compañía de la docente iniciarán cantando “Saco una manita” como calentamiento, luego se entregará la imagen del mapa (Anexo 42) a cada niño y niña para que puedan seguir el contorno de este, con la yema de sus dedos, luego se les repartirá lana para que puedan contornear la figura, reconociendo la textura de la lana, y ejerciendo su coordinación óculo manual.	Anexo 42: -Lana -Goma -Mapa del Perú
	Aseo: “Marinerito soy”	Los niños y niñas en el momento de aseo cantarán con la docente la canción “Remamos” donde moverán brazos simulando ser botecitos, luego subirán al botecito, serán papeles periódicos los cuales se encontrarán en el patio. Para animar el remo, pondremos música de suspenso. (Anexo 43)	Anexo 43: -Canción “Remamos” -Papel periódico -Música de suspenso
Lunes 09 de julio	Actividad significativa “Mi plato estrella”	La docente invitará a los niños y niñas a entonar la canción la papa Renata, para motivar a realizar la actividad. Luego, pedirá al o la responsable de repartir materiales, repartir a cada niño o niña plumones y hojas A3 (Anexo 55). Una vez que todos tengan los materiales, la docente dará la indicación: dibujar en la hoja los alimentos que se necesitó para preparar la causita.	Anexo 44: -Canción “La papa Renata” -plumones delgados -Hojas A3
	Aseo: “Punzón nombre”	Los niños y niñas se encontrarán sentados en sus respectivos lugares y la docente pedirá que juntos puedan realizar un ejercicio con los dedos (calentamiento), todo se dará en el momento de aseo. Luego se le entregará a cada uno la arcilla, un punzón y su nombre impreso, para que puedan representarlo. Primero se les pedirá que coloquen la hoja sobre la arcilla para punzar seguidamente a tener el modelo podrán usar solo el punzón para darle a forma a su nombre. Al terminar relajarán sus manos (Anexo 45)	Anexo 45: -Calentamiento -Arcilla -Punzón - Nombre impreso -Relajación de manos
Martes 10 de julio	Actividad significativa: “Dibujando mi árbol”	Los niños y niñas se encontrarán sentados en sus respectivos asientos, en compañía de la docente iniciarán cantando “Toc Toc”, se prestará para dar inicio a la actividad. Se pedirá al niño o niña responsable de repartir el celofán a cada uno tendrá un tamaño A3 como también un indeleble y por mesas las témperas y pinceles (Anexo 46) de colores variados, cada uno en orden dependiendo del avance. La docente preguntará ¿de qué hemos hablado hoy? Se escucharán varias respuestas y daremos énfasis al árbol de la yunza, es dibujar como imaginan a su árbol cuando esté listo para ser cortado. Utilizarán todos esos materiales para realizarlo.	Anexo 46: - Canción “Toc Toc” -Celofán -Indeleble -Témperas y pinceles

	Aseo: “Mi nombre retrato”	La docente previo a realizar la actividad, ejemplificará calentamiento de las manos e invitará a los niños y niñas a realizarlo. Luego, pedirá al responsable de repartir el trabajo realizado el día anterior, el cual era el nombre “Mi nombre retrato” ; para esta actividad el responsable de repartir materiales repartirá a cada niño, niña pinceles y temperas (Anexo 47). La docente dará la indicación de pintar la arcilla usando el pincel.	Anexo 47: -Calentamiento -Punzoretrato -Pinceles -Temperas
Viernes 13 de julio	Actividad significativa “Elaboro mi vincha”	Los niños y niñas, estarán sentados en sus respectivos lugares y primero se les hará ejercicios de calentamiento “manos rápidas” luego se les entregará a cada uno de ellos un cartulina repasada con plumón en forma de rectángulo y tijeras para que puedan cortar por la línea, luego se les entregará varios modelos de regletas para que ellos puedan elegir y poder usarlo en la cartulina cortada, al terminar con esto, se les entregará plumones y colores para que puedan pintar su vinchas. Por último se les dará plumas de colores y goma (Anexo 48) para que puedan pegarlo al medio y tener lista su vincha.	Anexo 48: -Calentamiento: Manos rápidas” -Tijera, goma - Plumas, cartulina -Plumones
	Aseo: “Cuento un cuento”	Los niños y niñas estarán sentados en sus respectivos lugares, antes de dar inicio a la actividad lúdica se cantará la canción “Dixi araña”, para poder calentar los dedos. Luego se les explicará el juego, se les entregará un títere de dedo a todos los niños y niñas y una caja (Anexo 3) donde se encontrarán accesorios (Anexo 49) para que por grupos puedan construir una historia usando los objetos y al final puedan compartirla a todo el salón.	Anexo 49: -Canción “Dixi araña” -Títeres de dedo -Accesorios para el cuento -Caja
Lunes 16 de julio	Actividad significativa “Volteados pintamos”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccionales, que es la canción “Mis manos”, para luego continuar con estrategias coinstruccionales, que se dará durante la actividad, por medio de palabras alentadoras como: ¡Tú puedes! ¡Vamos!, entre otras. Los niños y las niñas durante la actividad lúdica pintarán con un pincel haciendo diferentes trazos espiralados, rectos, etc sobre papel film, para ello utilizarán témperas de diferentes colores (Anexo 50). Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccionales, para ello ellos y ellas responderán a preguntas como: ¿Qué es lo que aprendimos el día de hoy?	Anexo 50: -Canción “Mis manos” -Mesas -Papel film -Pinceles -Témperas de colores
	Aseo “Colores atrapados”	Los niños y niñas iniciarán la actividad utilizando la estrategia preinstruccionales, cantarán la canción: “froto mis dedos” y realizarán ciertos movimientos con sus dedos, desplazarán por encima de las hojas, mezclando de tal manera los colores de las témperas, también utilizarán hisopos (Anexo 51) en diferentes direcciones uso la prensión pinza. Posteriormente, los niños y las niñas comentarán que dedos utilizaron para coger el instrumento y responderán a la siguientes preguntas: ¿Qué dedo utilizaremos para agarrar el hisopo?, de acuerdo a sus respuestas, ellos podrán recién jugar.	Anexo 51: -Bolsas térmicas -Témperas de colores -Cinta de embalaje -Hisopos

Martes 17 de julio	Actividad significativa: “Pecesitos”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccionales, que es la canción “En la calle 24”, para luego continuar con Estrategias coinstruccionales, que se dará durante la actividad, que serán las indicaciones dadas, dependiendo de sus ejecuciones, se realizará la retroalimentación. Los niños y las niñas se desplazarán al patio, en él encontrarán una cenefa de color celeste, podrán pasar su mano por ella, así mismo, en el piso encontrarán material gráfico plástico como arcilla, cortadores y Papel periódico (Anexo 52). Terminada la actividad, podrán pegar sus animales marítimos. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccionales, para ello ellos y ellas responderán a preguntas como: ¿Qué hicimos hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad?	Anexo 52: -Canción “En la calle 24” -Arcilla -Cortadores -Papel periódico
	Aseo: “Carricamino”	Los niños y niñas iniciarán la actividad utilizando la estrategia preinstruccionales, cantarán la canción: “Chocolate”. Luego se les dará la indicación de que saldremos al patio para realizar paseos con los carros (Anexo 53) que recibirán, además se recordarán las normas de convivencia. Al sonar la pandereta terminará el juego. Posteriormente, los niños y las niñas se agruparán de 3 y explicarán entre ellos, qué les gustó de la actividad y si les fue fácil desplazar los carritos.	Anexo 53: -Canción “Chocolate” -Carros de juguete -Pistas.
Miércoles 18 de julio	Actividad significativa: “El fondo marino”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia coinstruccionales, que se dará durante la actividad, ejemplificar la forma correcta de coger el hisopo, dependiendo de sus ejecuciones, se realizará la retroalimentación. El responsable de repartir los materiales se encargará de repartir hojas de aplicación para cada niño y niña; luego, la docente dará las consignas para realizar el trabajo “puntear la imagen usando el hisopo”, luego repartirá temperas.(Anexo 54) Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccionales, para ello ellos y ellas responderán a preguntas como: ¿Qué hicimos hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad?	Anexo 54: -Imágenes de fondo marino en la mitad de una hoja -Temperas -Hisopo
	Aseo: “Cuenta sombras”	Los niños y niñas iniciarán la actividad utilizando la estrategia preinstruccionales, para ello se usará el proyector (Anexo 55) donde las docentes ejemplificarán las sombras de cada personaje, por ejemplo, una paloma, cangrejo, venado, conejo, caracol. Una vez explicado el modelo de sombra. Se invitará a cada grupo crear una historia con cada personaje, donde cada niño o niña será un personaje en sombra. Se dará un tiempo determinado para dialogar entre pares. Se aplicará la estrategia coinstruccionales, donde se pasará por cada grupo a orientar sobre la forma de poner los dedos y manos para una mejor escenificación del personaje en sombra. Finalmente, se invitará a cada grupo a participar de la función “cuenta sombras”. Al finalizar la función de cada grupo se preguntará ¿Que animal representó nuestro amigo ____? ¿Qué sugerimos? , con estas preguntas se da por finalizado la actividad.	Anexo 55 : -Sombra de dedos -Proyector
Lunes 13 de agosto	“Cociendo endo”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Hombros, cabeza y rodillas”. Una vez terminada esta parte, niños y niñas procederán a descubrir cuál es la silueta que está en el microporoso; para ello se propondrá coser el microporoso, pasando la aguja	Anexo 56: -Canción “Hombros, cabeza y rodillas”

		por los hoyos ya ubicados. Así mismo, se darán las siguientes indicaciones, utilizar la aguja con cuidado y agarrar la aguja con el dedo pulgar e índice; además, ayudarse con la otra mano para coger el microporoso Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello escucharán una canción (Anexo 56) y tratarán de representar el sonido con sus manos.	-Silueta de microporoso -Auja Punta Roma -Lana -Radio -USB
	“ Charada calqueadora”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Un animal particular”. Seguidamente, se explicarán las reglas del juego, las cuales son: primero, adivinar, qué animal está simulando ser la miss, luego, cada uno escogerá la imagen del animal que adivinó y la pondrá debajo de la mica para calcarla. Deberán hacer uso de sus tres dedos, pulgar, índice y medio, para coger el plumón. Cada uno recibirá 4 imágenes de las siluetas de animales, mica y plumón grueso (Anexo 57). Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello entrelazarán sus dedos, y llevarán sus manos hacia arriba y luego hacia abajo,	Anexo 57: -Canción “Un animal particular” -Imágenes de siluetas -Mica -Plumón grueso
Martes 14 de agosto	Actividad significativa: “Mi sombrero de papel”	Para iniciar la actividad los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional; donde calentarán sus manos y dedos al ritmo de la canción “La batalla del calentamiento”, para ello la docente invitará a bailar y seguir la canción. Al terminar la canción, la docente invitará a los niños y niñas a realizar sombreros de origami, mencionando el objetivo del día “hoy emplearemos los dedos para doblar al realizar origami”, para lo cual repartirá hojas de colores a cada uno/a. Luego, la docente explicará de forma general los pasos para realizar los sombreros. Durante la ejecución la docente acompañará en el proceso de la realización del sombrero de los niños y niñas, acompañando mesa por mesas. Asimismo, en el momento de usar la tijera, la docente explicará el uso correcto de coger la tijera “coger con el dedo pulgar e índice la tijera” Al finalizar los sombreros, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello, la docente dará las indicaciones a seguir para conseguir la relajación de las manos (Anexo 58)	Anexo 58: -Canción “Batalla del calentamiento” -Hoja de colores -Tijera -Goma -Relajación de manos
	Aseo: “Adivina a quien calco ”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos entonando la canción “La batalla del calentamiento”, donde ellos a través de la canción calentarán sus manos para previo a usar el instrumento. La docente mencionará el objetivo de la actividad “hoy calcaremos la imagen usando el plumón y el vidrio” Luego, los niños y niñas observará en la pizarra imágenes de diversos oficios. Por orden de grupos	Anexo 59: -Vidrio A4 -Plumón grueso -Imágenes de oficios

		los niños y niñas elegirán que imagen desean calcar. La docente repartirá la imagen escogida por el niño y niña, además, el plumón (Posteriormente, la docente repartirá a cada niño y niña un vidrio tamaño A4(Anexo 59). Seguidamente, se explicarán las reglas del juego, estas son: cogeremos con cuidado el vidrio. Este lo colocaremos encima del dibujo elegido por ustedes, usamos el plumón y comenzamos a calcar. Finalmente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello tocarán cada dedos sobre la mesa desde el dedo índice hasta el pulgar.	
Jueves 16 de agosto	Actividad significativa: “Mi bombero”	Para iniciar la actividad los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional; donde calentaran su cuerpo, manos y dedos, siguiendo las indicaciones mencionadas en la canción “agita tu cuerpo”, luego se pasará a la actividad a trabajar, para ello, los niños y las niñas van a elaborar su bombero, para ello recibirán una pelotita de tecnopor, plastilina y palitos mondadientes. Ellos tendrán que usar plastilina para realizar la cabeza, deberán arrastrar la masa por toda la bola de tecnopor (Anexo 60), también elaborarán su cuerpo de acuerdo a su creatividad. Cuando hayan terminado, los niños y las niñas se tomarán una foto con su bombero. Se observará si el niño y la niña presenta dificultad, si es así se realizará la retroalimentación teniendo en cuentas las características de estas, además de alentar una retroalimentación entre pares. Al terminar, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, para esto ellos y ellas estirarán sus músculos, se sobarán sus brazos, los van a girar, girarán sus muñecas, harán 10 repeticiones de cada una de ellas.	Anexo 60: -Canción “Agita tu cuerpo” -Bombero -Bola de tecnopor
	Aseo: “Elastiliga”	Los niños y niñas, en el momento de aseo se encontrarán en el patio del jardín, seguidamente harán uso de la estrategia preinstruccional, donde ellos y ellas recibirán un elástico grande pasarán el elástico por todo su cuerpo, cogiéndolo con los dedos en prensión pinza, de los pies a las manos, serán dos columnas, al compás de la música. Una vez que hayan terminado con el elástico los niños y las niñas, irán a sus mesas y encontrarán edificios de cono de papel higiénico, su bombero hecho por ellos y ligas, ellos y ellas realizarán simulaciones de que los edificios se están incendiando y para saber cuánto va creciendo el fuego pondrán una liga que irán subiendo, haciendo presión pinza. Se observará si el niño y la niña presenta dificultad, si es así se realizará la retroalimentación teniendo en cuentas las características de estas, además de alentar una retroalimentación entre pares. Al finalizar la actividad, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, es así que relajarán los dedos con un ejercicio llamado “Agito mis manos” (Anexo 61).	Anexo 61: -Elástico grande - Edificios de cono de papel higiénico -Ejercicio “Agito mis manos”
Lunes 20 de agosto	Actividad significativa “Aplastándote”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Saco una manito”. Una vez terminada esta parte, niños y niñas procederán a descubrir diferentes globos con	Anexo 62: -Canción “Saco una manito”

		harina, con la ayuda de su dedo índice y pulgar van a modelar el material, para realizar policías y presos, también tendrán otros materiales para hacerle vestimenta (Anexo 62). Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello los niños y niñas, van a estirar sus manos estirando hacia arriba con los pies de puntita, chasquearán sus dedos, harán giros con sus brazos, hacia adelante, hacia atrás. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	-Muñecos de goma -Papeles de colores -Goma -Plastilina
	Aseo: “Zapatito”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Amarrar los cordones”. Seguidamente, los niños y las niñas recibirán plantillas de zapatos junto con un par de pasadores (Anexo 63), deberán hacer uso de la prensión pinza para coger el material, seguirán las indicaciones para realizar la actividad. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello van a estirar sus manos, estirándolas hacia adelante, contrayendo sus dedos y jalándolos uno a uno. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 63: -Canción “Amarrar los cordones” -Plantilla deJ zapato -Pasadores
Martes 21 de agosto	Aseo: “Entrelazando”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Con mi dedito”. Seguidamente, los niños y las niñas recibirán Limpia pipas, un colador, y un dado (Anexo 64). Se comenzará el juego pidiéndoles a los niños y niñas que se agrupen de 2 o 4, asignarán el orden de los jugadores ellos mismos, además se explicará que la misma cantidad que salga en el dado, será la del doblar el limpia pipa en los agujeros, el que tenga mayor cantidad de limpiapipas dobladas, gana. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación.	Anexo 64: -Canción “Con mi dedito” -Dado -Limpia pipa -Colador

		Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello van abrir y cerrar su mano, de manera rápida o lenta, según lo diga la docente o el niño. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	
Miércoles 22 de agosto	Actividad significativa “Trasvasa tu agua”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros manos entonando y representando la canción “Chocolate” donde ellos a través de la jugarán con su manos realizando un calentamiento previo a realizar la actividad. Luego, la docente mencionará el objetivo de la actividad “hoy trasvasaremos agua de un recipiente a otro con mucha precisión” para ello la docente repartirá a cada niño un vaso de plástico pequeño y luego repartirá un vaso de plástico grande con agua (Anexo 65). Previo a ello, la docente dará las indicaciones respecto a la actividad: cogemos un vaso en cada mano y trasvasamos con cuidado el agua. La docente acompañará el accionar del niño y la niña, orientado de la mejor manera para trasvasar el líquido. Finalmente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello doblarán cada dedo por orden iniciando del dedo índice al pulgar.	Anexo 65: -Canción “Chocolate” -Vasos de plástico pequeño -Vasos de plástico grande
	Aseo: “Jugamos al Twister de dedos”	Al iniciar la actividad lúdica los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional; donde calentarán sus manos y dedos al ritmo de la canción “La batalla del calentamiento”, para ello la docente invitará a bailar y seguir la canción. Al terminar la canción, la docente invitará a los niños y niñas a jugar el Twister de dedos, para ello la docente repartirá a cada niño el tablero de juego y puedan colocar los dedos, para dar inicio al juego se esperará la indicación marcada en el tablero grande (Anexo 66) que lo tendrá la docente y al hacer girar la flecha dará una indicación y se dará inicio al juego Twister de dedos. Durante la ejecución la docente acompañará en el proceso de la postura de los dedos en el tablero de juego. Al dar por finalizado el juego, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello, la docente dará las indicaciones a seguir para conseguir la relajación de las manos, mencionando: “Estira tu mano abriéndola ampliamente y cerrándola es bueno parar acabar con las molestias. Trata de que al hacerlo, tus dedos se estiren al máximo”.	Anexo 66: -Canción “Batalla del calentamiento” -Tablero de juego -Tablero grande
Viernes 24 de agosto	Actividad significativa “Temperaturas de colores”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la docente “chasquidos”. Una vez terminada esta parte, la docente pedirá a los responsables de entregar a cada mesa unos papelotes blancos con el dibujo de una profesión, luego entregarán los hielos de colores y la espuma	Anexo 67: -Dibujo de una profesión en papelote -Hielos de colores

		de afeitar tibia y témpera tibia para que con esos materiales puedan pintar los dibujos. Será de manera libre y creativo. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo, se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de la estrategia postinstruccional con la canción “pajarito come” (Anexo 67) que permitirá relajar los dedos de los niños y niñas. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	-Espuma de afeitar -Témpera -Canción “Pajarito”
	Aseo: “Trayectorias imantadas”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Toc Toc”. Seguidamente, los niños y las niñas por mesas jugarán a encontrar el camino de los animales a su comida, para eso se entregará laberintos de diferentes trayectorias en un papelote y en la imagen se le colocará un imán y aparte se les entregará un imán aparte, para que puedan pasarlo por debajo del animal y así pueda avanzar por la trayectoria plasmada en el papelote y llegar a la meta. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, para ello escucharán el cuento de Kiko (Anexo 68) para poder relajarse. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 68: -Laberintos en papelotes -Imanes -Cuento de Kiko
Martes 28 de agosto	Actividad significativa “ Túnel de colores ”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones. Al termino del calentamiento, los niños y las niñas procederán a trabajar con sus túneles de colores, de manera individual, para ello utilizarán la yema de cada uno de sus dedos para coger un poco de pintura y pasarlo por la parte superior de su túnel, cada dedo deberá tener un color diferentes, puede repetirlo los colores, pero en caso lo haga debe hacerlo con el mismo dedo, puede hacerlo al compás de la música de fondo. (Anexo 69). Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación.	Anexo 69: -Calentamiento -Sorbetes o paliglobos -Música clásica

		Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello los niños y niñas podrán estirar sus manos, contraer y extender sus dedos. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	
	Aseo “Cajas mágicas”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos de la mano cantando “Dedito jugueteón”, seguidamente, Los niños y las niñas recibirán hojas de colores (Anexo 70), y les diremos que hoy realizarán cajas mágicas, para ello utilizarán su dedo índice y pulgar para hacer presión pinza y poder doblar y desdoblar el papel al momento de hacer su caja. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello van a mover todo el brazo, simulando ser un terremoto, lo realizarán primero con sus brazos, luego manos y por último dedos. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 70: -Canción “Dedito jugueteón” -Papel de colores -Goma
Miércoles 29 de agosto	Actividad significativa “Aplastándote”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar la canción “Tomate” (Anexo71). Una vez terminada esta parte, niños y niñas procederán a elaborar una escoba con el pabilo, para ello nos dividiremos en 3 grupos. Finalizada la actividad, niños y niñas podrán jugar con la escoba siguiendo el sonido de la melodía. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello los niños y niñas, se echarán en el piso y levantarán su brazo al sonido de la canción. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 71: -Canción “Tomate” -Pabilo

	Aseo “Enhielados”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos de la mano cantando “Con mi Dedito”, seguidamente, repartiremos masas Slim (Anexo 72), y les diremos que tenemos que realizar animales enhielados, una vez que terminen de hacer su animal, lo pondremos en agua para que hiele. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello van a mover todo el brazo, simulando ser remolinos y correrán por el patio. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 72: -Canción “Con mi dedito” -Masa Slim -Envases -Agua
Lunes 11 de setiembre	“FamiliPelotas”	Para iniciar la actividad los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional; donde calentarán su cuerpo, manos y dedos, siguiendo las indicaciones mencionadas en la canción “yo tengo un tic”, luego se pasará a la actividad a trabajar, para ello, los niños y las niñas se encontrarán sentados por grupo de 5 y cada uno de ellos recibirán pelotas de tecnopor. La docente pedirá que ordenen las pelotas del más grande al más pequeño. La docente mencionará las indicaciones: estas pelotas se convertirán en cada personaje de nuestra familia “papá, mamá, hermano mayor, hermano menor, bebe”. Cada uno elegirá qué personaje dibujar, para ello entregará plumones. Posteriormente, los niños niñas se vendarán los ojos con una tela larga (Anexo 73), la docente pedirá que por mesa cada niño encuentre a la pelota más grande y la más pequeña, o dicho de otra manera encontrar al papá y al bebé (pelota grande-pelota pequeña). Se observará si el niño o la niña presenta dificultad, orientándose de esta manera para cumplir con el objetivo, percibir objetos grandes y pequeños, realizándose de esta manera la retroalimentación teniendo en cuentas las características de estas, además de alentar una retroalimentación entre pares. Al terminar, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, para esto ellos y ellas realizarán las indicaciones que ejemplifica la docente: “Circunferencia del pulgar”, tienes que mover el pulgar haciendo círculos grandes, mientras mantienes el resto de los dedos en una posición recta y firme, harán 3 repeticiones de cada una de ellas.	Anexo 73: -Pelotas -plumones -telas largas
	“La pasarela de guante”	Los niños y niñas se ubicarán en media luna para evidenciar un espectáculo. Ellos y ellas harán uso de la estrategia preinstruccional, donde representarán la historia de “Pic y Puc”. Seguidamente, la docente entregará a cada niño y niña un títere de guante y mencionará las indicaciones del juego: Realizaremos una pasarela con los títeres de guante recorriendo toda la tarima hecha a base de steps; asimismo, sus títeres de guante tienen que bailar al son de la música que se reproduce. Cada niño y	Anexo 74: -Cuento Pic y Puc -Títere de guante

		niña tendrá la oportunidad de desfilar por la tarima, para ello esperaremos nuestro turno para participar. Hechas las indicaciones la docente hará la presentación del espectáculo: “niños y niñas a continuación se presentará un espectáculo nunca antes visto, la pasarela de guantes” Los niños y niñas desfilarán con sus títeres de guantes al son de la música. Se observará si el niño y la niña presentan dificultad, se realizará la retroalimentación teniendo en cuentas las características de estas (manipular todos los dedos de la mano), además de alentar una retroalimentación entre pares. Al finalizar la actividad, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, es así que relajarán los dedos con un ejercicio llamado “Agito mis manos” (Anexo 74)	-Tarima -Música de pasarela -Canción “Agito hoy mis manos”
Miércoles 12 de setiembre	Actividad significativa “Rellenando”	Para iniciar la actividad los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional; donde calentaran su cuerpo, manos y dedos, siguiendo las indicaciones mencionadas en la canción “Mis manos”, luego se pasará a la actividad a trabajar, la actividad es de manera individual. La docente explicará que hoy realizarán sus figuras geométricas bidimensionales, para ello pedirá ayuda de los encargados de materiales. Los niños y las niñas recibirán goma de color dentro de una bolsa, (Anexo 75) con la punta abierta, deberán presionar despacio para que salga el contenido y hacer la figura que más deseen, lo realizarán sobre una cartulina forrada con cinta de embalaje. Cuando terminen dejarán secar sus trabajos. Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Al terminar, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, para esto ellos y ellas realizarán las indicaciones que ejemplifica la docente: “Figuras en el aire”, se seguirán indicaciones como: mover el pulgar haciendo círculos grandes, mientras mantienes el resto de los dedos en una posición recta y firme, harán 3 repeticiones de cada una de ellas. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	Anexo 75: -Hoja de cartulina -Cinta de embalaje -Bolsa con témpera y goma
	Aseo: “Números brillantes”	Los niños y niñas se ubicarán en media luna para evidenciar un espectáculo. Ellos y ellas harán uso de la estrategia preinstruccional, donde seguirán las indicaciones de la canción “1, 2, 3,4”. Seguidamente, la docente entregará a cada niño y niña una hoja de cartulina, un plumón, para que ellos puedan dibujar números, haciendo uso de la prensión pinza tridigital, del 1 al 10, cuando hayan terminado de escribir los números, recibirán goma, escarcha y un hisopo, con este último echarán goma contorneando el número escrito en la cartulina, harán uso de la prensión pinza, para al final verter sobre el número con goma la escarcha (Anexo 76).	Anexo 76: -Canción “1,2,3,4” -Hoja de cartulina -Plumón grueso o delgado -Goma -Escarcha

		Durante la actividad, la docente retroalimentará teniendo en cuenta las características de esta (objetiva, oportuna, constructiva y comprensible) utilizando preguntas dependiendo de la situación. Asimismo se buscará e incentivará la retroalimentación entre pares una vez interiorizada las indicaciones. Al finalizar la actividad, los niños y las niñas harán uso de la estrategia postinstruccional, es así que relajarán los dedos, contrayendo y estirando los dedos de su mano, harán como arañita con su mano sobre la mesa, repetirán esta acción 3 veces. Culminado con toda la actividad se realizará una retroalimentación con todo el grupo para consolidar el aprendizaje.	-Hisopos
Viernes 14 de septiembre	Actividad significativa: “Mi 3D”	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Un animal particular”. Una vez terminada esta parte, niños y niñas realizarán una figura en 3D para ello recibirán material tridimensional para representarlo con los palos y plastilina (Anexo 77). Así mismo, se darán las siguientes indicaciones, coger el mondadientes con cuidado, tomándolo con el dedo pulgar e índice, para introducirlo en la plastilina; además, ayudarse con la otra mano para coger la plastilina. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello realizarán ejercicios para extender y contraer los dedos.	Anexo 77: - Mondadientes - Plastilina
	Aseo:	Los niños y las niñas harán uso de la estrategia preinstruccional, en la cual calentaremos nuestros músculos, realizando acciones con las manos al escuchar las indicaciones de la canción “Agito hoy mis manos.”(ANEXO 1). Una vez hayan terminado recibirán su flauta para luego con la yema de sus dedos cubrir los orificios de la flauta haciendo, de manera trasversal y moviendo los dedos longitudinalmente, Tocando las notas musicales aprendidas. Posteriormente, los niños y niñas harán uso de las estrategias postinstruccional, para ello realizarán ejercicios para extender y contraer los dedos.	Anexo 78: Flauta

ANEXOS

Anexo 1

Canción “Agita hoy tus manos”
 Agita hoy tus manos de un modo especial (bis)
 Hazlo así, hazlo así para mí y para ti (aquí se sacuden las manos)
 Agita hoy tus manos de un modo especial
 Chasquea hoy tus manos de un modo especial (Bis)
 Hazlo así, hazlo así para mí y para ti
 Chasquea hoy tus manos de un modo especial
 Saluda con tus manos de un modo especial (Bis)
 Hazlo así, hazlo así para mí y para ti
 Saluda con tus manos de un modo especial (moviendo las manos
 de un lado para el otro)

Anexo 2



Música clásica:

<https://www.youtube.com/watch?v=5NJh7n3NyGE>

Anexo 3



Anexo 4

Cuento
 Kiko y la mano

Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9

Canción: Pon Pon
 Pon pon, ¿Quién es?, soy yo,
 ábreme la puerta (saludo de los
 dedos medios) hola, hola, ¿cómo
 estás? dame un besito.



Anexo 10

A3



Anexo 11



Anexo 12

Cuento corto:

Pic y Puc

En esta roca vie Pic y en esta roca Vive Puc. Pic y Puc son buenos amigos, aunque a veces se acarician y otras veces se pelean, y otras veces corretean. Pic persigue a Puc y Puc persigue a Pic, pero lo que más le gusta hacer es coger sus martillitos y tiqui taca, tiqui taca en la piedra, en la roca; con martillos y con brocas trabajan los amiguitos rápido rápido y despacito. Y cuando los queremos ver saz y ase han ido a esconder

Anexo 13



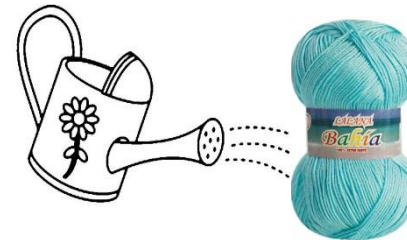
Anexo 14



Anexo 15



Anexo 16

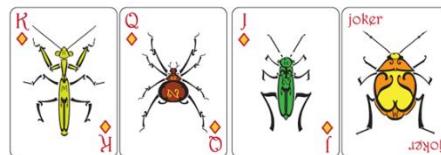


Anexo 17



Anexo 18

Canción: “Yo tengo un tic”
Yo tengo un tic, un tic tic (repetir)
he llamado al doctor (repetir)
me ha dicho que mueva la mano
derecha (bis con otra indicación)

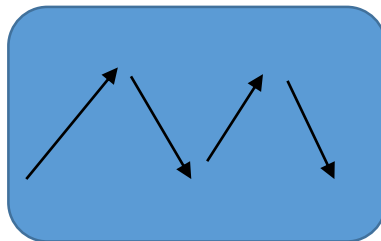


Anexo 19

Ejercicio: “Exprime tu limón”
Imaginemos que tenemos un limón en
nuestras manos y queremos
exprimirlo para sacarle el jugo, luego
déjalo caer. Se repite aumentando en
fuerza.

Anexo 20

Canción “En la selva me encontré”
En la selva me encontré
un animal particular
que movía los brazos así
que movía os brazos asá
y hacía sui sui sui
y hacía sua sua sua (bis todo)

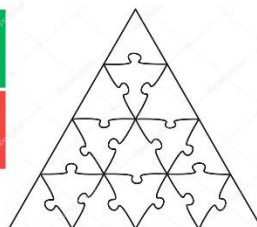


Anexo 21



Anexo 22

Canción “Recorto mis dedos”
Recorto el papel tarara rarán
dedos usaré tarara rarán
pulgar e índice tarara rarán
que lo lograré tarara rarán (bis)



Anexo 23

Lentamente dobla los dedos de modo que con la punta de ellos puedas tocar parte de la palma. Estira lo que puedas sin experimentar dolor o incomodidad. Mantén durante 3 segundos y descansa. Hazlo Lentamente 5 o 10 veces.

Anexo 24



Anexo 25



Anexo 26



Anexo 27

Anexo 28

Anexo 29

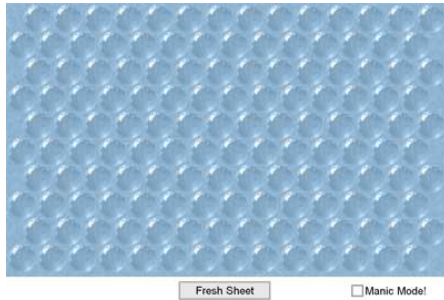


Anexo 30



Rotamos cada dedo en un movimiento circular, comenzando con el meñique y terminando con el pulgar. Cuando termines con un dedo, entonces haz el movimiento al revés" Repitiendo esta acción de 10-20 veces en cada dirección."

Anexo 31



Fresh Sheet

Manic Model

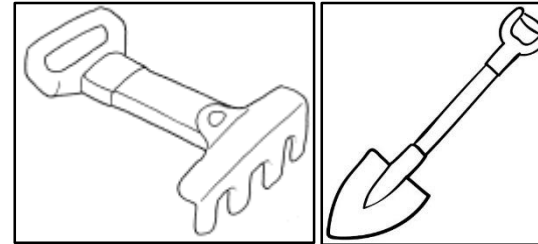


Anexo 32



Anexo 33

“Lentamente dobla las manos hacia adelante tan lejos como te sea posible sin que esto te cause dolor o incomodidad. Mantén la posición por 3 segundos y luego descansa. Repetimos de 5 a 10 veces, juntos contamos.



Relaja las manos de modo que las muñecas queden flojas y sueltas. Suavemente agita tus manos de un lado al otro

Anexo 34

Inncy Wincy araña,
tejió su telaraña.
Vino la lluvia,
y se la llevó.

Salió el sol,
se secó la lluvia.
Y Incy Wincy araña,
otra vez subió



“Estira tu mano abriéndola del todo y estirando los dedos al máximo y luego cerrándola con una ligera presión “

Anexo 35

“Pon pon, ¿Quién es?, soy yo, ábreme la puerta (saludo de los dedos medios) hola, hola, ¡cómo estás? dame un besito”.



Anexo 36



Lentamente dobla los dedos de modo que con la punta de ellos puedas tocar parte de la palma. Estira lo que puedas sin experimentar dolor o incomodidad. Mantén durante 3 segundos y descansa.

Hazlo LENTAMENTE 5 a 10 veces.

Anexo 37



Calentamiento de manos:
Agitar 10 veces los brazos, manos y dedos lentamente, luego rápido.

Anexo 38

Canción “Saco una manita”
Saco una manita, la hago bailar, la
cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco la otra mano, la hago bailar, la
cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco las dos manos las hago bailar,
las cierro las abro y las vuelvo a
guardar



Anexo 39

Tito, es un avioncito
A Tito, le gusta volaaaar
Vuela por ir tras nuevos
lugares y
Sentir el viento en su nariz
Tito es un avión muy especial
Viaia nor el mundo sin cesar



Anexo 40

Canción “Giro mis muñecas”
”Mis manos se mueven sin
parar (bis)
Los muevo aquí las muevo allá
Y nadie las puede detener
Mis Brazos se mueven sin
parar (bis)
Los muevo aquí los muevo allá
Y nadie las puede detener
Mis manos se mueven sin parar
(Bis)

Los muevo aquí las muevo allá
Y nadie las puede detener
Mis Brazos se mueven sin
parar (bis)
Los muevo aquí los muevo allá
Y nadie las puede detener



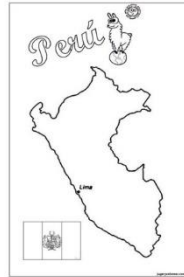
Anexo 41

Canción “Pulgarcito”
A Pulgarcito lo invitaron (Bis)
a dar un vue vue vuelo en un avión
(bis)
Olé olé
olé olá
olé olé
olé ola
Y cuando estaba muy arriba (bis)
la gasoli li li na se acabó (bis)
Olé olé
olé olá (bis)
Y Pulgarcito fue cayendo (bis)
Y una valle llena pasó
Olé olé
olé olá (bis)
No se preocupen amiguitos (bis)
Que Pulgarcito se salvó (bis)
Olé olé
olé olá
olé olé
olé olá



Anexo 42

Canción “Saco una manita”
Saco una manita, la hago bailar, la
cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco la otra mano, la hago bailar, la
cierro la abro y la vuelvo a guardar
Saco las dos manos las hago bailar,
las cierro las abro y las vuelvo a
guardar



Canción
“Remamos”
Vamos a remar en
un botecito
Rápido, rápido en un
botecito



Música de suspenso:
<https://www.youtube.com/watch?v=8zBguGK4XzQ>

Anexo 44

Canción “La papa Renata”
Estaba la papa Renata
sentada en un plato de lata
el cocinero la miró
y la papita se escondió
la papa temblaba de miedo
y el cocinero con el dedo
que sí
que no
que no
que si
de mal humor la amenazó

A3



Calentamiento:
Vamos a teclear en la mesa
Lo hacemos rápido
Ahora lento
Nuevamente rápido, lo más
rápido que podamos
Ahora bastante lento

Ahora movemos las muñecas
en forma circular lento

Ahora rápido

Anexo 45

Relajación:
Agitar las manos 10 veces
Y descansar
(Repetirlo dos veces)



Anexo 46

Canción “Toc Toc”
Toc toc ¿Quién es?
Soy yo
Ábreme la puerta por
favor
Y saludo, saludo con
un beso.



Anexo 47

Calentamiento
Vamos a teclear en la mesa
Lo hacemos rápido
Ahora lento
Nuevamente rápido, lo más rápido que podamos
Ahora bastante lento
Ahora movemos las muñecas en forma circular
lento
Ahora rápido

*Punzoretrato,
producto de la
clase anterior.



Anexo 48

Calentamiento “Manos rápidas”
Movamos las manos en círculos
unas 10 veces, luego hay que
sacudirlas primero rápidamente
y luego lentamente. Por último
dejarlas caer con los brazos
estirados.



Anexo 49

Canción “Dixi araña”
Dixi, Dixi araña
subió a su telaraña
vino la lluvia y se la llevo
luego salió el sol
Y todo se secó
y Dixi Dixi araña de nuevo
se subió.



Anexo 50



Canción “Mis manos”
 Mis manos se mueven sin parar (Bis)
 Los muevo aquí los muevo allá
 Y nadie las puede detener
 Mis Brazos se mueven sin parar (bis)
 Los muevo aquí los muevo allá
 Y nadie las puede detener



Anexo 51



Anexo 52

Canción “En la calle 24”
 En la calle...lle...lle,
 veinticuatro...tro...tro, ha
 sucedido...do...do, un asesinato...to...to.
 Una vieja...ja...ja, mató un gato...to...to
 con la punta...ta...ta del zapato...to...to.
 Pobre vieja...ja...ja, pobre gato...to...to,
 pobre punta...ta...ta, del zapato...to...to

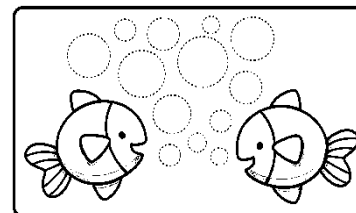


Anexo 53

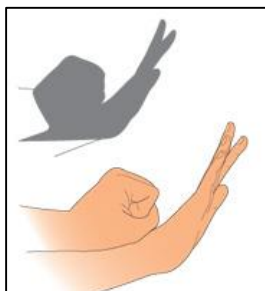
Canción “Chocolate”
Choco choco la la
Choco choco te te
Choco la
Choco te
Choco la te



Anexo 54



Anexo 55



Anexo 56

Canción “Hombros, cabeza y rodillas”
Hombros, cabeza y rodillas (x2)
Y no te olvides de los pies
LALALALALA.... (BIS)

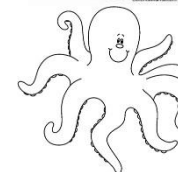
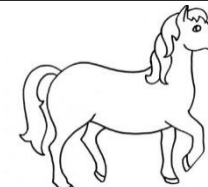
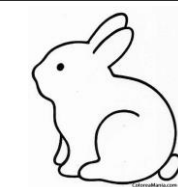


Canción

<https://www.youtube.com/watch?v=NZHmD7S7w6Q>

Anexo 57

Canción “En la selva me encontré”
En la selva me encontré (x2)
Un animal particular (x2)
Que se movía....



Anexo 58

Canción “La batalla del calentamiento”

Esta es la batalla del calentamiento,
hay que seguir,
la orden del sargento,
soldados a la carga
una mano

Comenzando por el pulgar y terminando con el meñique,
flexiona cada dedo hacia la palma lo más posible.

Soldado a la carga

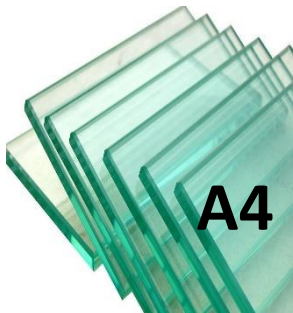
Lentamente estira los dedos hasta su máxima extensión.

Relajación:

1. Mueve las muñecas de tus manos de un lado al otro, es decir, para ver la parte de la palma de tu mano, y luego el otro lado.
2. Estira tu mano abriéndola ampliamente y cerrándola es bueno para acabar con las molestias. Trata de que al hacerlo, tus dedos se estiren al máximo.



Anexo 59



Anexo 60

Agita tu cuerpo

Mueve tu cuerpo, de un lado al otro
Saca tus brazos, aplaude con ellas,
Da un brinquito y date una vuelta.
Ahora tu manos, mueve tus
muñecas,
Muy despacito y cada dedito se
agacha despacito (bis)



Anexo 61



Canción “Agito mis manos”
Agito mis manos así, así, para
aquí para allá, la cierro, las
abro y las vuelvo a agitar (Bis)

Anexo 62

Saco una manito
Saco una manito y la hago bailar
La cierro la abro y la vuelvo a guardar (X2)
Saco la otra manito y la hago bailar
La cierro la abro y la vuelvo a guardar (X2)



Anexo 63

Canción para atar los cordones de los zapatos

<https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWo>



Anexo 64

Canción "Con mi dedito"
Con mi dedito digo sí sí, con mi dedito
digo no, no. Digo, digo sí sí, digo, digo,
no, no y este dedito se escondió.



Anexo 65

Canción "Chocolate"

Choco choco
la la
choco choco
te te
choco la
choco te
choco la te



"La batalla del calentamiento"

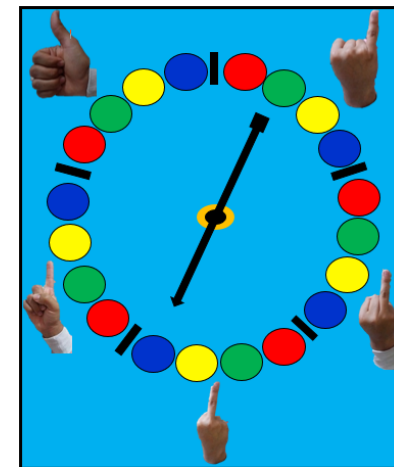
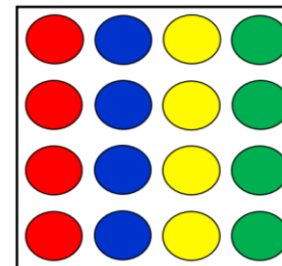
Esta es la batalla del calentamiento,
hay que seguir,
la orden del sargento,
soldados a la carga
una mano

Comenzando por el pulgar y terminando con el
meñique, flexiona cada dedo hacia la palma lo
más posible.

Soldado a la carga

Lentamente estira los dedos hasta su máxima
extensión.

Anexo 66



Anexo 67

Chasqueamos nuestros
dedos siguiendo el orden,
del meñique al pulgar.
Primero lento y luego más
rápido. (se repetirá 2 veces)

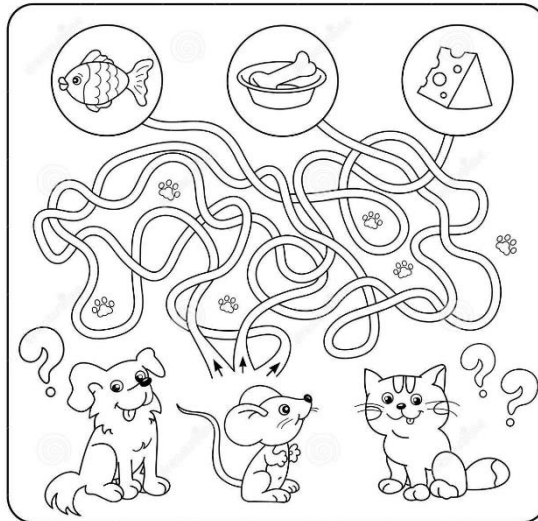


Este es el piquito de mi
pajarito (bis)
Come, come, come y ya
se va.



Anexo 68

Hola, “toc toc”
¿quien es?
Soy yo
ya te vi
nos saluamos (desdos del
miedo)
muack muack.



Se siguen las indicaciones de
cada movimiento mencionado
en el cuento que ya se contó
con anterioridad

Anexo 69

Calentamiento:
Lentamente dobla los
dedos de modo que con la
punta de ellos puedas
tocar parte de la palma.
Estira lo más que puedas.
Mantén durante 5
segundos y vuélvelo a
hacer. Debe ser
lentamente, repetirlo de 5
a 8 veces.

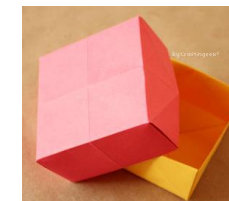


Música clásica:

<https://www.youtube.com/watch?v=xw4Cwu2pD4k>

Anexo 70

Canción “Dedito jugueteón”
Con mi dedito jugueteón,
puedo hacer lo que quiera
yo, animales puedo hacer,
solo tienes que mirar como
es, lalalala
Con mi dedito jugueteón
puedo moverlo de un lado
al otro, juntar mis manos,
entrelasarlas, y hacer lo que
quiera yo.



Anexo 71

Canción Tomate:

<https://www.youtube.com/watch?v=2dm-1SaWbis>



Anexo 72

Canción “Con mi dedito”

Con mi dedito digo sí sí, con mi dedito digo no, no. Digo, digo sí sí, digo, digo, no, no y este dedito se escondió.



Anexo 73

Yo tengo un tic, un tic tic (repetir)
he llamado al doctor (repetir)
me ha dicho que mueva la mano derecha (bis con otra indicación)



Anexo 74

Cuento “Pic y Puc”
En esta roca vive Pic,y en esta roca vive Puc.
Pic y Puc son buenos amigos.
Aunque a veces se acarician y otras veces se pelean.
Otras veces corretean:
Pic persigue a Puc y Puc persigue a Pic.
Pero lo que más les gusta es coger sus martillitos:
(cantado)
Tiqui taca, tiqui taca en la piedra, en la roca,
con martillos y con brocas.
Trabajan los enanitos rápido, rápido y despacito.(hablado)
Y cuando los queremos ver...



Música de pasarela

<https://www.youtube.com/watch?v=d01ZO51FjPs>

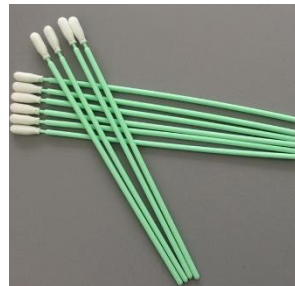
Anexo 75

“Mis manos”
 Mis manos se mueven sin parar (Bis)
 Los muevo aquí los muevo allá
 Y nadie las puede detener
 Mis Brazos se mueven sin parar (bis)
 Los muevo aquí los muevo allá
 Y nadie las puede detener



Anexo 76

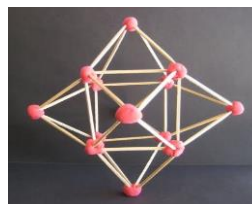
Canción “1, 2, 3,4”
 Si quieres contar los números hay
 Que empezar por el inicio
 ¿Con qué número empezamos?
 Uno, uno, uno
 Dos, dos, dos
 Tres, tres, tres y me siento al revés
 Si quieres continuar
 Enséñame que más hay
 Continúa el cuatro,
 Cuatro, cuatro, cuatro
 Cinco, cinco, cinco
 Seis, seis, seis y me pongo de pie



2

Anexo 77

Canción “En la Selva me encontré”
 En la Selva me encontré (x2)
 Un animal particular (x2)
 Que se movía....



Anexo 78



Agita hoy tus manos de un modo especial (bis)

hazlo asi, hazlo así para mí y para ti (aqui se sacuden las manos)

Agita hoy tus manos de un modo especial

Chasquea hoy tus manos de un modo especial (Bis)

hazlo asi, hazlo así para mí y para ti

chasquea hoy tus manos de un modo especial

Saluda con tus manos de un modo especial (Bis)

hazlo asi, hazlo así para mí y para ti

saluda con tus manos de un modo especial (moviendo las manos de un lado para el otro)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Agito hoy mis manos”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 28/05/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran ubicados en sus sillas. Ahora cantaremos juntos la siguiente canción, ¿Les parece si la escuchamos primero y luego la cantamos junto)? Agito hoy mis manos (mueve las manos balanceándolas de un lado al otro), de un modo especial (Continúa agitando las manos), agito hoy mis manos, de un modo especial, hazlo así, hazlo así, para mí y para ti (mientras se canta la letra de la canción, sacuden las manos de un lado a otro). Repetiremos la canción, pero ahora ustedes me ayudarán a cantarla y haciendo los movimientos, luego realizaremos la canción moviendo nuestros dedos). A la one a la two, a la one two three.
Renato:	(Mueve sus manos de un lado a otro, lentamente)
Richelle:	(Mueve ambas manos rápidamente de un lado a otro, luego sacuden rápidamente los dedos).
Ariana:	(mueve sus dedos de la mano, los tensa y relaja, de un lado a otro, sacude lentamente y luego rápidamente sus manos).
Clarita:	(<i>tensa y relaja sus manos al seguir la letra de la canción, lentamente y rápidamente</i>).
Adriano:	Miss, cantemos de nuevo la canción.
Docente M:	Está bien chicos y chicas, cantaremos de nuevo la canción. Agito hoy mis manos de un modo especial, agito hoy mis manos de un modo especial, hazlo así, hazlo así, para mí y para ti. Mientras tanto algunos niños y niñas, van realizando las acciones de la canción.
Lesly:	(<i>tensa y relaja los dedos de la canción al doblar uno a uno los dedos, al escuchar la canción</i>).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi personaje favorito”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 28/05/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	(Los niños y las niñas se encuentran en el aula creando la historieta de sus personajes, para ello cuentan con los siguientes materiales: hojas, cartucheras, cajas, papeles lustres, goma). Ahora vamos a crear la historieta de nuestros personajes, primero vamos a crear la historia, son cuatro escenas, iniciamos en la primera viñeta, continuamos en la segunda, tercera y cuarta, en cada una de ellas deben dibujar lo que va a pasar en su historia. Por ejemplo: 1. Un día Iron man se fue a luchar contra los malos, 2. lo que no sabía es que uno de ellos tramaba un plan para apoderarse del mundo. 3. pero como es tan astuto se dio cuenta, y fue a derrotarlo. 4. Es así que Iron Man derrotó a los malos. Vieron chicos y chicas, así debemos hacer nuestro trabajo. Luego, vamos a forrar nuestra caja con papel lustre, cortaremos el papel con nuestros dedos índice y pulgar , con ambas manos cogemos el papel lustre, cada mano va en sentido contrario, una hacia adelante y la otra hacia atrás y verán que fácil lo cortarán. Entendieron chico y chicas, puñitos arriba.
Todos los niños/as:	(levantan sus puñitos, diciendo sí)
Docente M:	Necesito que se acerquen los responsables de los materiales.
Jeshair:	Miss, yo! Me toca a mí, recibiendo los materiales
Docente M:	(Corriendo se acerca Jeshair). (María Jesús se va acercando a la docente M) Mientras tanto la otra docente saca cajas del almacén para que dárselo a los niños y niñas. Jeshair, entrega una cartulina a cada uno de tus compañeros para que dibujen su historieta y luego entregas una caja a cada mesa para que hagan su televisor.
Jeshair:	Sí Miss... Miss solo le doy a los que están sentados, ¿No?
Docente M:	Sí, Jeshair, empieza por la mesa “Tigre y dinosaurios”. – En voz alta- (a ver aula amarilla pablo es el encargado de repartir las cajas, él va entregar a los que están sentados).
MaríaJesús:	Miss, qué reparto.

Docente M:	Toma esta caja con papel lustre, repartes a cada mesa un poco. Recuerda que debes darle a los que están sentados.
MaríaJesús:	Ya, Miss (recibiendo la caja con materiales)
	...
Docente M:	(todos los niños y niñas se encuentran dibujando su historieta y cuando terminan lo dejan sobre la mesa de las docentes y empezarán con la creación de su televisor para pasar sus historietas). Antes de continuar con la siguiente parte de la actividad, la docente M, canta la canción “Agito hoy mis manos para que los niños y las calienten sus manos y dedos. Chicos y chicas, primero escuchamos la canción para luego nosotras cantarla y hacer movimientos con nuestras manos y dedos. (la docente canta la canción y luego sacude sus manos en el momento que se indica, para luego chasquear los dedos. Seguidamente pide que los niños y las niñas que la acompañen.
Docente K:	(Mientras la docente M, canta, la docente K, va observando que niños y niñas sacuden sus manos y que niños y niñas chasquean sus dedos)... (La docente K se acerca a la mesa “Plantas Vs Pokemon”. Iker se encuentra jalando el papel lustre para romperlo).
Docente K:	Iker, recuerdas como debemos coger el papel para recortarlo.
Iker:	Miss, no lo puedo romper, no me sale. (Cogiendo el papel con todos sus dedos, en puño cerrado, ambas manos realizan la misma acción).
Docente K:	Hmm. Iker, pero si intentas coger con el dedo pulgar e índice, te va salir un poco mejor. Y no es necesario que lo jales, con poca fuerza lo puedes romper.
Iker:	Ya, ya, Miss (empieza a coger el papel lustre con su dedo índice y pulgar , tirando del papel lustre hacia un solo sentido, haciendo que este se arrugue y se rompa un pedacito).
Docente M:	Vamos Iker, tú puedes, poco a poco irás mejorando, solo debes tener en cuenta como debes coger el papel y verás que podrás cortar el papel con tus dedos.
Iker:	Está bien, Miss
Isaac:	(Se encuentra en la mesa Súper Man, observando a Isaac como corta el papel haciendo uso de su dedo índice y pulgar, pero jalando el papel, se acerca a él).
Docente M:	Isaac, ¿cómo vas recortando tu papel? ¿Te resulta fácil?
Isaac:	Miss, no se rompe rápido, tirando de lado a lado el papel, pero cogiendo con su dedo índice y pulgar -frunciendo el ceño de su frente-
Docente M:	Crees, que si al mover tus dedos pulgar e índice de una mano hacia adelante y la otra mano hacia atrás, te pueda salir mejor ¿Por qué no lo intentas? (Isaac empieza a hacer lo que la docente M le dijo)
Isaac:	Miss, se rompió más rápido el papel.
Docente M:	Vez, ahora solo debes seguir practicando.
	...

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 03

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Maicena dentro de un globo”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 28/05/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Niños y niñas hoy he traído un globo con algo especial a dentro el, les va a permitir darle forma al globo. (La docente da un ejemplo, para eso yo voy a utilizar mis dedos pulgar e índice para modelar mi globo , para eso iré presionando, vean como se hunde). Ahora la Miss M y yo vamos a repartir el globo. Ya saben cuiden el material. ...
Docente M:	(hay niños que se meten el globo a la boca, y luego lo cogen con su mano) Te parece, si ahora le haces su rostro utilizando tus dedos pulgar e índice. Y lo que tiene a dentro es un polvito que ayuda al globo a poder ser modelado.
Jhull:	Lo intentaré. (Empezando a coger el globo y acercando su dedo pulgar al globo)
Docente K:	Observa a Ariana como presiona su dedo pulgar en el globo, hundiéndolo, volviéndolo a hacer muy cerca al otro, al final extiende y contrae sus dedos para darle forma al globo).
Ariana:	Ariana, ¿Qué es lo que estás haciendo en el Globo? Miss, le estoy haciendo los ojos, pero no me salen muy bien, ahora le haré la nariz (nuevamente extiende y contrae sus dedos para que tome forma la nariz). ...
Jhull:	Arianna ayúdame ¿Cómo te salió?
Ariana:	No me sale muy bien, pero así lo estoy haciendo (con su mano derecha extiende y contrae sus dedos en especial el pulgar e índice para dar forma)
Jhull:	(Al mismo tiempo copia los movimientos logrando extender y contraer los dedos y dando forma a su globo) Ya me está saliendo, gracias.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 04

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cuento Kiko”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/05/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	<i>(Rutinarias...)</i> (Los niños y niñas se encuentran haciendo los materiales para su museo, pero para empezar a pintar, escucharán una breve historia). Para iniciar la actividad los niños y las niñas van a calentar para ello, van realizar el cuento de Kiko y la mano, los niños y niñas seguirán el cuento y realizarán las indicaciones que del cuento).
Docente K:	Él es Kiko, (presenta al dedo índice, flexiona y extiende el dedo) y ustedes deben tener a su Kiko en su mano. Él desea volar, pero no tiene alas, así que la otra mano se vuelve su avión y Kiko se sube en él. <i>(Todos los niños y niñas realizan dicha acción y hacen volar a Kiko)</i> , ahora Kiko desea bailar, pero no tiene música, la otra mano empieza a mover dedo por dedo como si estuviera tocando un piano para crear música <i>(todos los niños y niñas realizan dicha acción, imitan los movimientos de la docente, flexionan y extienden el dedo índice, y hacen el mismo movimiento para hacer bailar a Kiko)</i>
Docente M:	(Mientras la Docente K, cuenta el cuento del amigo Kiko, la docente M se acerca a un niño que no se encontraba siguiendo el cuento con sus dedos). Tienes que hacer lo que dice el cuento, Andrés, estamos ayudando a Kiko, vamos.
Andrés:	Está bien así Miss, <i>alternado sus dedos al simular que toca en un piano</i> (por momentos salen dos dedos juntos y el otro dedo índice se mantiene quieto).
Docente M:	Sí, aunque puedes tratar de hacerlo más despacio y que cada dedo respete su turno para salir, ¿Te parece?
Andrés:	Ya
Clarita:	Andrés pero tu Kiko no está bailando mueve tu dedo así mira. <i>(flexiona y extiende su dedo índice y esto copia al mismo tiempo Andrés, lográndolo)</i>
Andrés:	Ahora ya está bailando igual que tú.
	...
Docente K:	Kiko ha tenido un día muy cansado y desea dormir, pero en este momento no tiene su cama ¿Quién podrá ayudarlo?
Todos:	¡La otra mano!
Docente K	Ahora nuestra otra mano se volverá la cama de Kiko, hay que abrigarlo. Muy bien, ahora no hay que hacer bulla que Kiko está durmiendo.
	...

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 05

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pinto a mi personaje favorito”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/05/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente k:	Se acercan los responsables, Jeshair y MaríaJesús.
Jeshair y MaríaJesús:	(Mientras ambos se paran y se van a cercando, la docente separa lo que van a repartir cada uno). Miss, que reparto (al mismo tiempo). Jeshair, reparte las cartulinas y tú MaríaJesús reparte las cartucheras, cuando terminen de dibujar Jeshair y María Jesús repartirán los platitos con témperas por mesa, yo les aviso para que repartan las témperas, entendieron chicos. (ambos salieron a repartir los materiales)
Docente M:	Niños y niñas del aula amarilla no se olviden lo que tenemos que hacer, dibujamos primero nuestro personaje favorito y nuestro personaje creado, para luego pintarlo con nuestros dedos el dibujo de nuestro personaje favorito).
Clarita, Ariana,Fabricio.	Sí, Miss Maricielo.
Docente K y M:	(Los niños y niñas se encuentran dibujando mientras las mises observan la prensión pinza de los niños y niñas al coger el instrumento).
Docente K:	Como la mayoría de los niños y niñas ha terminado de dibujar, los encargados van a empezar a repartir los platitos con témperas. ...
Docente M:	(La docente se acerca al sitio de Yariko)
Yariko:	Yariko, ¿Recuerdas como dijimos que debemos pintar? No, yo quiero pintar así, <i>moviendo su mano sobre su dibujo</i> . Bueno, te cuento que se pinta con los dedos, ¿Te parece sí ahora lo pintas de otra manera?
Docente M:	Hmmm, ya, (<i>empezando a coger témpera con dos dedos y pintando con ello su dibujo, alternando sus dedos al hacerlo</i>). Me parece bien, que ahora lo pintes de otra manera. ...
	(Observa el trabajo de los niños y niñas de la mesa unicornio y se enfoca en el de Richelle).

Docente K:	Richelle, que bien que estes trabajando con tus dedos para pintar tu creación.
Richelle:	Gracias, Miss.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 06

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Magicamente”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/05/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Jeshair: Docente M:	Todos los niños y niñas se encuentran trabajando se encuentran sentados en sus mesas, minutos después la docente M, saca aun material para trabajar. ¿Miss te ayudo a repartir? Claro, toma (acercando el táper con arena mágica hacia Jeshair) solo dale el material a los que están sentados, coges un poco, que alcance en tu puño (mostrándole el puño con arena mágica). Ya, miss, (empezando a caminar hacia las mesas).
Jeshair: Docente K:	Bueno ya saben chicos y chicas, los que recibirán el material son los que están bien sentados, con brazos cruzados y piernas cruzadas. (Mientras tanto, los otros niños y niñas se encuentran sentados recibiendo su material para trabajar).
Clarita:	Coge con la mano derecha la arena mágica, la amasa con su palma y presiona con el dedo pulgar y el dedo índice.
Ariana:	Miss, mira (coge con la mano derecha su arena mágica, la pone sobre la mesa, coge un cortador y presiona con su dedo índice y pulgar sobre la arena mágica. Minutos después coge con su mano derecha utilizando el dedo pulgar índice y medio para hacer una bolita).
JaamPaul	(Cogiendo la arena mágica, con sus dos manos, aplastándolas, una mano con la otra).
Miss Maricielo:	Miss, a gusano, así, mira. (mostrándome, el gusano que está realizando. ¡Qué bonito está tu gusano!, sigue terminándolo, te parece si también vas haciéndole el cuerpo utilizando estos dos dedos (pulgar e índice).
JaamPaul	Ya, ya miss.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 07

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Masa slime”

Momento: Amaso mi masa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/05/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Antes de irse a casa los niños y niñas reciben masa slime.
Andrés:	Ahora sí pueden empezar a utilizar la masa slime, pueden hacer lo que gusten.
Docente M:	Miss, que puedo hacer con esto.
Andrés:	No sé ¿Qué es lo que puedes hacer con ella?
Docente M:	Hmm no creo que haré una babosa.
Andrés:	Hazlo amor y luego me lo muestras, ¿te parece?
Iker:	Está bien.
Clarita:	Miss, mira como lo estiro (utiliza la yema de sus dedos y extiende el slime).
Jhull:	Que suave es esta masa, miss mira cómo se pone cuando la toco, (cuando extiende la masa con la yema de sus dedos), blandito.
Docente M:	Miss M, ven a mi mesa.
Jhull:	Ahí voy hijo.
Docente M:	Ya, miss.
Pablo:	(Se acerca a la mesa combate a la fuerza).
Jack:	La masa se pone delgadita cuando la estiro con mis dedos (flexiona y contrae los dedos al estirar el slime).
Docente M:	Mientras tanto los otros niños y niñas, se encuentran en sus mesas amasando y estirando su masa.
Jack:	Quiero hacer una máscara con el slime, necesito más.
Gabriel:	Ya, pero solo un poco más porque ya no hay mucho y hay amigos que también van a querer masa.
Docente M:	Toma hijo, ahora has tu máscara.
Ariana:	(Estira y flexiona los dedos para hacer su máscara)
Docente M:	Miss, pero esto no es para ponerse en la cara.
Ariana:	Recuerden que ustedes pueden utilizarlo de la manera que deseen, eso si no se come.
Docente M:	Miss, yo quiero mi masa slime sea larga.
Ariana:	Estírala amor, para que se larguísima.
Ariana:	Extiende sus dedos para moverlo sobre el slime y alargarlo.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 08

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Agito hoy mis manos”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 30/05/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus mesas, terminando las actividades rutinarias. Chicos y chicas, ahora vamos a cantar la siguiente la canción “Agito hoy mis manos”, ya saben las indicaciones según la canción y estén atentos a la indicación final, para ver que vamos a agregar, ya saben ustedes también pueden ayudar con eso. Agito hoy mis manos de un modo especial, agito hoy mis manos de un modo especial, hazlo así, hazlo así, para mí y para ti. (sacudo las dos manos al mismo tiempo). Sacudo hoy mis manos de un modo especial...
Estrella:	Mientras tanto, hay niños y niñas que siguen las indicaciones (Mueve ambas manos de un lado a otro, sin segmentar el codo del brazo).
Docente K:	Vamos chicos y chicas, no se olviden seguir las indicaciones.
Renato:	(Mueve las manos desde el brazo, de un lado a otro, descoordinadamente).
Docente M:	¡Muy bien!, Están haciendo los movimientos, ¿Verdad? (Mirando la mesa de plantas vs pokemon-Lesly-mueve ambas manos al mismo tiempo, desde los codos hasta las manos en un vai ven). Sigán así chicos y recuerden que con esta canción estamos ejercitando también nuestras manos y brazos.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 09

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Amaso mi masa”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 30/05/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Chicos y chicas ahora para representar la actividad vamos a utilizar masas, pero de colores.
Estrella:	Miss, miss yo te ayudo a repartir.
Docente K:	Primero siéntate y te llamo ya hija para que me ayudes.
Estrella:	Ya, miss (caminando a su asiento).
Renato:	Yo quiero hacer con mi masa un minecraft.
Docente K:	Hazlo, Renato yo ahorita paso a verlo.
Renato:	Ya (continúa flexionando los dedos al amasar la masa). Algunos niños y niñas se encuentran modelando su masa con la yema de sus dedos.
Jeremy:	Yo haré mi reloj. (Amasando con la yema de sus dedos, flexionando los y contrayéndolos, estirando la masa en una tira).
Santiago:	Miss quiero hacer una bolita con mi masa (mientras gira la palma de sus manos).
Gerald:	Yo solo haré volar a mi bolita de masa (hace volar su bolita de masa en la palma de su mano en diferentes direcciones).
Iker:	Yo puedo hacer un avión, para que vuele muy alto (su avión es una bola, media aplastada). Acomodaré mi avión, para que se vea mejor. Miss me ayudas.
Docente K:	A ver qué es lo que necesitas cambiar para que se vea súper bien tu avión.
Iker:	Quiero hacerle unas alas, y aquí acomodarlo (señalando la parte final del avión, aplastando con la yema de sus dedos las alas, estirando y presionando sus dedos sobre el material).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 10

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi muñeco de arena”

Momento: Taller

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 30/05/18

Duración: min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Continuando con las actividades, los niños y niñas, se encuentran en la representación).
Docente K:	Vamos a recibir, las maderas de rompecabezas vacías y arena. ¿Y qué es lo que haremos? ¿Alguien sabe?
Richelle:	¡Sí miss, vamos a jugar!
Docente K:	Sí, puede ser, van por ahí. El día de hoy vamos a dibujar en arena. ¿ya lo han hecho alguna vez?

Jack:	¿Cómo miss?
Docente K:	Bueno...cuando tengamos en nuestras manos la base del rompecabezas, le echaremos la arena y empezaremos a dibujar lo que hemos realizado en la actividad y solo utilizaremos nuestros dedos. (Todos los niños y niñas se encuentran sentados en sus lugares correspondientes) Los responsables se acercan (Jeshair y MaríaJesús se acercan y reciben los materiales)
Jeshair:	Miss, ¿Estos llevo?
Docente K:	¡Sí! ese lleva Jeshair y tú esos MaríaJesús.
Jeshair:	Ya (repartieron los materiales a cada uno de los niños y niñas del aula, de ahí tomaron asiento y comenzaron a trabajar). (En la mesa de unicornios, MaríaJesús se encuentra dibujando en la arena con el dedo índice, hay uno que otro momento que utiliza otro dedo.
Docente M:	¡Qué bien trabaja la mesa de unicornios!
Jeremy	Miss, Miss lo hago con mis deditos
Docente M:	Sí, amor, hazlo con tu dedito ¿Y cuál crees que te pueda ayudar más?
Jeremy:	E este, mostrando su dedo índice.
Docente M:	Por supuesto, con ese dedo es más fácil dibujar, no crees, pero no quiere decir no puedas utiliza los otros dedos, así dibuja todo lo que hemos realizado en la actividad.
Jeremy:	(Empezó a dibujar con su dedo índice y también se apoyó del dedo medio y gordo, flexionó sus dedos para darle forma a la arena mágica).
Gabriel:	(contrae sus dedos con la masa para aplastarla, luego extiende sus dedos y flexiona los dedos sobre la masa para estirla).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 11

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Plastilina”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 30/05/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Chicos y chicas ahora, vamos a utilizar la plastilina, ¿y qué harán?
Jhull:	Sí miss, vamos a hacer nuestros personajes favoritos
Docente K:	¡Muy bien, Jhull! Sí, haremos nuestros personajes, pero también pueden hacer sus personajes creados. ¿Recuerdan?
	Jeshair, MaríaJesús repartirán las plastilinas.
Docente K:	¡Jhull- Iker!, se sientan porque Jeshair, no les va repartir plastilina.

Richelle:	(ya todos en sus asientos, empiezan a recibir los materiales).
Docente k:	Miss, Andrés se quiere llevar mi plastilina.
Andrés:	Chicos y chicas recuerden que cada uno tiene su material, no es necesario quitarle el material a sus amigos y amigas.
Docente K:	Miss, quiero más plastilina.
Andrés:	Andrés primero te quiero ver en tu sitio trabajando y de ahí vemos si te doy más plastilina. ¿Te parece?
Docente M:	Ya Miss (se va corriendo a su lugar)
Yariko	Como ya dijo la Miss Khiara, no se olviden utilizar su material y hacer sus trabajos. Nosotras nos iremos acercando para ver cómo están haciendo sus creaciones.
Docente M:	-En la mesa Tigres y dinosaurios,
Fabricio:	(se encuentra haciendo su personaje favorito, <i>flexiona por momento su dedos, de ahí presiona todos los dedos de su mano para alargar la plastilina, rompe un pedazo de plastilina y empieza a hacer con el dedo pulgar e índice tiras de diferentes tamaños</i>). En la mesa de combate a la fuerza. Fabricio se encuentra haciendo su personaje favorito, <i>haciéndole detalles con la yema de sus dedos</i> . Fabricio, ¿Qué es lo que estás haciendo? ¿Cómo se llama? Hmm, plantas vs zombi. <i>(utiliza el dedo índice para aplanar un trozo de la plastilina, y con la otra mano modela mejor el trabajo)</i> .

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 13

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Kiko y la mano”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 01/05/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivas mesas.
Todos los niños/as:	Ya listo chicos comenzamos
Docente M:	Hola chicos y chicas, saben, hoy amanecí y me convertí en un superhéroe y tengo ganas de volar, ¿me ayudas?, ¿cómo lo hacemos?
Jack:	(se encontraban siguiendo las indicaciones, usando los títeres)
	Así Jack, que Kiko vuela alto.
	<i>(estira sus dedos índice y medio como si tuviera los brazos estirados y pueda volar)</i>
	...

Lesly:	Mientras la docente seguía contando la historia los niños y niñas realizaban los movimientos con sus dedos siguiendo la ejemplificación de la docente o si no también de sus compañeros, porque ellos también creaban. Entonces...Kiko comenzó a correr rápidamente. (Comenzó a mover sus dedos, flexionar y extender el pulgar, índice, anular y meñique, el dedo del medio se mantenía recto que era la cabeza del títere de guante)
Richelle:	Lesly ¿Cómo lo haces? A ver, a ver...
Lesly:	Mueve estos dedos mira, solo estos cuatro (con su otra mano le coge los dedos a utilizar y le dice que los mueva) el dedo del medio no lo muevas, ¿entendiste?
Richelle:	Si (sonríe y mueve su cabeza afirmando su respuesta, logrando hacer el movimiento, pero de manera lenta, extiende y flexiona los dedos)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Flauta y Dáctilo pintura”

Momento: Taller

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 01/05/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Bueno chicos y chicas, ahora vamos a empezar a trabajar con pintura, haciendo uso de la técnica del dáctilo pintura para hacer la representación de nuestro taller. Vamos a guiarnos escuchando el sonido de la flauta. (Los encargados de los materiales se acercan a la mesa de la docente).
Jeshair	Miss, yo reparto las témperas
MaríaJesús	Ya, entonces ¿Qué reparto yo?
Docente M:	Toma Jesha, reparte pinturas y tú MaríaJesús.
Jehair:	Ya miss.
Docente M:	¿Qué se dice? (reteniendo el material, hasta que diga GRACIAS). Gracias (esbozando una sonrisa)
Jeshair:	Ya ahora sí.
Docente M:	Esto es para ti MaríaJesús.
MaríaJesús:	Gracias, Miss
Docente M:	Recuerden que se les da el material a los niños y niñas que estén sentados. .. chicos entonces ahora que escuchen el sonido de la flauta, empezamos a pintar. ¿De acuerdo?
Docente k:	Puñitos arriba si han entendido ¡Empezamos ¡ Sí, Miss (levantando sus manos con el dedo pulgar arriba).

Todos los niños/as	(Empieza a tocar la flauta, toca la nota SI (alargando la nota), toca la nota LA (prolongando su sonido), toca la nota SOL (prolongando su sonido). Al final toca la canción de “ya lloviendo está”, para que los niños y niñas pinten sobre su cartulina.
Docente M:	
Richelle:	(coge con su dedo índice un poco de pintura color verde y empieza a hacer toques sobre la cartulina, de ahí acerca su dedo medio a la pintura rosa y vuelve a pintar la cartulina)
Jeremy:	(coge un poco de pintura azul con su dedo pulgar y con su dedo índice coge pintura color amarilla, de ahí hace puntos sobre su cartulina).
MaríaJesús:	(coge la pintura roja con el dedo índice, con el dedo medio coge la verde y con el dedo anular coge la pintura azul y hace golpes en la cartulina en diferentes direcciones).
	Mientras tanto, los otros niños y niñas se encuentran trabajando en sus mesas sentados.
Iker:	(coge la pintura con su dedo índice, hace toques por diferentes partes de la cartulina, separa sus dedos)
Gabriel:	(hace toques con pintura roja sobre la cartulina con el dedo índice)
Jack:	(realiza toques de pintura con cada uno de sus dedos, pulgar, azul, índice, rojo, medio, amarillo, anular, verde y meñique pintura color naranja). (Iker se poner a manchar toda su cartulina con ambas manos de pintura de color verde)
Docente K:	Iker que pasó, ¿Cómo hemos dicho que debemos de pintar? ¿Usaremos ambas manos?
Iker:	No (inclinando la cabeza, mirando hacia abajo), es que no me sale miss.
Docente K:	Está bien, voy a enseñarte como hacerlo, pero antes... ¿Qué tienes que hacer?
Iker:	Lavarme las manos.
Docente K:	Muy bien hijo, corre al baño, lávate y vuelves para explicarte. La docente pasa a otra mesa a verificar como están trabajando, Iker vuelve, se sienta y llama a la docente. Miss, Miss, Miss, ya me lavé las manos.
Iker:	Muy bien Iker, ahora voy. (Se traslada hacia el sitio de Iker) te voy a explicar cómo hacerlo.
Docente K:	Ya miss
Iker:	Primero, solo usamos una sola mano, elige una, el de tu preferencia (el niño elige la derecha) ahora mancha la yema de todos tus dedos con la témpera
Docente K:	ahora empieza a pintar con el meñique de preferencia, luego sigues con el anular, medio, hasta el pulgar. Trata de mover tu muñeca hacia arriba y hacia abajo y también los dedos de uno en uno (Iker comienza a mover su meñique hasta el pulgar, lentamente). Ahora a este movimiento agrégale el sonido de la flauta que Miss Mari está haciendo y tratas de seguir el ritmo.
Iker:	Gracias miss, ya me está saliendo. (Sonríe)
Docente K:	¡Muy bien hijo! Así se hace.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 15

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cerámica al frío”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 01/05/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Ahora chicos como ya hemos visto que trabajamos este mes, les voy a repartir “cerámica al frío para que puedan modelar alguno de los temas que les llamó la atención del cronograma. ¿Les parece?
Todos los niños/as	Sí Miss
Jhull:	Miss, ¿Te ayudo?
Docente K:	Me ayudas a repartir otro material ¿Recuerda que hay encargados de materiales?
Jhull:	Ya, Miss, pero no te olvides.
Jeshair y MaríaJesús:	(Reparten la cerámica al frío, a todos los compañeros y compañeras).
Fabricio:	(amasa la cerámica con la ayuda de sus dedos, los flexiona y extiende, inclina su cuerpo hacia la mesa).
Renato:	(presiona la masa al frío y la pone sobre la mesa, la pellizca, y luego coge un trozo, la extiende con la yema de sus dedos, y contrae sus dedos aplastando ala masa).
Pablo:	(presiona el dedo índice, extiende y contrae los dedos al amasar la arcilla, gira la arcilla en la mesa, moviendo el brazo desde el hombro)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 16

III. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pon Pon”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 04/06/18

Duración: 10 min

IV. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan las canciones de las actividades rutinarias, se hace pasar a los niños y niñas que llegaron tarde para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.)
Docente K:	¿A que no saben qué ha pasado? (esconde sus dos brazos)
Jhull:	¿Qué Miss? (abre los ojos y la boca)
Dena:	Nos han traído un regalo (se pone de pie y se acerca hacia mi)
	Nooo (sonriendo)
Iker:	¿Qué tienes detrás, Miss?
Docente K:	Ya sé, yo lo sé (levanta su mano y se pone de pie)
Lesly:	A ver Iker, ¿Qué tengo?
Iker:	Ahhh pero no se los diré (se ríe)
Docente K:	Bueno, está bien, se los voy a decir. Tengo a dos amigos aquí, ¿quieren que se los presente?
Iker:	No, Miss
Docente K:	Ahh, ¿no quieren?
Renato y	No Miss, Sí queremos.
Fabricio:	Sí miss
Docente M:	Chicos vamos a cantar la canción de “pon pon” para relajarnos un poco ¿está bien?
Todos los niños y niñas:	Siii
Docente M:	A ver... todos juntamos nuestras palmas de las manos como si fuéramos a orar (todos los niños y niñas juntan sus palmas para empezar a cantar)
Todos:	(Docentes, niños y niñas cantan juntos) Pon pon, ¿Quién es?, soy yo, ábreme la puerta, hola, hola, ¿cómo estás? dame un besito. (Toda esta canción funciona con los dedos empezando desde el meñique, luego pulgares, seguido anulares, luego índices y finaliza con los dedos del medio) (Todos ríen al final porque dice un besito y luego toman sus asientos, luego lo hace con más rapidez o más lento logrando tensar y relajar los músculos) (observa sus brazos mientras los extiende)
Mariajesus:	Miren lo que hace su amigo “¡pon pon!” (mueve el pulgar izquierdo de adelante hacia atrás)
Richelle:	(Mira su pulgar izquierdo y lo mueve adelante hacia atrás) “¿Quién es?” (mueve su puño derecho de un lado hacia el otro)
Jeremy:	(Sonríe y mira su puño derecho y lo mueve de un lado hacia el otro)
Docente K:	Soy yo, ábreme la puerta (mueve el pulgar izquierdo de adelante hacia atrás, hasta llegar a tocar el puño derecho)
Yariko:	(Sonríe, y observa cómo mueve su pulgar izquierdo hasta tocar su puño derecho)
Docente K:	(Saca el dedo pulgar derecho del puño, lo mueve de izquierda a derecha)
Iker:	¡Hola!
Docente K:	Ríe y empieza a mirar sus manos.
Clarita:	(Mueve su pulgar izquierdo de izquierda a derecha) ¡Hola! ¿Cómo estás?
Docente K:	Dame un abracito (acerca su pulgar hacia adelante.

Renato:	JAJAJAJA ... le pidió un abracito (se ríe)
Dena:	Ohh, está bien (acerca su pulgar derecho al izquierdo y entrelaza ambos pulgares) pero también un besito como los franceses (frota la yema del pulgar derecho sobre el izquierdo, dos veces)
Docente K:	JAJAJAJAJA, (mira sus manos y frota sus pulgares derecho e izquierdo)
Ariana:	(Señala a Dena, con su dedo índice derecho y se ríe)
Adriano:	Mira ;Se están dando besitos franceses mis pulgares!
Dena:	Jajajajaja, yo también puedo. (frota sus pulgares derecho e izquierdo)
Adriano:	(niños y niñas comienzan a frotar las yemas de sus dedos pulgares y también con la de sus compañeros)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 17

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Exploro Hojas Secas”

Momento: Actividades Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 04/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Una vez explicada las partes de la planta, se les repartió a cada niño Hojas secas y arcilla para que puedan armar sus plantas de manera creativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente K:	Chicos, miren, están recibiendo las hojas secas, mírenlas bien, tóquenlas, fíjense cómo son.
Jhull:	Toma Jesha (de la bolsa transparente, saca una hoja seca, áspera, ovalada y pequeña; y se la da)
Jesha:	Gracias (observa su hoja e inclina su boca hacia un lado, toca su dedo índice y lo mueve de un lado hacia el otro)
Jhull:	(Sigue repartiendo las hojas secas y le da una hoja en forma de trébol, de textura suave a Santiago)
Jhesair:	(Se acerca al sitio de Santiago) A ver tu hoja, es más grande que la mía, a ver para tocarla.
Santiago:	No (la toma con sus mano derecha y frota la yema de sus dedos en ella) es suavecita, no te la voy a dar.
Jeshair:	Jhull, dame una igual que esta. (señala con su dedo índice derecho, la hoja de Santiago)
Jhull:	La miss dijo que nadie escogiera.
Jeshair:	Ya pues, quiero otra (frunce las cejas)
Jhull:	Ay, ya, escoge otra, pero apúrate. (le entrega la bolsa)
Jeshair:	

Docente M:	(Coge la bolsa con una mano y con la mano derecha frota la yema de sus dedos con las hojas, hasta encontrar la de trébol)
Jhull:	¡Jhull, aquí tus amigos no tienen hojas!
Jeshair:	¡Ya miss!; apúrate Jesha, ya te has demorado mucho.
Jhull:	Ya, ya la encontré
	De nada. (sigue repartiendo a las otras mesas)
Docente K:	¿Todos ya tienen sus hojas?
Ariana,	Nooo Miss, aquí nos falta.
Adriano,	
Dena, Jaam	
Paull:	
Docente K:	Jhull, a la mesa de Dragon Ball Arcoíris le falta. (semana la mesa)
Jhull:	Jhull, ahí voy (se dirige hacia la mesa)
Docente K:	Entonces mientras su compañero va repartiendo, su compañera Arinana, les va a repartir arcilla ¿Para qué nos servirá la arcilla?
Fabricio:	(levanta la mano) Para hacer el tallo.
Docente K:	Muy bien y ¿cómo lo vamos a hacer?
Docente M:	Aquí miss, Mariajesús nos quiere mostrar
Docente K:	A ver, todos mirando a Maríajesús.
Mariajesús:	(Desliza la palma de su mano derecha sobre la arcilla, de arriba hacia abajo, logrando hacer una tira con la arcilla) ya está.
Docente K:	WOOOW, ¿vieron cómo se hizo?
TODOS:	¡Sí!
Docente K:	Puñitos arriba, quién entendió, cómo hacer el tallo
TODOS:	(puños arriba)
Docente K:	Está bien, Ariana ya está repartiendo.
Ariana:	Coge un puñado de arcilla y se lo reparte rápidamente a todos sus compañeros.
Jaam Paul:	(Coge la arcilla y empieza a moldearla con la palma de sus manos, las desliza de arriba hacia abajo, logrando hacer una tira)
Docente K:	Muy bien Jaam Paul, exacto deslízalo así como lo estás haciendo. A ver Adriano (dirige su mirada hacia el modelado de Adriano, el cual ha conseguido hacer una tira gruesa y corta)
Adriano:	No puedo Miss (inclina su boca hacia un lado)
Docente K:	Sí puedes hijo, ¿De qué forma quieres que quede?
Adriano:	Como la de Jaam Paul (señala la tira delgada de Jaam Paul)
Docente K:	Ahhh, ¿la quieres delgada?
Adriano:	Sí
Docente K:	Mmmm, ya, solo tienes que deslizar la palma de tu mano sobre tu arcilla, mira te voy a indicar (coge el antebrazo derecho de Adriano con su mano) ya, mira, ahora extiende tus dedos.
Adriano:	(Extiende sus dedos, desliza la palma de su mano y sonríe)
Docente K:	Muy bien ahora lo deslizas sobre la arcilla con un poco de fuerza (con su mano mueve el antebrazo derecho de Adriano, consiguiendo la tira) Muy bien Adrianito, así está bien.
Adriano:	Ya está delgada, gracias Miss (sonríe)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 18

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Tangram”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 04/06/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente M:	Muy bien, ¿ya todos limpiaron sus asientos?
Todos:	Síiiii .
Docente M:	¡Qué bien! Ahora sí les puedo explicar el juego que les traigo.
Pablo:	Nooo miss, queremos jugar en los bloques.
Docente M:	Está bien, lo que les traigo es algo parecido.
Andrés:	¿Qué es miss?
Docente M:	Les traigo el juego del tangram ¿Alguna vez lo han jugado?
Jhull:	Noooo.
Docente M:	Miren, les voy a repartir una figuras, ustedes las van a intentar hacer con las piezas que les voy a dar, es super fácil, ¿podrán hacerlo?
Todos:	Síí miss.
Docente M:	Muy bien, comienzo a repartir. (reparte un tangram y una figura a cada uno)
Docente M:	¿A alguien le falta?.... Bueno, acercaré a ustedes. (se dirige donde Estrellita)
Estrellita:	(Pone una pieza tras otra)
Docente M:	¡Qué bonito Estrellita! ¿Qué estás haciendo?
Estrellita:	Un camino
Docente M:	Woow, y ¿quieres intentar hacer la flor de la figura?
Estrellita:	Sí Miss
Docente M:	Ya mira, ¿qué hay dentro de la figura? (señala el cuadrado amarillo)
Estrella:	Un cuadrado
Docente M:	Muy bien, ahora busca tu cuadrado.
Estrella:	¿Ese? (toca y desliza con la yema de sus dedos el borde de las piezas, una por una) ¿Ese? (señala, el cuadrado)
Docente M:	Muy bien, lo colocamos como está en la imagen.
Estrella:	(Gira la pieza, simulando un rombo)
Docente M:	Excelente, ahora, ¿qué piezas están alrededor del cuadrado?
Estrellita:	Triángulo
Docente M:	Muy bien, lo ponemos al lado del cuadrado. Igual que la imagen.
Estrella:	(pone el triángulo al lado del cuadrado, simulando un pétalo)
Docente M:	Ahora, ¿Qué más tienes que hacer?

Estrella:	Poner los otros triángulos.
Docente M:	Muy bien, búscalos y ponlos.
Estrella:	(toca y desliza con la yema de sus dedos el borde de las piezas, mira la imagen, intenta acomodar el triángulo, falla)
Docente M:	¿Está bien la posición de ese triángulo?
Estrella:	mmmm...no, no puedo.
Docente M:	¡Vamos, sí puedes!, ¿para dónde va la punta, derecha (coloco la ficha hacia la derecha) o izquierda (coloco la ficha hacia la izquierda)?
Estrella:	¡Derecha!
Docente M:	Muy bien, ponlo.
Estrella:	(Ubica las fichas correctamente)
Docente:	¡Qué lindo está quedando!
Estrella:	Ya está mi florcita
Docente M:	¡Felicidades!
Estrella:	Voy a hacerlo de nuevo miss (lo dice mientras sonríe)
Docente M:	Está bien.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 19

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pic Puc”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 05/06/18

Duración: 15 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan las canciones de las actividades rutinarias, se hace pasar a los niños y niñas que llegaron tarde para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Jeremy:	¿¡PIIIIC!, ¡PIIIIC!?! (esconde sus puños)
Iker:	Oye mira lo que está haciendo la Miss (susurra)
Jeremy:	¿A quién está llamando? Jajajajja
Docente K:	No sé jajajajaja
Docente K:	¿PUUUUC?, ¿PUUUUC?, ¿Dónde están?
Docente K:	(el ruido se va disminuyendo hasta lograr el silencio)
Docente K:	¿Alguien ha visto a Pic o a Puc?
Todos:	¿Quiénes son Miss?
Docente K:	Ay, espera, creo que ya los encontré, se los voy a presentar, En esta roca vive Pic, (muestra su puño izquierdo) y en esta otra roca, vive Puc (muestra su puño derecho, ahora háganlo conmigo, todos juntos)

Richelle:	Jajajajjaajjaa Pic (extiende su brazo izquierdo hacia adelante) Puc (extiende su brazo derecho hacia adelante, los mira y sonríe)
Docente K:	Pic y Puc, son muy buenos amigos, así como ustedes, solo que a veces se acarician, (frota su dedo pulgar izquierdo con el pulgar derecho) y otras veces se pelean (dedo pulgar derecho, persigue al dedo pulgar izquierdo)
Dena:	Jajajajaja... mis pulgares se persiguen (dedo pulgar derecho, persigue al dedo pulgar izquierdo, de manera muy rápida) ahh pero se amistan (entrelaza los otros dedos y frota la yema de sus dedos pulgares)
Docente K:	Ahh, Pero lo que más le gusta hacer es coger sus martillitos y tiqui taca, tiqui taca en la piedra, en la roca; con martillos y con brocas trabajan los amiguitos rápido rápido y despacito (golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, rápidamente) y despacito (golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, lentamente)
Yariko:	Jaa... yo también puedo, miren cómo se golpean (flexiona y golpea el pulgar derecho sobre el puño izquierdo, rápidamente).
Docente K:	Ahhh, y tus Pic y Puc, se amistan Yari?
Yariko:	Siii, jajajaja, mira miss (frota sus pulgares de manera rápida y sonríe)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 20

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi planta en plastilina”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 05/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, acaban de explorar las hojas secas, y ahora se disponen a representarlas con plastilinas, para ello, se ubican en 6 grupos y se destinan compañeros para repartir el material. Cabe resaltar que ellos y ellas, se quedaron con las hojas secas que más les gustaron. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente K:	Muy bien, me ayuda a repartir la hoja, quien esté con los ojos cerrados.
Todos:	(Cierran sus ojos)
Docente K:	Con los brazos cruzados
Todos:	(Cruzan sus brazos)
Docente K:	Con una sonrisita
Todos:	(Sonríen)
Docente K:	¡Ya lo tengo! Viene por aquí, Fabricio y Adriano.
Fabricio:	Yeeeh, ¡Adriano ven!
Adriano:	¡Ya voy! (se dirige hacia Adriano y hacia mi)
Docente K:	

	Tomen chicos, le reparten a cada uno indistintamente, Adriano, tú vas para la primera fila (le señala con el dedo) Fabri, tú a la segunda (señala la segunda fila)
Adriano:	Toma, Santiago (le da plastilina amarilla)
Santiago:	¡YEEH, Mi color favorito! (comienza a modelar la plastilina)
Fabricio:	Toma Ariana (le da la plastilina roja)
Ariana:	¡Gracias Fabri!
Fabricio:	De nada (continúa repartiendo)
Ariana:	Explora la textura de la hoja, la pone sobre su palma derecha y la toca con su dedo índice derecho) Miss, la hoja tiene una arruguitas, ¿también las hago?
Docente K:	Sí, también, qué bueno que estés sintiendo tu hojita.
Ariana:	Sí miss, la voy a hacer bien bonita.
Jaam Paul:	Yo también miss.
Docente K:	¡Qué bueno chicos!
Ariana:	(deja de lado su hoja, toma la plastilina y empieza a modelarla, aplastándola con ambas manos, luego, utiliza sus dedos para darle la forma ovalada) Miss, ¿está quedando bonita?
Docente K:	Perfecta, ¿Qué más le vas a poner?
Ariana:	Las arruguitas (coge un poco de plastilina que le sobró y la frota con sus manos hasta lograr una tira, la parte con sus dedos pulgar, índice y medio de ambas manos)
Docente K:	Ahhh, excelente, y ¿Cómo lo vas a hacer?
Ariana:	Estoy cortando los trocitos de esta tira para ponerlas sobre mi hoja.
Docente K:	Buen trabajo.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 21

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Trayectoria con carritos”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 05/06/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, acaba de terminar la actividad significativa, se disponen a tomar agua, mientras tanto, la docente explicará el juego a realizar. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente M:	Antes de irnos, les propongo un jueguito, ¿qué les parece?
Jeremy:	¿Ya miss, pero antes me sirve más agua?

Docente M:	(dirige la mirada a Jeremy) Está bien; Miss Paquita te va a servir, pero antes debes escuchar las indicaciones. (Dirige la mirada hacia el grupo) Como sabemos que les gusta jugar mucho, el día de hoy les hemos traído carritos y muchas pistas, que se encuentran en el patio. Deben tener cuidado si el carrito se sale de la pista para que no atropelle a nadie. (Algunos niños se miran entre ellos y sonríen otros dicen “WOOOW”, otros se levantan de su asiento y dan un brinco)
Iker:	Yehhh, ya quiero jugar
Docente M:	Muy bien Iker, gracias por tu entusiasmo, me ayudas a repartir los carritos? SIIIIII
Iker:	Gracias, Jeremy, ahora sí puedes tomar el agua.
Docente M:	(Niños y niñas recorren su carro sobre la mesa, agarrándolos con la mano, utilizando sus dedos para tocar el carro y la palma se encuentra sobre el carro; otros niños comentan sobre las características de su carro)
Docente M: (Todos)	Muy bien, ya todos tienen su carrito SIII
Docente M:	Listo, comencemos, entonces. Hacemos una filita para salir al patio, junten sus sillas a las mesas.
Todos:	(Hacen una fila con sus carros en mano, algunos se chocan en la fila, otros dicen “te voy a ganar”)
Docente M:	Muy bien, pueden salir (les da paso a que niños y niñas puedan salir al patio)
Isaac:	(corre hacia la pista ubicada al lado del salón y apoya su carrito en la pista) ¡A que no me sigues Jaam Paul!
Jaam Paul:	Jajajajaja tu carrito azul, ya voy. (apoya el carro sobre la pista y sigue la trayectoria, mueve su hombro y su codo, también su muñeca, logra pasar las curvas sin salir de la línea; va detrás de Isaac)
Isaac:	¡Cuidado Ariana! (desplaza su carro por la trayectoria, mueve su hombro y muñeca, se sale del camino por esquivar el carro de Ariana)
Ariana:	Isaac, ya perdiste, no te puedes salir de la línea.
Isaac:	¡Ay sii! (saca su carro de la pista y se acerca a la docente) Miss, ya perdí (baja los ojos)
Docente M:	Ohh, ¿Qué pasó?
Isaac:	Me salí de la pista
Docente M:	No te preocupes, continúa, pero procura no salirte de la pista porque puedes accidentar a alguien (sonríe)
Isaac:	Jajajaja, sí miss.
Todos:	(Niños y niñas se encuentran desplazando sus carros en las pistas, retándose uno al otro, otros niños, deslizan el carro por las paredes y pisos)
Docente M:	(se acerca a ver cómo trabaja Isaac)
Isaac:	Ya volví Jaam Paul (pone su carro detrás del de Jaam Paul, desliza el carro, lo coge con todas las yemas de sus dedos, mueve el hombro y la muñeca, su otro brazo se encuentra inmóvil, con un puño en la mano)
Jaam Paul:	No me atrapas (desliza su carro sobre la pista, mueve hombro, codo y muñeca y observa su carro)
Isaac:	(Desliza el carro de manera que ya va a mitad del camino, de pronto sale de la pista) Ayy, no, de nuevo.
Docente M:	Ahhh, ya sé por qué sucede eso, mira, tienes que mover tu codo para poder guiar al carro (coge el brazo de Isaac y lo flexiona, tomando al codo como eje) ya ves.

Isaac:	Sí miss, ¿puedo volver?
Docente M:	Sí, anda.
Isaac:	(Pone su carro en la pista lo coge con los dedos, y mueve su hombro, codo y muñeca, guía al carro y logra alcanzar a Jaam Paul sin salir de la pista)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 22

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pon Pon”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 06/06/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Finalizada las actividades rutinarias, las docentes se disponen a cantar la canción Pon Pon. Niños y niñas se encuentran sentados en grupos, mirando hacia la pizarra. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente K:	Chicos,¿ se acuerdan a nuestro par de amigos?
Jhull:	¿Quién miss, Pic? Hayyy... el otro cómo se llamaba?
Dena:	Puc creo
Jeremy:	Ahhh, nooo, ellos noo, los que vinieron antes que ellos.
Jhull:	Sí sí, pero no recuerdo sus nombres
Docente K:	Pon Pon (extiende sus brazos y muestra sus puños)
Renato:	Miss, haz que se levanten
Jhull:	Siii, Miss.
Docente K:	Está bien pero necesito de su fuerza porque hoy están un poco perezosos
Pablo:	¿Cómo miss?
Docente K:	Mientras me ayudan a cantar, hacen las mismas acciones que Pon Pon y su amigo, ¿les parece?, Así me ayudan a despertarlos.
Todos:	(Andrez Arana, Iker y Yariko juegan en construcción, Jeremy y Jhull hablan, Jack y Gabriel hablan)
Docente K:	Hola! (muestra su pulgar izquierdo, espera un momento y luego mira a todos los niños y niñas) ¿Qué pasó?
Clara:	Miss, es que no todos te ayudamos
Docente K:	Ayúdenme pues
Todos:	Yaa miss (todos, excepto, Andrez Arana, Iker y Yariko)
Docente K:	¡HOOOOLA! (muestra el puño izquierdo)
Todos:	¡HOOOOOLAAAA! (muestran su puño izquierdo y lo mueven de derecha a izquierda)

Docente K:	Creo que ya se levantó (susurra y muestra su puño derecho) ¿Quién es?
Jack:	(mueve el puño de un lado hacia el otro, de forma lenta)
Gabriel:	Uy, ya se va a levantar, mira Gabriel.
Docente K:	Miss, que le dé un besito para que se levante
Clara:	Está bien (susurra), Soy yo, ábreme (mueve su pulgar izquierdo)
Dena:	Jajajaja ya estoy lista (muestra su pulgar izquierdo y su puño derecho)
	Aquí estoy (saca su dedo pulgar derecho del puño) Qué bueno, te daré el beso francés (mueve el pulgar izquierdo y lo frota en la yema del pulgar derecho)
Adriano:	Jajajaja el beso francés (frota la yema de sus pulgares)
Renato:	Miss, yo quiero que se peleen (toca la yema de sus pulgares repetitivamente)
Todos:	(los demás niños y niñas realizan diálogos con sus pulgares y también juegan con con los de otros compañeros.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 23

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Elementos de la naturaleza con mis Esponjidedos”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 06/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se disponen a pintar un paisaje en donde se encuentran elementos de la Naturaleza, para ello se unen en parejas. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente K:	Muy bien chicos y chicas, ¿ya todos están sentados con sus parejas?
Fabricio:	Nooo miss, Andrés Arana y Iker están jugando
Docente K:	Bueno, ellos se perderán de nuestro trabajo.
Isaac:	Miss, ya quiero trabajar (frunce el ceño)
Docente K:	Está bien, mira a quien le falta pareja.
Isaac:	Ya miss
Docente K:	Bueno, las indicaciones son las siguientes, hoy ha surgido un problema, se nos han perdido los pinceles (hace una pausa y abre su boca) pero sí tenemos la pintura, ¿qué podríamos usar para pintar?
Jeshair:	(levanta la mano derecha) los hisopos miss
Docente M:	Hmmm, buena idea, pero hoy no hemos traído hisopos
Renato:	Nuestras manos miss
Docente K:	Ohhh, qué gran idea, pero, ¿será necesario utilizar toda nuestra mano?

Jeshair:	Nooo, miss, solo nuestros dedos (levanta sus manos y mueve sus dedos de arriba hacia abajo, intercaladamente)
Docente K:	Excelente, Miss Paquita nos ayudará a repartir la pintura e Isaac nos ayudará a repartir estas hojas por parejas (muestra el dibujo de un paisaje con los elementos de la naturaleza, en una hoja A3)
Todos:	Yeeehh (Iker y Andréz corren por el aula, Yariko habla con Maricielo, fuera del aula)
Docente K:	Ahh, por cierto, hoy no utilizarán los mandiles, ya están grandes, así que no se manchen. (Paquita reparte a cada mesa rápidamente las tapas con pintura: amarilla, marrón, celeste y verde.)
Docente K:	Listo, ahora que todos ya tienen la pintura, a pintar en parejas sin salirse de la línea. (Niños y niñas se organizan, se llaman uno al otro para ir a su mesa, otros se abrazan, una vez que se sientan juntos, solo quedan 2 mesas sin niños)
Adriano:	¿Fabricio, qué pintamos primero?
Fabricio:	Los cerritos
Adriano:	Ya, ¿de marrón?
Fabricio:	Sí, mira ya metí mi dedo (le muestra su dedo índice, manchado con pintura marrón)
Adriano:	Yo también, jajajaja (mete su dedo índice de la mano derecha, en la pintura, luego la saca, la pintura de chorrea de su dedo)
Fabricio:	Ya, no te salgas de la línea.
Adriano:	Ya (desliza su dedo sobre el dibujo, sin salir del contorno, sin embargo, la pintura sale del contorno del dibujo, inclina su boca)
Fabricio:	Adriano, ya te saliste de la línea (frunce el ceño)
Adriano:	Pero mi dedo no salió de la línea
Fabricio:	Es que has agarrado mucha pintura, tienes que sacar un poco , mira (coge la pintura marrón con el dedo índice y lo desliza la yema de su dedo sobre el borde de la tapa, quitando pintura de su dedo)
Adriano:	Ahhh, mejor pinto el río.
Fabricio:	Ya, pero agarra el celeste.
Adriano:	Ya (se levanta de su asiento, se dirige hacia el baño y se topa con la docente)
Docente K:	¿A dónde vas?
Adriano:	A lavarme el dedo
Docente K:	Adrianito, ¿acaso solo tienes un dedo?
Adriano:	¿Puedo utilizar los otros?
Docente K:	Claro hijo.
Adriano:	Ah ya, (sumerge su dedo medio en la pintura celeste, la escurre con el borde de la tapa, pinta con su dedo medio, observa sus movimientos y no se sale de la línea) (Niños y niñas se encuentran realizando su trabajo, Yariko se incorpora al trabajo, lo realiza solo, Andréz sigue jugando)
Iker:	Miss, ya quiero trabajar.
Docente K:	Ay Iker, ¿ahora? Únete a un amigo que no tenga pareja.
Iker:	¿Quién? (levanta una ceja)
Docente K:	mmmm... creo que Isaac está solo
Iker:	Ya miss (busca a Isaac y se sienta a su lado, mira la hoja de Isaac y ve que la pintura se Salió del contorno). Miss, pero Isaac se salió de la línea.
Docente K:	Enséñale pues hijo.

Iker:	No miss, además ya comenzó. (frunce el ceño)
Docente K:	Comenzó al igual que todos, tú estabas jugando.
Iker:	Entonces ya no quiero trabajar. (frunce el ceño, levanta la voz)
Docente K:	Ay Iker, mira, solo por esta vez te voy a dar una hoja, pero a la próxima debes hacer caso.
Iker:	Ya miss (sonríe)
Docente K:	¿Ya sabes cuales son las indicaciones verdad?
Iker:	Sí
Docente K:	Bueno, espero que solo pintes con tus dedos (le entrega la hoja)
Iker:	Sí (sumerge su dedo índice en la pintura amarilla, la desliza sobre el dibujo del sol, sonríe)
Docente K:	(Dirige su mirada hacia Isaac, quien se encontraba al lado de Iker) A ver Isaac, ¿qué pasó?
Isaac:	(Mira su dibujo y luego a la docente) lo siento miss.
Docente K:	Hijo trata de no salirte de la línea, para que se pueda ver el dibujo.
Isaac:	Miss, pero no puedo.
Docente K:	Sí puedes, solo tienes que deslizar despacio tu dedo, y coger poca pintura con tu dedo.
Isaac:	Ya miss (embarra su dedo, en la superficie de la pintura, manchándose un poco la yema de su dedo índice)
Docente K:	Bien, (voltea a ver a Iker) ¿ahora Iker, qué vas a pintar? (Iker se ha pintado toda la mano) Iker, ¿recuerdas que dije que solo íbamos a utilizar los dedos?
Iker:	Sí
Docente K:	Y ¿por qué te has manchado toda la mano?
Iker:	Es que se siente rico (con su mano izquierda, coge su mano derecha y se pinta)
Docente K:	Ay Iker, anda a lavarte las manos para que puedas terminar el trabajo. (se dirige hacia todos, parándose en medio de las 4 mesas) Chicos, felicitaciones para los que solo se mancharon los deditos y no salieron de la línea, ahora vamos a lavarnos para comer la lonchera) (Niños y niñas dejan su dibujo secar en el patio, cabe resaltar que ha salido el sol)
Pablo:	Miss, creo que mi dibujo ya secó.
Docente K:	A ver, anda a verlo.
Pablo:	(Sale del aula, se acerca a su hoja, la coge con ambas manos) ¡Ay! (suelta la hoja y tensa el gesto facial, vuelve a coger la hoja realizando la prensión pinza con la mano derecha)
Docente K:	¡Qué pasó!
Pablo:	Mi hoja quema (tensa el gesto facial)
Docente K:	Jajajajajajaja

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 24

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Semoleando”

Momento: Taller

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 06/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	(Para el taller graficoplástico, ya todos los niños y niñas se encontraban con sus mandiles y con papelotes en sus mesas. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Todos:	Muy bien chicos y chicas, el día de hoy les hemos traído una masa muy especial, ustedes deberán crear cualquier cosa que se les venga a la mente con ello, ¿se entendió?
Docente M:	Sí miss.(Andrés se levanta y golpea la pared reiteradas veces, la docente K se acerca a él. Jhull, se levanta a decirle algo a Dena)
Jhull:	Jhull, siéntate por favor
Docente M:	(Jhull se sienta)
Ariana:	Gracias Jhull, muy bien, y ¿por qué hay papel sobre su mesa?
Docente M:	Para no mancharla (levanta su mano izquierda mientras lo dice)
Docente M:	Exacto, para no ensuciarla, muy bien, quien me va ayudar a repartir la masa será....
Estrella:	El que tenga ojos cerrados, brazos cruzados y una sonrisita
Docente M:	Muy bien Estrellita, creo que Estrellita me va ayudar.
Estrella:	Yeeeh.(curva la boca hacia arriba)
Santiago:	(Los demás niños y niñas dicen “Owwwn” y miran hacia abajo, otros aplauden, y Santiago frunce el ceño y la boca la curva hacia abajo)
Docente M:	Miss, yo nunca salgo
Docente M:	Y también, Santiago.
Docente M:	(se acercan ambos niños)
Docente M:	Toma Estrellita tú repárteles a toda esta fila (le señala la fila)
Docente M:	Y tú a esta fila Santi (le señala la otra fila)
Gabriel:	(Niños y niñas reciben su masa)
Jack:	(Coge la masa con ambos dedos, sumerge los dedos de ambas manos en ella) ¡Wooow, siento pelotitas!
Docente M:	Jajajaja, sí (cierra los ojos mientras toca con su mano la masa, introduce sus dedos en la masa y frota sus dedos con la masa)
Jack:	JAJAJAJAJA, Ayy, chicos, esas pelotitas, son la sémola.
Docente M:	Miss, nunca había sentido algo así.
Jack:	¿Y cómo se siente?
Gabriel:	Siento cosquillitas (curva su boca hacia arriba)
Gabriel:	Jajajajajaja, que gracioso (curva su boca hacia arriba)

Lesly:	¿Y tú qué vas a crear Lesly? Creo que un Monstruo Miss, porque se siente rugosa la masa, como un monstruo.
Docente M:	Jajaaja sí seguro, ¿y tú Jack?
Lesly:	Una planta versus zombie.
Docente M:	Woow, ya quiero ver sus creaciones, ¡A trabajar chicos!
Jack:	(Coge con ambas manos la masa, introduce sus dedos sobre ella, cierra los ojos y sonríe, empieza a modelar la masa, realizando movimientos ondulatorios con sus dedos, termina haciendo dos bolas con la masa) ¡Ya tengo sus ojos!
Docente K:	Muy bien Lesly.
Lesly:	(Desliza la masa con ambas manos, frotando una sobre la otra, logrando conseguir una tira) este va ser el cuerpo de mi planta versus zombi
Docente M:	Muy bien Jack, aunque es muy largo ¿no?
Jack:	Mmmm, es que es la más poderosa.
Docente M:	Ohh, está bien.
	Dena ¿qué pasó? Aun no veo tu masa lista
Jack:	Miss no me sale (pone cara de molesto)
Docente M:	Tranquilo, ya te va a salir, te voy a ayudar. Primero vamos a usar ambas manos para que podamos acabar más pronto, con tus manos jala todos los ingredientes que están en el plato y para combinarlos trata de flexionar tus dedos de esta manera, estira los dedos y ahora dobla los dedos, es como abrir y cerrar un puño, (Muestra sus manos para que repita el niño la acción)
Dena:	¿Así miss? (flexiona y extiende sus dedos siguiendo el modelo de la docente)
Docente M:	Aja sí, muy bien Dena, ya va a estar lista tu masa.
Dena:	Ya miss, gracias
Docente M:	(Mientras ocurría todo esto, Gabriel escuchó lo que la docente le enseñaba a Dena así que a la par él lo hacía en un momento, Estrella de la otra mesa llama a la miss diciéndoles que no le salía)
Dena:	Miss, no me sale, venga a ayudarme
Estrella:	Ya voy Estrella, espérame
Docente M:	(Gabriel va corriendo a la mesa de Estrella) yo te enseño como hacerlo, la miss le explicó a Dena y ya le salió, ¿quieres que te enseñe? (sonríe)
Gabriel:	Ya
Estrella:	Ya mira, primero tienes que mover tus dedos, así mira, así como yo, abre y cierra la mano (flexiona y extiende sus dedos), así igualito haz en tu masa y con tus dos manos, porque con una te vas a demorar.
Estrella:	(Repite el movimiento que le enseña Gabriel, pone sus manos sobre la mezcla y mueve sus dedos, los flexiona y extiende) ¿Así?
	Sí, ya te va a salir, me regreso a mi mesa.
Gabriel:	(La docente se desplaza retroalimentando por grupos.)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 25

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Tangram”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 06/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Jhull:	(Finalizando la actividad de talleres, niños y niñas, terminan de limpiar sus espacios y se sientan en sus asientos. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Docente K:	Miss, ahora sí, ¿ya podemos jugar con los bloques?
Jhull:	Ohhhh, hoy les traje el jueguito parecido, ¿lo recuerdan?
	¿De verdad miss?
	(Jaam Paul y Andrés juegan con los bloques, los demás están ubicados en sus asientos, Richelle, duerme)
Docente K:	Sí, así que Andrés y Jaam Paul, ya guarden los bloques que tenemos un juego muy divertido.
Jhull:	Síiii, guarden (se acerca a Jaam Paul y Andres, y coge los bloque y los pone en la caja)
Docente K:	Gracias Jhull, por ayudarlos a guardar. Bien, para los que están sentados escuchando, les quiero decir que he traído el Tangram.
Estrella:	¿Tagram?
Jeremy:	Yehhhh, el que jugamos la otra vez
Docente K:	Jajajaja, escuchen a ver, se llama tangram, sí, ese juego
Pablo:	Ahh, tangram
Docente K:	Excelente, bueno, hay muchas figuras ¿Recuerdan qué hacíamos con ellas?
Renato:	Armar la imagen
Docente K:	Muyyy bien con estas figuras, tendrán que armar las imágenes de estas tarjetitas, deben de poner las figuras en su sitio para que les salga la imagen. ¿Se entendió?
Todos:	SIIIIII
	(Andrés se levanta de su asiento y empieza a jalar el limpiatipo de la pared, Richelle ya despertó y está acompañada de Paquita, Jaam Paul se sienta y conversa con Adriano)
Docente K:	¿Puñitos arriba quién entendió?
	(todos colocan su puño arriba, excepto Jaam Paul y Andrés)
Docente K:	Muy bien, me ayudará a repartir, Jeshair, ven hijo, toma, este es el de Richelle (le entrega el tablero de ella y sus otros compañeros).
	(Una vez repartidos los tableros a cada niño y niña se disponen a trabajar con el tangram)
Santiago:	Miss, no me sale

Docente K:	Ahí voy, (mientras se dirige a Santiago, menciona algo) ¡chicos hay que intentarlo, a la primera no nos va a salir!
Santiago:	Miss, no me sale, quiero hacer la casita.
Docente K:	(Se pone en cuclillas, de manera que se pueden mirar a la misma altura) Está bien a ver comencemos desde abajo, ¿qué vez ahí? (señala el triángulo grande)
Santiago:	Un triángulo
Docente K:	Ahh, pero no es cualquier triángulo, de ¿qué tamaño es?
Santiago:	Ahh, es grande (Observa las figuras y encuentra un triángulo grande, lo coge con las yemas de sus dedos de la mano derecha, la figura geométrica, da vueltas a la figura con su mano derecha, la otra reposa)
Docente K:	Muy bien, ahora lo vas a poner en la misma posición, la puntita va para la derecha (pone la figura hacia la derecha) o a la izquierda (pone la figura hacia la izquierda)
Santiago:	La derecha Miss
Docente K:	Muy bien, ponlo, ponlo
Santiago:	(coloca la figura)
Docente K:	Ahora, ¿qué hay a su costado?
Santiago:	Otro triángulo grande
Docente K:	Muy bien, búscalo y ponlo, ¿va hacia la derecha o izquierda?
Santiago:	Izquierda (coloca la ficha hacia la izquierda, separada de la otra)
Docente K;	Muy bien, pero júntalas para que te pueda salir bien la imagen.
Santiago:	(Pone un lado de cada triángulo junto al otro, logrando hacer un cuadrado)
Docente K:	Muy bien, ¿encima qué hay? (señala, en la tarjeta, el triángulo más grande)
Santiago:	Un triángulo más grande
Docente K:	Muy bien, ponlo, ponlo igual que la imagen.
Santiago:	Este va mirando hacia arriba
Docente K:	Muyyy bien, ¿crees poder terminar solo?
Santiago:	Sí miss.
Docente K:	Muy bien, vuelvo enseguida, voy ayudar a Estrellita. (se dirige a Estrella)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 26

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pic Puc”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 08/06/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan las canciones de las actividades rutinarias, se hace pasar a los niños y niñas que llegaron tarde para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento)
Iker:	Chicoooos, ¿se acuerdan de nuestros dos amigos? (muestra sus dos puños)
Docente M:	(La mayoría presta atención, Jeremy termina de acomodar su mochila en el stand, junto con Mía y Estrella)
Iker:	Sí, pero esta vez están conmigo (se ubica en frente de todos los niños y niñas)
Docente M:	Cómo así, a ver
Iker:	¿¡PIIIC!! ¡PUUC!?! (muestra los pulgares a la vez)
Pablo:	Ohh, tiene razón, se mudaron
Docente K:	(se acerca a Jaam Paul que se levanta y se acerca al cesto de ganchos, le toca la parte superior de su espalda y le dice que se siente que va a comenzar el juego)
Jaam Paul:	Ya mamita
Iker:	Mira, ¡PIC, dale un beso y abrazo a PUC! (frota las yemas de sus pulgares ondulatoriamente y entrelaza sus pulgares)
Docente M:	Jajajajaja ¡Iker!
Iker:	(Jhull, se acerca a la mesa de Lesly y habla con ella, Fabricio se incluye en la conversación, Santiago duerme)
Docente M:	Miss, he inventado algo, ¿quieres ver?
Docente K:	Jajajja, sí claro
	(le dice a Jhull que se siente y a Lesly que mire a su compañero, a Jack y Gabriel les dice lo mismo)
Iker:	Miss, mira, bailan el gusanito (mueve hacia adelante y hacia atrás sus pulgares)
Docente M:	Jajajajajajja qué divertido
Andrez:	Iker, ¿me enseñas?
Iker:	Sí, (se acerca a él, le coge las manos, encierra con la palma de su mano, la de su amigo, luego extiende el pulgar de su amigo, con su mano derecho, con su dedo pulgar e índice, le mueve el dedo de adelante hacia atrás)
Jack:	Miss, mira, el mío tiene tentáculos (mueve ondulatoriamente todos sus dedos)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 27

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Gotas en Lana”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, terminan de hablar sobre la importancia del agua para las plantas, finalmente acuerdan realizar afiches sobre la importancia del agua para sus casas. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.)
Docente K:	Muy bien chicos y chicas, aquí tenemos imágenes solo que hubo un problema
Jhull:	¿Cuál miss?
Docente K:	No salieron a color las gotitas, pero tenemos lana celeste, así que vamos a cortar trocitos y los vamos a pegar por las líneas que son nuestras...
Todos:	¡GOTAS! (Todos respondes excepto Yariko que se encuentra hablando con la docente en el baño y Mía que le toca el cabello a su compañera Estrella)
Docente K:	Muy bien, puñitos arriba quién entendió?
Todos:	(La mayoría levanta sus puños)
Docente K:	Bueno, me va ayudar a repartir, Jeremy y Fabricio. Primero pasarán las tijeras, luego la lana y finalmente las hojas, ahh pero solo a los que estén bien sentados.
Gerald:	(Fabricio y Jeremy empiezan a repartir) (Coge la tijera, para ello da un giro a su mano, ubica su dedo pulgar en el agujero debajo de la tijera y el dedo índice y medio arriba, la otra mano la utiliza para agarrar la lana)
Docente K:	(Recorre las mesas y se acerca a Gerald) Gerald, así te va a doler el brazo, déjame explicarte.
Gerald:	(Baja la tijera y la deja sobre la mesa, mira a la docente a los ojos)
Docente K:	(Toma la tijera con su mano derecha y dice) ¿En estos dos agujeros, dónde crees que va el dedo pulgar)
Gerald:	(Señala el círculo)
Docente K:	Muy bien, entonces, el índice y el dedo anular van en el otro, ¿está bien?
Gerald:	Sí (asiente con la cabeza)
Docente K:	Ya, ahora ponlo tú
Gerald:	(Coloca su dedo pulgar en el círculo y sus dedos índice y medio en el óvalo de la tijera y entre ellos los va flexionando de arriba hacia abajo hasta que la tijera sube y de coloca en la posición adecuada para poder cortar)
Docente K:	Muy bien Gerald, ahora con tu otra mano, vas a agarrar la lana para cortarla, usa tus dedos pulgar, índice y medio, para cogerla, pero deja un pedazo sin coger para que lo puedas cortar.
Gerald:	(Usa sus dedos pulgar, índice y medio de la mano izquierda, para coger la lana y deja un pedazo sin coger, empieza a cortar, mira lo que hacen sus manos) ¡Miss, me salió!
Docente K:	Muy bien, sigue así, mira fijamente, voy a pedir la lonchera, ya vuelvo.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 28

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Tizas Aguaditas”

Momento: Taller

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 08/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento; en cada mesa hay un papelote para cubrirlas)
Docente K:	Muy bien, chicos y chicas, ¿les gustaría crear una pintura?
Todos:	Sí...
Renato y	Noo...
Fabricio:	Ahh, ¿no quieren?
Docente K:	Mentira miss (esboza una sonrisa)
Renato:	Bueno, Dylan (él se encuentra en el área de bloques, jugando), para poder realizar nuestra pintura, vamos a necesitar lo siguiente (muestra la piedra con su mano)
Docente K:	¡Una piedraaa!
Todos:	Así es, pero además, (muestra las tizas con su mano)...
Docente K:	¡Tizas!
Todos:	Excelente, pero ¿Cómo podríamos hacerlo?
Docente K:	Pintando la piedra con la tiza
Pablo:	Rompiendo la tiza
Adriano:	Excelente, y quién nos va ayudar es la piedra para poder romper la tiza.
Docente K:	¿Y qué quedará de nuestra tiza?
Iker:	Tierra
Jack y Lesly:	Polvo
Docente K:	Ajá, va a quedar un polvito, a ese polvito le añadiremos agua y se creará nuestra pintura. ¿Están listos?
Todos:	Siiii
Docente K:	Muy bien (todos ya han recibido mandiles, una piedra del tamaño de la palma de sus manos y diversas tizas, envases, agua y pincel)
Estrella:	(Coge con ambas manos la piedra y mueve su brazo desde el codo, logrando aplastar la tiza y partirla)
Andrez:	(Acerca su rostro a la mesa, mueve su brazo izquierdo rápidamente, esboza una sonrisa)
Jeremy:	(Coge la piedra con su mano derecha y aplasta con ella, la tiza, mueve su muñeca y ejerce fuerza sobre ella para triturar la tiza)

Dena:	(Coge, con la mano derecha, su tiza y la choca sobre la mesa, la logra partir)
Docente K:	Ahh, Dena, para eso está la piedra pues hijo.
Isaac:	(Coge la piedra con la mano izquierda y tritura más el polvo que consiguió)
Ariana:	(Coge la piedra con ambas manos y comienza a triturar la tiza, mueve su muñeca reiteradas veces, no mostraban disposición para utilizarlas.)
Iker:	(Empieza a combinar lo que ha triturado, con agua, mueve su brazo dedo de forma ondulatoria.)
Isaac:	(Combina el polvo con el agua, lo mueve con su dedo índice de la mano izquierda, luego sumerge toda su mano en la mezcla)
Andrez:	(<i>Extiende su dedo, lo mueve de un lado al otro, pinta sobre la cartulina</i>)
Yariko:	(<i>Extiende su dedo, lo gira, logrando realizar un círculo sobre la cartulina</i>)
Adriano:	(<i>Extiende y flexiona su dedo índice para realizar rayas</i>)
Dena:	(Mueve su dedo de arriba hacia abajo para realizar rayas en zic zac)
Jeremy:	(Mueve su dedo de arriba hacia abajo realizando líneas curvas)
Estrella:	(<i>Extiende su dedo y realiza rayas, las une, simulando hacer un cuadrado</i>)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 29

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Trayectorias con carritos”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 08/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas, realizan una fila, han recibido carros de juguete y se preparan para salir a jugar)
Todos:	Muy bien chicos y chicas, ya todos tienen carritos ¿verdad?
Iker:	Síii
Docente K:	No, pero el mío no rueda (frunce el ceño)
Andrez:	Ahora lo cambiamos Iker
Docente K:	El mío tampoco
Todos:	También el tuyo Andrecito. Ahora sí, vamos a jugar, ya saben, no se pueden salir de la línea o si no, pueden atropellar a alguien
Docente K:	¡SÍIII! (algunos niños se golpean en la fila)
Todos:	Está bien, salgamos entonces.
	(Niños y niñas salen al patio, unos se ubican en la pared del salón, otros en la de al lado y otros al fondo)

Iker:	Se pinta la mano con plumón, simula ser un carro) Rann, ran, raaaaan. (desliza la palma de su mano por el papelote, mueve su hombro, codo y muñeca para darle dirección al carro en la curva de la pista de la pared)
Docente K:	¡Qué buena idea Iker!
Andrez:	Yo también quiero
Iker:	¡Yo te hago! (esboza una sonrisa)
Andrez:	(esboza una sonrisa)
Iker:	(termina de realizar las llantas) Ya listo
Andrez:	(Pone su mano izquierda sobre la línea que simula ser la pista y comienza a deslizar su mano, en las curvas más altas, inclina sus pies y estira su brazo, no sale de la curva)
Docente K:	(Se dirige al panel de al lado, observa a Jeremy)
Jeremy:	(corre mientras deja su brazo elevado, antes que su cuerpo, observa su brazo y se dispone a desplazar el carro por la curva)
Fabricio:	(Desplaza su mano para deslizar su carro, mueve su muñeca, evita mover el codo, hasta inclina sus piernas para hacerlo)
Docente K:	(Hijo, mueve el codo también
Fabricio:	¿Así miss? (flexiona el codo)
Docente K:	Exacto
Dena:	A que no me alcanzas Jhull (su brazo está extendido, hacia arriba)
Jhull:	Ahí voy (frunce el ceño, mueve todo su brazo, desde el hombro hasta la muñeca, esquiva las curvas y alcanza al carro)
Docente K:	(Se dirige a la pista del fondo)
Adriano:	(Pone su mano izquierda sobre la línea que simula ser la pista y comienza a deslizar su mano, en las curvas más altas, inclina sus pies y estira su brazo, no sale de la curva)
Ariana:	Andrez, apúrate que voy detrás de ti y no me quiero salir de la pista (esboza una sonrisa)
Andrez:	(Sale de la pista) Ay, Andrez, te dije que te apuraras.
Ariana:	(esboza una sonrisa)
Andrez:	(en el piso se encuentran niños haciendo una carrera)
Gabriel:	En sus marcas, listos, ya (inclina su cuerpo y ubica su brazo hacia abajo, lográndolo deslizar por el piso su carro)
Pablo:	(Coloca su brazo extendido hacia abajo y desliza el carro por el piso, corre rápidamente, su mirada es hacia el frente)
Jack:	(Coloca su brazo extendido hacia abajo, deslizando el carro, aunque ejerce fuerza en él y demora en desplazarse) (suena la campana)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 30

V. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Insectimasa”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 11/06/18

Duración: 40 min

VI. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M: Fabricio Todos los niños/as	Los niños y niñas realizaron para representar la actividad masa de aserrín. Chicos y chicas, ¡Miren lo que he traído!, ¿Qué masa creen que sea? ¿Es masa? Sí, Masa
Docente M: Iker:	Sí chicos es masa, pero ¿de qué estará hecha? Es media marrón.
Docente M: Fabricio: Docente M:	A ver les voy a pasar este pedacito para que la toquen y la vean ¿Les parece? Luego me van a decir de qué creen que este hecha. Ya, Miss Antes de comenzar, vamos a cantar yo tengo un tic. A la una, a las dos y a las tres.
Jack Lesly	Yo tengo un tic (breve silencio), tic, tic. He llamado al doctor y me ha dicho que mueva la mano. Mueva, mueva el brazo. (mientras tanto los niños y niñas mueven el brazo, algunos la mano derecha, otras la izquierda y otros ambas). Seguidamente, pasan el pedacito de masa de aserrín para que lo exploren. (Recibe la masa la toca, la amasa) (Recibe la masa la toca, la amasa con todos sus dedos y luego se lo pasa Jhull).
Jhull: Adriano: Renato:	(Aplasta con ambas manos la masa, la estira, la pellizca). (Toca la masa con la yema de sus dedos). (toca la masa, la aplasta y pellizca la masa)
Docente M: Lesly: Docente M:	¿Quién adivina? ¿Qué es miss?, no sabemos, dinos Tan rápido se rinden bueno les cuento que es masa de aserrín ¿Han visto alguna vez aserrín?
Todos los niños/as Docente M:	¡No! (muestra a todos los niños y niñas la bolsa de aserrín en polvo y aserrín entero) Ya que hemos visto el material con el que vamos a modelar, les voy a traer las imágenes de los insectos que haremos. Hoy los responsables de los materiales serán Clarita y Jhull. Toma Clarita, reparte las imágenes a tus compañeros y compañeras.

Clarita:	Ya miss.
Jhull:	¿Y yo? ¿Qué reparto?
Docente M:	Tú vas ayudarme a repartir la masa, toma, ve dándole a los niños y niñas que estén sentados.
Jhull:	Okey Miss (Los niños y niñas se encuentran sentados en sus mesas hexagonales, pero una junta a la otro formando una fila con ella. Cada niño y niña tiene su masa de aserrín y la imagen de un insecto en un casino) Al terminar de entregar el aserrín y la harina, todos los niños y niñas ya estaban tocando sus platos con los ingredientes, por último, se les da el agua para iniciar con la combinación)
Andrés:	Miss, mire como está quedando se siente con bolitas (flexiona y extiende sus dedos en la mezcla de su plato, recogiendo de los lados los ingredientes pegados consiguiendo consistencia de su masa con ambas manos)
Docente M:	Muy bien Andrés, ya casi está lista tu masa.
Fabricio:	Miss mire esta vez sí me está quedando bien la masa, como me enseñó la vez pasada (movía la masa flexionando y extendiendo sus dedos lentamente y usaba sus dos manos consiguiendo consistencia)
Docente M:	Muy bien Fabricio, si está quedando bien. A ver Fabricio (se acerca al plato de Fabricio para observar su masa) ¿cómo lo estás haciendo? Porque a mí no me está quedando igual.
Arianna:	A ver ¿cómo lo estás haciendo tú? (observa su plato y su mano)
Fabricio:	Ari lo que pasa es que tienes que mover tus dedos, hazlo con las dos manos así mira (flexiona los dedos), recoge más aserrín de los lados o pídele a la miss que te dé más.
Arianna:	(imita los movimientos de Fabricio, extiende y flexiona sus dedos primero en el aire y luego sobre su masa, pide más aserrín a la docente y continua con la acción, consiguiendo consistencia)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 31

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Dado - recortes”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 11/06/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	Los niños y niñas se encuentran sentados en asamblea y antes de comenzar con la actividad, se paran y empiezan a cantar junto a la docente.

Docente M:	“En la selva me encontré (breve silencio- los niños y niñas repetirán dicha frase). Un animal particular (repiten la frase) que movía los brazos asá, y hacía sui sui sui y hacía sua sua sua (bis todo).
Jeremy:	(Mueve su mano derecha hacía adelante, hacia un lado y hacia el otro).
Clarita:	(Levanta su mano derecha, moviendo los dedos e un vaivén)
Pablo:	(Mueve su brazo junto con la mano, estirando sus dedos y contrayéndolos).
	-Seguidamente los niños y las niñas, en sus mismos asientos deberán trabajar con su compañera o compañero, lanzando un dado, el que saque la cantidad más alta en el dado será el que empiece con el juego, esto será realizado en duetos. También contarán con una hoja con algún trazo, que será recortado dependiendo a quien vaya ganando-.
	Jhull y Clarita, acérquese para entregarle los materiales para los duetos, ah y no se olviden trabajar con su amiga o amigo.
Docente M:	Ya Miss:
Jhull:	Una vez que todos tienen sus materiales.
Docente M:	Listo chicos y chicas, iré viendo cómo están trabajando, no se olviden de estar sentados.
Iker:	Miss, mira se ha roto, dame otra hoja.
Docente M:	¿Qué pasó Iker para que se rompa tan rápido?
Iker:	Solo lo jale para recortarlo y se rompió.
Docente M:	¿Muéstrame como lo has hecho?
Iker:	Así miss, mira (coge con una mano un extremo de la hoja y con la otra mano hace lo mismo, y tira de ella, rompiendo la hoja).
Docente M:	Hmm, Iker ¿Recuerdas como cogíamos el papel lustre para cortarlo?
Iker:	No me acuerdo, no me sale, cámbiame de hoja.
Docente M:	Mira como corto la hoja, es súper fácil, Iker.
Iker:	Coge la hoja con ambas manos, con el dedo índice y pulgar, ambas manos realizan la misma acción.
	(Iker mira en otra dirección)
Docente M:	Atento Iker, ahora voy a llevar estos dos dedos (índice y pulgar hacia adelante y mis otros dos dedos irán hacia atrás, cortando así la hoja según el trazo que tenga la hoja.
Ariana:	¿Viste Iker?
Dena:	Lo haré Miss
Docente M:	Está bien Iker, mientras tanto iré a ver cómo van tus amigos y amigas.
	(Coordina ambas manos al cortar el papel lustre, coge la hoja con su dedo índice, pulgar y medio, una mano hacia adelante y la otra hacia atrás, tirando de la hoja para recortar el trazo-. mientras tanto su compañera MaríaJesús está esperando a que ella termine de recortar el trazo).
	(coge la hoja del borde con su dedo índice, levanta la hoja a la altura de quijada, cerca de su boca y empieza a recortar con ambas manos, por momentos coordina sus manos para hacer los recortes)
	Dena, ten cuidado, debes hacerlo despacio, cogiendo la hoja con estos deditos ¿Sabes por qué? Puestos deditos son los que recortan fácilmente el papel, solo inténtalo.
Dena:	¿Cómo Miss?, ¿así?

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 32

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mis dedos se mueven”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 12/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y la niña observan a la Docente K, como realiza cocos con el pabito.
Niños y niñas:	(Todos los niños y niñas, se encuentran sentados en sus respectivos lugares).
Docente K:	Chicos ya terminamos el trabajo lo hicieron muy bien, ahora ¿Qué les parece si nos relajamos un poquito? Hay que sentarnos en nuestras sillas para empezar .
Docente K:	Siiii (la mayoría, aunque algunos están jugando, pero allí llega la auxiliar y la Docente M)
Clarita	Vamos a poner nuestros dedos en la mesa de ambas manos y vamos a imaginar que estamos tocando un teclado (la docente ejerce la acción y los niños y niñas la imitan) Ahora más rápido (lo hacen y se ríen) Ahora más lento (se concentran en hacerlo). (Repite varias veces estas indicaciones para jugar con ellos). Por último, movemos nuestras muñecas en forma circular de manera lenta (los niños y niñas siguen las indicaciones) ahora más rápido hasta donde puedan (lo hacen con risas)
Jhull	Listo chicos Miss Mari, Miss Paquita y yo pasaremos por sus mesas para practicar esta canción que acabamos de aprender.
Iker	Si miss, porque no nos sale bien.
Docente K:	Ahora voy contigo Gabriel, espera un momento (al final se queda en esa mesa enseñándoles a todos)
Docente K:	Hay que recordar cómo eran las notas musicales que usaremos para esta canción (primero repasa la posición de los dedos para que escuchen la diferencia de los sonidos, luego lo toca de manera lenta, nota por nota para que puedan repetirlo, varios de ellos no logran hacerlo, pero Gabriel sí un poco lento, pero se lograba escuchar la canción y la diferencia de notas)
Gabriel:	Gabriel te quedas a cargo de esta mesa explicándoles a tus compañeros lo aprendido (logra independizar los dedos para tocar la flauta y lograr los cambios más rápido que sus compañeros)
Docente K:	Ya miss (sonriendo)
Docente K:	Gabriel explica a sus compañeros los agujeros que deben cerrar con sus dedos y luego los mueve de manera independiente realizando los cambios y lográndose escuchar la canción) (en el caso de los compañeros logran independizar los dedos, pero la dificultad es en los cambios de notas un

Docente K: Gabriel:	poco más de agilidad) con la práctica continua se logra escuchar la canción, pero luego de unos minutos. Muy bien María Jesús, ahora solo debes de practicarlo para que te salga. Ah y ayuda a tu mesa, para que les salga. Ya.
MaríaJesús:	(Mientras tanto los niños y niñas observan a la Docente M, que se encuentra al frente explicando paso por paso como hacer los cocos). Jhull, ven siéntate, tú también Jeshair, les voy a explicar, es simple, solo deben de pasar el pabito por sus dedos, nada más.
Docente K: Jhull:	Empezamos.
Jeshair:	(coge el pabito con su mano izquierda para pasarlo por detrás de sus dedos pulgar y meñique)
Docente M:	Miss, ¿así? (coge el pabito y lo pasa por sus dedos meñique y medio, al jalarlos se sale de sus dedos) Jesha, ten cuidado el pabito se está yendo a otro dedo, recuerda que es el dedo pulgar e índice, además cuando lo jales (estires) tienes que flexionar el dedo para que no se resbale el pabito. Vuélvelo hacer amor, para que te salga bien.
Jeshair:	Está bien (junta los labios y los arruga, moviéndolo hacia la derecha)
Docente M: Jeshair:	A veces debemos de empezar de nuevo, no te preocupes te voy a ayudar. (coge el pabito con sus dedos, luego lo pasa por su dedo índice y pulgar, luego lo pasa por los mismos dedos de la otra mano, para terminar, jala con el dedo índice el pabito y se logra hacer el agujero, tensando el pabito al flexionar los dedos índice y pulgar)
Docente M: Jeshair:	Excelente, Jeshair, ves que si te salió. Ahora explícales a tus compañeros.
Estrella:	Yaaa (fue corriendo a su mesa para explicarles a sus compañeros)
Jeshair:	A mí explícame Jesha porque todavía no me sale (cara triste) Ya mira, agarra tu pabito y haz lo mismo que yo hago (coge el pabito con sus dedos, luego lo pasa por su dedo índice y pulgar, luego lo pasa por los mismos dedos de la otra mano, para terminar, jala con el dedo índice el pabito y se logra hacer el agujero, tensando el pabito con los dedos índice y pulgar al flexionarlos) dobla estos dedos (coge sus dedos) para que no se salga el pabito.
Estrella:	(Ella logra imitar los movimientos de jeshair logrando hacer el agujero y tensar el pabito al flexionar sus dedos pulgar e índice) Ya me salió (sonríe)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 33

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Recortefigura”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 12/06/18

Duración: 40 min

II.Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Chicos para empezar con la actividad, primero vamos a cantar una canción, es la siguiente “Recorto el papel tarara rarán, dedos usaré tarara rarán, pulgar e índice tarara rarán, que lo lograré tarara rarán (bis), vamos a tener que chasquear nuestros dedos.
Renato:	Una vez más.
Jeremy:	(Junta sus dedos pulgar y medio, luego los frota)
Gabriel:	(junta el dedo pulgar y el dedo medio)
Ariana:	(apoya su dedo pulgar y anular y los frota)
Docente M:	(Junta su dedo pulgar y medio, los frota hacia la derecha). Ahora vamos a comenzar con la última actividad del día, cada mesa recibirá un sobre, en el encontrarán una figura geométrica, la cual armarán, también tendrán un cuadrado de lustres, en el cual van a dibujar la figura que armaron, para luego recortarla (Se muestra las acciones con el material). Una vez que tengan su material empiezan. (La mesa de dinosaurios y tigres, arman la figura que les toco, triángulo) (La mesa de unicornios, armaron el rompecabezas, les tocó el círculo): (Dragon Ball arcoíris, le tocó armar el rectángulo). (Plantas vs pokemon, les tocó el cuadrado) (Combate a la fuerza, le tocó el Hexágono) (mesa Superman les tocó armar un triángulo). (Mientras tanto, algunos niños y niñas se encontraban dibujando la figura geométrica que les tocó en el medio de su cuadrado de papel lustre)
Ariana:	(toca el material, coge el cuadrado de papel lustre con su dedo índice y pulgar lustre, una mano la inclina hacia adelante y la otra hacia atrás).
Adriano:	(coge su papel lustre, coge su plumón con la mano derecha, para empezar a realiza la figura que le tocó, el rectángulo).
Iker:	(Por otro lado, coge la tijera y empieza a cortar su cuadrado).
Lesly:	Miss, Iker ha cogido la tijera.
Docente K:	Iker, guarda la tijera, por favor, estamos recortando con los dedos.
Iker:	A mí me aburre cortar con los dedos, no quiero hacerlo.
Yariko:	(Agarra de su mesa su cuadrado de papel lustre, saca de su cartuchera su lápiz, y empieza a dibujar haciendo uso de la prensión trípode, el triángulo).
Lesly:	Miss, mira como recorto mi cuadrado (utilizando su dedo índice y su dedo pulgar, para recortar el cuadrado en el papel lustre).
Gabriel:	Ya voy a terminar miss, mira como está quedando mi cuadrado (corta con su dedo índice y pulgar el papel lustre, una mano hacia adelante y la otra hacia atrás).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 34

I. Datos Generales

Actividad Lúdica:” Hojitas colgantes”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/06/18

Duración: 25 min

II.Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y niñas finalizando la primera actividad significativa, se sientan en sus respectivas mesas hexagonales. Chicos y chicas el día de hoy vamos a trabajar con un material muy bonito, que ya hemos estado viendo últimamente, pero no la vamos a encontrar en la mesa como siempre. Vamos a ir al patio uno por uno, y vamos a encontrar unas bolsitas colgando de una lana. Vamos a coger una, a jalamos y entramos al salón, nadie la abre porque les tengo que explicar con que la vamos a utilizar. Adriano, se para guarda su silla, va al patio y trae la bolsita. (Jeshair, Renato, JaanPaul, Richelle, Jack, se paran uno por uno y van por sus bolsitas (todos se paran guardan sus sillas y traen su bolsita) (Isaac, Yariko, Jeremy, Gerald, Gabriel, salen descuelgan sus bolsitas y entran al salón). (Lesly, Iker, Estrella, Fabricio, Mia, Jhull, Andréz, salen al patio corriendo a jalar su bolsita de la lana). Mientras tanto la docente K, se encuentra poniendo nombre a la bolsita de cada niño y niña. No abrán las bolsas, hasta que se dé la indicación. Vamos a recibir un papelote craf, y ahí vamos a utilizar nuestras hojas. Tendremos que romper la bolsa y utilizar la hoja o hojas que están dentro. Le van a echar pintura y lo estampan sobre el papel todo el papel craf. Ahora sí rompemos las bolsas, lo botamos en el tachó. Y comenzamos.
Estrella:	Miss, yo quiero repartir la pintura.
Docente M:	Estrella, hija, ya hay responsables de los materiales
Jhull:	Miss, yo reparto las pinturas
Clarita:	Miss, yo reparto el craf.
Docente M:	Muy bien, Jhull y Clarita, solo hay que apurarnos.
Jeshair:	Mira miss, esta quedando la forma de la hoja en el papel.
Andréz:	(coge la hoja con su dedo índice y pulgar, le hecha bastante pintura a la hoja, para luego estamparlo en el craf)-
Docente M:	Andréz, le estás echando mucha témpera, se puede romper el papel ¿No crees?, además no se nota la forma de la hoja al momento de que lo estampas. (mientras tanto Yariko e Iker, se ponen a jugar y se meten debajo de la mesa)

Docente K:	Chicos deben han visto lo que han traído para trabajar, salgan de ahí para que lo puedan hacer, apúrense, se pasa la hora.
Iker:	No
Yariko:	Hmmm, está bien. (Yariko se para y se va a sentar, Iker hace lo mismo)
Yariko:	Miss, donde está mi hoja
Docente K:	Aquí está, pero como te habías ido, pues no la tenías. Y la mía, miss
Iker:	¿La tuya? No sé dónde la has dejado hijo, vamos a buscarla, ¿Te parece?
Docente K:	Está bien (camina por el salón buscando en la mesa su bolsa con su hoja). No lo encuentro Miss, y ahora (mirando hacia ambos lados).
Iker:	Hmm. Ayayay, eso pasa porque no estabas sentado, ahora tu hoja se ha perdido.
Iker:	Si te veo sentado te doy otra hoja, sino pues no hay hojita. Hmm, está bien Miss (se acerca con los brazos abiertos diciendo-Te amo Miss).
Docente K:	Ya, ya siéntate hijo. (Mientras tanto, los niños y niñas se encuentran echando pintura a sus hojas, para después estamparlas).
Iker:	(le hecha bastante pintura a su hoja y lo estampa, la hoja se queda pegada.
Docente K:	Hijo, mira tu hoja, parece que se va a romper. Como le estás echando bastante pintura, se está remojando, si sigues haciendo eso, se va a destrozar ¿Eso quieres?
Jhull:	No miss, ahora le echaré menos.
Docente K:	Excelente hijo, y verás que te quedará mucho mejor.
Jhull:	Miss, el mio sí está quedando mejor que el de Jhull.
Docente K:	Fabri, Jhull está aprendiendo a trabajar con las pinturas, por eso que no le ha salido muy bien, pero poco a poco va a mejorar. Todos estamos aquí para aprender.
Fabricio:	(mira a la docente, y baja su mirada)
Docente K:	Fabri, no te pongas triste, solo hay que tratar de ayudar a los amigos, porque todos estamos aprendiendo y hay cosas que nos faltan mejorar. Está bien (esbozando una sonrisa).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 35

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: "Canicas y arcoíris"

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/06/18

Duración: 25 min

II.Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	(Los niños y las niñas se encuentran en el salón sentados en sus respectivas sillas)
Isaac:	Chicos y chicas el día de hoy vamos a salir al patio a trabajar algo muy interesante, vamos a utilizar esto. ¿Qué es eso Miss? Canicas
Docente M:	Sí, son canicas y las vamos a utilizar en la actividad.
Todos los niños/as	¿Quieren saber que vamos a hacer?
Docente M:	Sí
Yariko:	Bueno, pero para salir a hacer la actividad, debemos de estar en orden, deben respetar el orden, no se olviden y saldremos y nos ubicaremos en 3 columnas. Voy a decir los nombres de los niños y niñas que irán saliendo, guardarán sus sillas y salen ay se ponen en columna porque afuera les voy a explicar en qué consiste el juego.
Docente M:	Ya miss. Sale Renato (empezando a correr en el salón olvidándose guardar su silla)
Docente M:	Chicos no se olviden guardar su silla y salir caminando. Pablo, Gabriel, Clarita, Isaac, vayan saliendo al patio, me esperan afuera. Jack, JaanPaul, Estrella y Jeremy, salgan al patio, la Miss K, está que los acomodan en columnas afuera.
Docente M:	Richelle, Ariana, MaríaJesús, Adriano y Jhull, me esperan afuera. Yariko, Iker, siéntense, para que salgan a realizar la actividad. Andrés, ve saliendo. Yariko e Iker, nos vamos afuera.
Todos los niños /as	Ya Miss. (Los niños y niñas antes de hacer las 3 columnas, se encuentran sentados en las bancas del patio). Ahora sí chicos y chicas, lo que vamos a hacer es seguir este circuito, saltarán por los ula ulas, van a encontrar una caja con témperas y al costado canicas, las que deberán tener dentro de la caja con tempera, de ahí van a correr y agacharse, ahí encontrarán un craf pegado en el suelo con un poco de témpera salpicada, a su lado habrá 3 canicas, las cuales con deberán mover haciendo uso de su dedo pulgar e índice, los frotarán impulsando así la canica. (la otra docente mientras tanto realiza las acciones mencionadas). (Los niños y niñas se ríen mientras la Docente K, pasa por el circuito). ¿Entendieron?
Jhull:	Sí, Miss. Ahora si nos ubicamos en tres columnas, para eso la Miss P, la Miss K, van a encargarse cada una de una columna. (todos se ubicaron en las columnas) Empieza Jhull, Pablo y Renato, a la cuenta de 1, 2 y 3. (salta dentro de los ula ulas, para luego meter las canicas una por una haciendo uso de la pinza (dedo índice y pulgar), de ahí mueve la caja, dejando la cartulina que está dentro con líneas de témperas, de ahí corre un poco y llega al craf, coge una canica juntando el dedo índice y pulgar, este último impulsa la canica en el craf, manchando el craf con pintura roja y azul). -Mientras tanto, algunos niños y niñas se encuentran sentados y haciendo porras a sus equipos, otros están parados gritando.

Iker:	Los siguientes en salir son: Fabricio, Iker y Jack, a su marca, listo y fuera. (Salta, dentro de la ula ula, casi pisando los materiales, de ahí coge las canicas con la mano y mete las canicas en las cajas, la sacude y luego la abre, mira el interior y la cierra. De ahí se acerca al craf, coge la canica y con su dedo índice empuja la canica, extiende un poco el dedo medio y anulas y lo vuelve a bajar).
Docente M:	Iker, te tienes que ayudar del dedo índice y el dedo pulgar. Así Miss, si amor ¡Tú puedes!

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 36

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cáscaras sumergidas”

Momento: Actividad significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 15/06/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Todos los niños y niñas:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en cuatro grupos, cada uno cuenta con dos mesas hexagonales.
Docente M:	Chicos y chicas ahora, recibirán lo que trajeron hoy en la mañana, pero ¿A que no saben cómo lo vamos a utilizar?
Heikel:	¿Qué haremos con las cascaras, Miss?
Docente M:	Les cuento que vamos a sumergir las cáscaras de huevo en táper con goma y pintura, serán de muchos colores y vamos a pegarlo en el mural que se encuentre en una esquina del aula. ¿Les gustaría ayudarme a completar el mural con muchas cáscaras de huevo sumergidas?
Jack	Yo quiero
Iker:	Yo te ayudaré, Miss
Jhull:	Yo también (parándose y acercándose al escritorio de la docente).
Jeshair:	Miss te ayudo a repartir los materiales.
Docente M:	Me va ayudar quien este bien sentadito, con una sonrisita.
Jeshair:	(sale corriendo y toma asiento, para de ahí realizar las acciones que dice la docente)
Docente M:	Hoy me ayudará Clarita y Renato. (caminan en dirección del escritorio de la docente del aula, cogen el material y empiezan a repartir a los niños que están sentado.
Docente M:	Bueno, ya chicos, es hora de pintar, solo vamos a usar las yemas de los dedos. Todos comienzan a pintar y de pronto la docente coloca música de la Miss Rossi.

Jack:	Miss mire como me está saliendo, ¿está bien verdad? (alternaba sus dedos de la mano derecha y pintaba el mural)
Docente M:	Si claro que sí Jack, te está quedando muy bonito
Jack:	Gracias miss. (mientras pintaba, le da la importancia a la música y comienza a seguir el ritmo con sus dedos alternándolos, siendo evidente a sus compañeros de al lado, causándoles un poco de curiosidad y risa, incluso las cantaba). Inténtalo Renato (riéndose)
Renato:	No me sale
Jack:	Si te va a salir, tienes que mover los dedos así mira, de uno en uno y escucha la canción, la miss me enseñó la vez pasada (alterna los dedos desde el meñique hasta el pulgar y a la vez mueve su cabeza como siguiendo el ritmo)
Renato:	Ah ya entendí, voy a ver qué tal me sale. (sonriendo) (Mueve sus dedos imitando a Jack, aunque más lentos logrando alternar los dedos)
Jack:	Ya te está saliendo Renato, sigue practicando te va a salir mejor.
Lesly:	Miss, mira como meto mi cáscara dentro de la pintura (utilizando la prensión pinza para agarrar la cáscara), ahora es verde (esbozando una sonrisa).
Docente M:	Excelente, y ¿Ahora dónde lo vas a pegar?
Lesly:	En el mural.
Docente M:	Ve, a hacerlo.
Pablo:	Miss, mira mi cáscara de huevo (haciendo uso de la prensión pinza), o he metido en la pintura, pero no lo he roto, aún está enterito, (camina llevando su cascara de huevo en dirección del mural, lo acerca y para pegarlo, lo aplasta con toda la palma se su mano).
Renato:	Miss, mira como como pego mis cáscaras, (moviendo los dedos con pintura sobre las cáscaras de huevo). Yo estoy pintando mi cascará con mis dedos (pego la cáscara de huevo en el mural y con sus dedos empezó a pintarlo).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 37

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: "Palicuentas"

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 15/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos. Chicos y chicas, ahora vamos a hacer un juego muy divertido. Encontraremos diferentes sobre el suelo masking tape pegado en el suelo, de ahí harán girar los yace y por último harán girar el palito con cinta.
Jeremy:	Miss yo quiero jugar.

Docente K:	Solo saldrán los niños y niñas, que se encuentran sentados saldrán primero. Brazos cruzados y piernas cruzadas.
JaanPaul:	Mami, digo miss,
Iker,	Jajaja
Heikel,	Dime JaanPaul ¿Qué pasó?
Adriano:	Miss, Miss, yo quiero ir primero.
Docente K:	Ya hijito, pero debes permanecer sentado. Ahora irán saliendo uno por uno al patio, para tomar asiento en las bancas, e iniciaremos con el juego.
JaanPaul:	Ya todos los niños y niñas en el patio sentados.
Docente K:	(Salta por las líneas de masking tape. Coge con la prensión pinza uno a uno los yaces y los hace girar, de ahí camina y coge con la prensión palmar el palito con cinta).
Jack:	(Corre y salta sobre las cintas del piso, rápidamente coge un yas y lo hace girar con la prensión pinza, para luego ir caminando y coger el palito con cinta realizando la prensión palmar).
Clarita:	(Gira uno a uno los yaces haciendo uso de la prensión tridigital, para luego coger el palito con cinta haciendo la prensión palmar).
Gabriel:	Mientras tanto hay niños y niñas que se encuentran esperando su turno, sentados en las bancas.
Fabricio:	Miss, quiero salir yo.
Docente K:	Ya hijito, ponte al costado de Jhull.
Fabricio:	Ya miss (mientras se va corriendo y se ubica al costado de Jhull)
Docente K:	A su marca listos y fuera.
Jhull y Fabricio	(Corren, empiezan a saltar con un pie, con ambos, minutos después, Jhull hace uso de la prensión pinza para girar los yaces. Mientras, Fabricio hace uso de la prensión tridigital, luego Jhull coge realizando la prensión palmar el palito de cinta).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 38

II. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cáscaras Enrollables”

Momento: Actividad significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 18/06/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente M:	(Al terminar de hablar sobre el abono, niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.) Bueno chicos, ya que comprendieron ¿Qué es el abono y para qué sirve?, prepararemos nuestro abono para nuestro biohuerto ya que es necesario. (La mayoría se encuentra sentada, a excepción de Iker que habla con Lesly en el baño. Así mismo la Docente K, acomoda a los niños y niñas en sus asientos, diciéndoles que su espalda debe estar en el respaldar)

Jhull Diego	Mi mamá me trajo cáscaras (Lo dice en voz alta) A mí también, pero de pepino (Lo dice en voz alta) (Mariajesús habla con Ariana, Fabricio con Isaac golpean sus manos)
Docente M:	A ver Isaac y Fabricio, dejen de jugar así, se van a lastimar, y además no van a escuchar las indicaciones. (Fabricio baja las manos de la mesa, y dirige su mirada hacia la docente, Isaac sonríe)
Docente M:	Ya chicos, está bien lo que dicen Diego y Jhull. Hoy han traído cáscaras de zanahoria, papa, y pepino para elaborar su ...
Dena y Adriano:	¡Abono!
Docente M:	Muy bien, para elaborar su abono, les mostraré cómo lo debemos enrollar para meterlo en la tierra, miren... (La mayoría mira el trabajo de la docente a excepción de la mesa de Plantas vs. Pokémon, donde Iker habla con Lesly y Jack con Gabriel)
Docente M:	Empezaré para los que me escuche, los que no, qué penita. (Docente K, se acerca a la mesa de Plantas vs. Pokémon, y les dice que escuchen)
Docente M:	Bueno, harán lo siguiente, pondrán la tira de su cáscara sobre la mesa (Sostiene la cáscara de manera vertical con su mano izquierda) y luego con su manito derecha (Muestra su mano derecha, moviendo sus dedos intercaladamente, de arriba hacia abajo) utilizarán su dedo pulgar e índice (Muestra cada dedo, de la mano derecha, cuando lo menciona, finalmente junta las yemas de ambos dedos reiteradas veces) y pondrán la cáscara entre ambos dedos y comenzarán a deslizar el dedo índice desde el inicio de la cáscara (Desliza su dedo índice sobre la cáscara, utilizando de soporte su dedo pulgar) ¿se entendió?
Todos:	¡Sí! (la mayoría lo dice)
Docente M:	Bueno, Miss Khiara y yo, les repartiremos las cáscaras, al que no las ha traído, compartirle por favor. (Una vez que todos los niños y niñas habían recibido sus tiras de cáscara, comenzaron a trabajar)
Andrés :	Coge y la pone en medio de las palmas de sus manos, luego comienza a frotarlas rápidamente)
Docente M:	Andrés, ¿Estuviste atento a la explicación?
Andrez:	(Voltea su cabeza y mira a la docente)
Clara:	Noo, miss
Maricielo	Ay, ya ves, Andrecito.
Clara:	Usted dijo que debíamos hacerlo con estos dos dedos (muestra el pulgar e índice derecho)
Docente M:	Muy bien y ¿qué más?
Andrez:	(curva su boca hacia arriba)
Clara:	Ponerlo así (ubica la cáscara en medio de los dos dedos) y con éste dedo(mueve el dedo índice de su mano derecha de arriba hacia abajo) enrollar la cáscara (desliza el dedo índice sobre la cáscara y utiliza el pulgar como apoyo, logra enrollar la tira)
Docente M:	Ay, qué bien, le salió. Ahora tú Andrecito. (mira a Andrez)
Andrez:	(Ubica la cáscara en medio de sus dos dedos, pulgar e índice. Desliza el dedo índice sobre la cáscara, no logra coger la parte inicial de la cáscara y solo logra deslizar el índice sobre la cáscara)

Clara:	Miss, yo le enseño.
Docente M:	Está bien, Clarita.
Clara:	(Acerca su asiento hacia él y le pone la cáscara sobre los dos dedos, índice y pulgar de la mano derecha de Andrez)
Andrez:	(Observa lo que su compañera hace con su mano)
Clara:	(Con sus dedos pulgar e índice, logra enrollarle la primera parte de la cáscara) ya mueve tu dedo Andrez.
Andrez:	(Desliza su dedo sobre la parte enrollada, la hace girar, logra enrollar más)
Clara:	Miss, le salió. (curva su boca hacia arriba)
Docente M:	Bien, sigan así chicos. (se dirige hacia la mesa de Dragón ball Arcoíris)
Docente M:	A ver chicos, su abono.
Ariana:	Mira Miss, este es el mío (muestra su cáscara de pepino enrollada)
Docente M:	Muy bien Ariana (levanta el puño derecho con el pulgar hacia arriba) ¿quién más?
Jaam Paul:	Mira Miss, mira Miss. (extiende su brazo derecho y la palma de su mano, con su enrollado de zanahoria sobre ella)
Docente M:	¡Qué bien! (curva su boca hacia arriba) y ¿tú Dena?
Dena:	Miss, ya lo doblé (muestra la cáscara doblada en tres partes)
Docente M:	Ahhh, ¿se doblaba o se enrollaba?
Dena:	Se enrollaba (mueve la boca hacia un lado)
Docente M:	Ajá, te voy a ayudar (se pone de cuclillas y se acerca a él) Mira, vas a utilizar estos dos dedos, el pulgar (muestra su pulgar derecho) y el índice (muestra su dedo índice derecho)
Dena:	(Observa sus dedos pulgar e índice)
Docente M:	Y luego, vas a poner la cáscara en medio de ellas y vas a deslizar tu dedo índice desde el borde de la cáscara, así mira (pone la cáscara en medio de sus dedos y comienza a deslizar su dedo índice sobre el borde hasta llegar a enrollarlo), ¿se entendió?
Dena:	Sí (asiente su cabeza)
Docente M:	Hazlo, entonces.
Dena:	Ya (coloca la cáscara en medio de sus dedos, pulgar e índice, luego desliza su dedo índice sobre el borde de su cáscara, ejerce presión y logra enrollar la cáscara)
Docente M:	Muy bien Dena, sigue, con tu otra mano, ayúdate subiendo la cáscara (utiliza los dedos pulgar e índice para coger los extremos del enrollado y los sube) ¿viste?
Dena:	Sí Miss (realiza la misma acción, utiliza los dedos pulgar e índice para coger los extremos del enrollado y los sube lentamente), logra enrollar más.
Docente M:	Excelente.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 39

I. Datos Generales

Actividad Lúdica:” Sombras en movimiento”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(El salón se encuentra con mesas y sillas arrinconadas a los lados, niños y niñas se sientan en círculo en el piso, Paquita les va llamando de tres en tres para irlos peinando.)
Docente M:	Chicos, el día de hoy, Miss Glenda y Miss Anita les han traído un juego muy divertido, pero para eso, deben estar con los brazos cruzados, con las piernas cruzadas y la sonrisita.
Todos:	(niños y niñas siguen las indicaciones, a diferencia de Jaam Paul que se encuentra modelando plastilina en el sector “Mamá qué rico” y Yariko que se esconde de bajo del escritorio, Iker se va al baño y se encierra)
Docente G:	Chicoos, buenos días mi nombre es Glenda y el día de hoy les traigo un jueguito, pero antes quiero saber si a ustedes les gustan los animales.
Todos:	SIIIIII (La mayoría responde a excepción de Yariko que se encuentra hablando con la docente Khiara, Jaam Paul que sigue jugando con la plastilina e Iker que habla con la docente Maricielo, en el baño. Pablo, Renato y Jhull se ríen)
Glenda:	Muy bien, hoy les traigo juegos con animales, solo que no los he traído, nosotros los vamos a crear con nuestras manos. ¿Alguien sabe cómo hacerlo?
Jhull:	Yo, sé hacer una serpiente mira (extiende su mano derecha hacia arriba y va moviendo su muñeca ondulatoriamente, el codo también)
Docente G:	Jajajaja, qué divertido, a ver vamos a encender el proyector para ver cómo se ve en la sombra.
Docente A:	(enciende la luz del proyector)
Jhull:	(vuelve a realizar la misma acción, extiende su mano derecha hacia arriba y va moviendo su muñeca ondulatoriamente, el codo también)
Todos:	(la mayoría observa lo que realiza su compañero, Yariko se integra al grupo curvando su boca hacia arriba)
Docente G:	Jajaja excelente, solo le falta su boca, tienes que ponerlo así (junta los dedos índice, medio, anular y meñique y debajo de ellos el dedo pulgar de la mano derecha y junta los dedos superiores con el dedo inferior reiteradas veces)
Jhull:	¿Así? (observa su mano derecha, la pone a la altura de sus ojos, luego, junta los dedos índice, medio, anular y meñique y debajo de ellos el dedo pulgar de la mano derecha y junta los dedos superiores con el dedo inferior reiteradas veces, seguidamente, levanta el brazo y se proyecta la sombra)
Docente G:	¿Muy bien, alguien más se sabe otro animal?
Maríajesús:	Yo, sé hacer una mariposa (junta paralelamente, los pulgares de ambas manos, los dedos índice, medio, anular y meñique, los junta en la mano derecha y hace lo mismo con la izquierda, los extiende y los mueve conjuntamente de adelante hacia atrás)
Docente G:	Excelente, mira qué bien se ve en el proyector (señala con su dedo índice la sombra)
Todos:	(La mayoría curva la boca hacia arriba, otros se ponen de pie para imitar la acción que hizo su compañera Maríajesús)
Docente G:	Muy bien, ¿alguien más sabe hacer otro animal?
Dena:	Yo
Docente G:	A ver Dena, muéstrame

Dena:	(levanta el brazo derecho hacia arriba) La serpiente.
Docente G:	Ahh, pero ese ya lo vimos, ¿otro animal?
Todos:	(Todos se quedan en silencio)
Docente G:	Yo les enseñaré algunos ¿está bien?
Todos:	SIII (todos, inclusive los que estaban dispersos, están sentados observando la demostración)
Docente G:	Miren, haré una araña (extiende su mano derecha, separa sus dedos y los alterna, realizando movimientos de arriba hacia abajo, luego realiza un puño con su mano izquierda y la pone sobre su mano derecha) ¿lo vieron?, fácil ¿verdad?, a ver, háganlo.
Todos:	SÍÍ, (La mayoría realiza la acción, extienden su mano derecha, separan sus dedos y los alternan, realizando movimientos de arriba hacia abajo, luego realizan un puño con su mano izquierda y la ponen sobre su mano derecha)
Yariko:	El mío puede caminar por las paredes (observa sus brazos, los extiende, extiende su mano derecha, separa sus dedos y los alterna, realizando movimientos de arriba hacia abajo, luego realiza un puño con su mano izquierda y la pone sobre su mano derecha, desplaza sus dedos de la mano izquierda por la pared, sus brazos se mueven aleatoriamente de un lado hacia otro, luego se desplaza a la cabeza de sus compañeros, utiliza las yemas de sus dedos)
Docente G:	Muy bien Yariko, pero no te vayas que tengo que explicarles uno más.
Docente K:	(Mira Richell)
Richelle:	Ya, ya (voltea la mirada hacia el frente)
Docente G:	Muy bien, extenderán los dedos de ambas manos y los flexionarán, así (extiende los dedos de ambas manos y los flexionan) y luego juntarán las muñecas de sus manos (rodea la muñeca de sus manos con los dedos pulgar e índice, luego junta las muñecas) ¿Qué animal soy?
Renato:	Mariposa
Ariana:	Hormiga
Dena:	Pulpo
Docente G:	Noo, soy el cangrejo, a ver ustedes.
Jaam Paul:	Mira Miss, mira Miss (señala a la docente Glenda)
Docente G:	Muy bien, ahora pasaremos para adivinar la sombra del animal que ha hecho cada amigo.
Docente K:	Muy bien saldrá, el que esté ¡Con los brazos cruzados, con las piernas cruzadas y la sonrisita!
Docente K:	Sale primero, Clara.
Clara:	(curva la boca hacia arriba y baja su mirada)
Docente G:	¿Deseas salir?
Clara:	(Sigue mirando hacia abajo)
Docente K:	Muy bien, hasta que se anime, va saliendo Adriano. Todos atentos para adivinar.
Adriano:	(sale al frente, extiende su mano derecha, separa sus dedos y los alterna, realizando movimientos de arriba hacia abajo, luego realiza un puño con su mano izquierda y la pone sobre su mano derecha)
Todos:	(Termina de realizar la acción y todos gritan, ¡PULPO!)
Adriano:	Sí (Curva la boca hacia arriba)
Docente K:	Muy bien, sigue, Pablo
Pablo:	(Curva la boca hacia arriba y se levanta lentamente, sale al frente)
Andrés:	(Se levanta y tapa la luz del proyector, se ve la sombra de su cabeza)

Docente G:	Andrez, por fis, siéntate, tu amigo va a salir.
Andrés:	(se sienta)
Pablo:	(extiende los dedos de ambas manos y los flexionan, los mueve lentamente, luego junta las muñecas)
Todos:	(Termina de realizar la acción y todos gritan, ¡CANGREJO!)
Docente K:	¡Excelente! Gracias Pablo, a ver, quién más... hmmm Iker, adelante.
Iker:	(Se ubica en la parte del frente, realiza un puño con su mano derecha y extiende sus dedos índice y medio, sube el brazo para que se vea la sombra)
Todos:	(Termina de realizar la acción y todos gritan, ¡CONEJO!)
Docente G:	Muy bien, qué creativo jajajaja....
Todos:	(cada uno va saliendo, otros son llamado por la auxiliar Paquita para ser peinados, otros se van yendo ya que vinieron a recogerlos)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 40

I. Datos Generales

Actividad Lúdica:” Adivina el dibujo”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 19/06/18

Duración: 10 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan las canciones de las actividades rutinarias, se hace pasar a los niños y niñas que llegaron tarde para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.)
Docente K:	Muy bien, como todos ya están bien sentaditos, y se están portando muy bien, realizaremos un juego, cada mesa dibujará un animal en particular, yo se los diré, cuando suene el silbato, mostrarán su imagen para que los otros equipos adivinen. ¿Se entendió?
Todos:	SIII (todos lo mencionan)
Jeshair:	Miss , yo quiero repartir.
Docente K:	Está bien Jesha, también me va ayudar... Richelle.
Jeshair y Richelle:	(Ambos niños reparten las hojas y los plumones, los demás niños y niñas hablan entre ellos y ellas)
Richelle:	(Le acerca el plumón delgado rosado)
Jeremy:	(Inclina su boca hacia un lado) No quiero este, quiero el grueso marrón (señala el plumón).
Richelle:	(Le cambia el plumón delgado, por el grueso)
Dena:	Yo también quiero el grueso pero azul, por fis.
Richelle:	Ay ya, toma.
Docente K:	Listo, pasaremos la Miss Maricielo y yo por los equipos (comienza por la mesa “Plantas vs. Pokémon”) ustedes van a dibujar una araña, digo ¡YA! Y comienzan a dibujar, ¿está bien?

Todos:	Sí (asienten todos)
Docente K:	(Se dirige a la mesa de “Combate a la Fuerza”) Ustedes van a hacer una mariposa.
Jhull:	Nooo Miss, un perro
Estrella:	Yo no sabo dibujar
Docente K:	Jhull, por esta vez harán una mariposa ¿sí?
Jhull:	Ya Miss.
Docente K:	Bueno, y no te preocupes Estrellita, yo te ayudo.
Estrella:	(Asiente la cabeza)
Docente K:	(se dirige hacia la mesa de “Tigres y Dinosaurios”) Ustedes dibujarán una hormiga.
Mesa de T y	Yehh
D:	Muy bien, ya terminé de decirles a los tres equipos que están en esta fila, miss
Docente K:	Maricielo, ¿usted?
Docente M:	Yo también Miss Khiara.
Docente K:	Entonces empecemos, en sus marcas, listos y ¡YA! (se dirige a la mesa de “Combate”)
Estrella:	(Coge el plumón con toda la palma de su mano y da vueltas ondulatoriamente)
Docente K:	¡Estrellita! ¿Qué animal te tocó?
Estrella:	Mariposa
Docente K:	Bien, solo una cosa, tienes que coger bien el plumón, con tus tres deditos, mira el dedo medio, va aquí al lado (coge el dedo medio de la mano derecha de Estrella y lo ubica debajo del dedo índice), el dedo índice (coge el dedo índice de la mano derecha de Estrella y lo ubica arriba del dedo medio) y tu dedo pulgar (coge el dedo pulgar de Estrella y lo ubica al lado de los otros dos dedos) y los ubicas de esa forma en el lápiz (Pone el lápiz entre sus dedos)
Estrella:	(Observa por momentos, luego mira hacia otro lado y vuelve a observar la acción realizada, deja sus manos a disposición de la docente)
Docente K:	Muy bien, ahora realizaremos esta figura para hacer las alas (Coge la mano derecha de Estrella y traza dos semicírculos juntos) ahora hazlo tú en sentido contrario, te ayudaré con la primera (sigue cogiendo la mano de Estrella y trazan el círculo superior), ahora haz tú el de abajo.
Estrella:	(Traza el segundo semicírculo continuo al que había hecho, el trazo se desvía un poco, pero logra dar la forma)
Docente K:	Excelente, ahora realizaremos su cuerpo (vuelve a cogerle la mano derecha de Estrella, la cual coge el lápiz, trazan la parte superior de un óvalo largo en medio de los pares de semicírculos) ahora tú hazlo de abajo.
Estrella:	(coge el lápiz sola, lo presiona de manera que se puede notar el trazo, continúa el trazo desde donde estaba dibujado, realiza la otra mitad del óvalo alargado)
Docente K:	Muy bien, ahora solo falta su cabeza, haz un círculo pequeño en la parte arriba del óvalo.
Estrella:	(Con el lápiz traza un círculo pequeño) ¿Así?
Docente K:	Muy bien, ahora píntalo.
Estrella:	(Coge el color rosado, utiliza la pinza trípode para hacerlo, acomoda sus dedos hasta que tomen una distancia cercana a la punta de su color, mueve solo los dedos al pintar, dirige el color por diferentes partes)
Docente K:	Ahh, está bonito pero no debes salirte de la línea, y además debes mover tu muñeca (le coge la mano, y la comienza a mover desde la muñeca, colorean, terminan un espacio y van avanzando hasta llegar al borde del dibujo. Miss, Khiara, estas 2 mesas ya terminaron

Docente M:	¿Ohh, está bien, aquí, quién ya terminó?
Docente K:	(Mesa Plantas vs. Pokémon levanta los dibujos, las otras continúan trabajando.)
Docente K:	Vamos a dar 2 minutos más ¿sí chicos? Porque aún faltan tres mesas.
Mesas:	(niños y niñas de las mesas que acabaron asienten)
Docente K:	(recorre las mesas y se dirige a la de Tigres y Dinosaurios) Clarita, aun no has dibujado nada.
Clara:	Noo Miss, es que no sé.
Docente K:	Ya, mira, lo dibujaré a un costadito de tu hoja para que lo puedas hacer, ¿está bien?
Clara:	Sí
Docente K:	(Traza tres círculos continuos al extremo derecho superior de la hoja, luego realiza dos líneas en los dos últimos círculos, a cada lado, finalmente realiza dos líneas en el primer círculo, en la parte frontal) Listo, ahora hazlo tú.
Clara:	Gracias Miss, (realiza la prensión trípode utilizando los dedos pulgar, índice y medio, comienza a trazar los círculos moviendo su muñeca)
Docente K:	(toca el pito) Muy bien, terminó el juego, ahora vamos a adivinar, dejen sus materiales y dibujos sobre la mesa.
Todos:	(la mayoría hace caso, otros terminan los detalles de sus dibujos, la docente Maricielo se acerca para pedirles que dejen los materiales en la mesa)
Docente K:	Empezaremos por la mesa “Plantas vs. Pokémon”
Mesa P vs. P:	(Niños y niñas de la mesa “Plantas vs. Pokémon”, muestran sus dibujos de araña)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 41

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Bolsitas explosivas y coloridas”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 19/06/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan el recreo, se hace pasar a los niños y niñas para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Las mesas están forradas con papel craft)
Iker:	Miss, ¿por qué la mesa tiene un papelote?
Todos:	(Jhull, Dena, PABLO Y Adriano corren por el salón)
Docente K:	Chicos, nos sentamos por favor. Muy buena pregunta Iker, si te sientas te la digo.
Docente M:	(La mayoría se sienta, la docente Maricielo, ayuda a ubicar a algunos niños en sus sitios, a otros los cambia de mesa)

Docente K:	Bueno, realizaremos un juego divertido, al sonido de la pandereta, reventaremos con nuestros dedos, estas bolsitas de globos. (levanta la bolsa con globos y aplasta uno de ellos con sus dedos, para ello ubica la bolsa en la pizarra, y aplasta los globos con los dedos de la mano derecha) ¿Listos y listas?
Todos:	SÍIII.
Docente K:	¿Y qué pasará cuando ya no toque la pandereta?
Mía:	Ya no reventaremos los globos.
Docente K:	Muy bien
Todos:	(la mayoría está ubicada en sus asientos, solo unos cuantos niños conversan)
Docente K:	Me ayudará a repartir, Santiago y Gabriel.
Santiago y Gabriel:	(Los dos niños se levantan de sus asientos y caminan hacia la profesora, reciben el material y lo reparten).
Todos:	(Niños y niñas al recibir el material, lo toca, lo observan y lo ubican en sus mesas, docente comienza a tocar la pandereta)
Fabricio	(Aplasta con toda su mano derecha los globos, para ello extiende los dedos, no logra reventar ningún globo)
Docente M:	(se acerca hacia él) Fabri, tienes que contraer tus deditos, así mira (estira y contrae sus dedos) además debes aplastar con más fuerza.
Fabricio:	Está bien (extiende y contrae sus dedos, ahora lo aplasta de manera que se revientan los globos)
Docente K:	(termina de tocar la pandereta, algunos niños no hacen caso) Ay no, Yariko, Dena, Andrez, porsiacaso ya terminé de tocar.
Yariko:	Missss, (lo dice en voz alta) es que se siente bien (aplasta con sus manos los globos, de manera alternativa)
Docente K:	Está bien Yariko, pero fue una indicación. ¿Les parece si mejor dejamos nuestras manos en el aire cuando deja de sonar la pandereta?
Yariko:	SÍÍÍ
Docente M:	Listo, atentos, atentos, atentos y.... (Toca la pandereta de manera pausada, se toma el tiempo para que suene uno y otro toque)
Gerald:	(Utiliza los pulgares para aplastar, frunce el ceño cuando aplasta los globos)
Docente M:	Gerald, utiliza también tus otros deditos.
Gerald:	Sí miss, es que no puedo.
Docente M:	Claro que sí solo debes extender y contraer tus dedos (extiende los dedos de Gerald y contrae uno por uno de su mano derecha) y le pones fuerza.
Docente K:	(deja de sonar la pandereta)
Docente M:	¡Uy! Esperemos un rato a que vuelva a sonar.
Gerald:	(la mira y sonrío)
Docente K:	(Vuelve a sonar el sonido de la pandereta)
Docente M:	Ya ahora sí
Gerald:	(Gerald toca con sus dedos los globos y ejerce presión sobre ellos, los logra aplastar)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 42

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Rapivasitos”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 19/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento y con un vaso de plástico.)
Docente K:	Muy bien, yo empezaré con el movimiento y ustedes me siguen, no se pierdan... (aplaude dos veces)
Todos:	(Aplauden dos veces, Andrez va al baño con Iker)
Docente K:	(Aplaude dos veces y coge el vaso, lo alza y lo coloca nuevamente sobre la mesa haciendo ruido)
Todos:	(Aplauden dos veces, observan el vaso, lo cogen, algunos con la mano derecha, otros, con la izquierda, lo colocan sobre la mesa)
Docente K:	Muy bien, y ¿si lo hacemos más rápido? (Coge el vaso y lo pone sobre la mesa, haciendo ruido, esboza una sonrisa)
Estrella:	(Aplaude y coge el vaso ejerciendo fuerza, lo arruga)
Pablo:	(Da palmadas a la mesa, alternando sus manos)
Docente K:	Uy, ya vi que se están equivocando, ¿otra vez, ya?
Todos:	¡YAAAA!
Docente K:	(Aplaude dos veces y coge el vaso, lo alza y lo coloca nuevamente sobre la mesa haciendo ruido)
Todos:	(Aplauden dos veces y coge el vaso, lo alzan y lo colocan nuevamente sobre la mesa, Estrella solo aplaude, Iker regresa, realiza la acción de aplaudir dos veces y le lanza el vaso a Andrez, él se la devuelve)
Docente K:	¡A ver, así no jugamos! (frunce el ceño)
Renato y	¡Ya miss, hay que seguir!
Fabricio:	Está bien, ahora después de coger el vaso con una mano, lo cogeremos con la otra mano. (Aplaude, coge el vaso con la mano derecha, lo deja sobre la mesa y luego lo coge con la mano izquierda, lo deja)
Docente K:	
Todos:	(Aplauden dos veces cogen el vaso con una mano, lo dejan sobre la mesa y luego con la otra)
Docente K:	(Muy bien, ahora dan una palmada a la mesa y con la otra cogen el vaso (da una palmada a la mesa y coge el vaso)
Todos:	(Dan una palmada a la mesa y cogen el vaso, algunos ejercen fuerza y aplastan el vaso, otros logran cogerlo)
Docente K:	Muy bien, ahora, lo hacen todo, junto conmigo. (Aplaude, coge el vaso con la mano derecha, lo deja sobre la mesa y luego lo coge con la mano izquierda, lo deja, da una palmada a la mesa y coge el vaso.)

Todos:	(Aplauden las dos veces, cogen el vaso, con una mano, luego lo dejan y cogen con la otra, dan una palmada a la mesa y con la otra mano, la mayoría la aplasta).
Docente K:	(Suenan las campanas) (la auxiliar reparte agua en una botella para cada mesa, cada uno de ellos y ellas tienen 2 vasos uno pequeño y uno grande; el vaso grande tiene líquido de color)) Bien, a ver vamos, ustedes pueden! (camina por los grupos)
Clarita:	(Coge el vaso grande con la mano derecha, y al trasvasar eleva su brazo y su cara lo dobla en dirección al vaso en el que trasvasará, ejecutando la acción rápidamente). Miss así? (se derrama el agua)
Docente K:	Está bien, pero puedes mover solo tu muñeca para pasar el agua, así mira (coge los dos vasos y ejemplifica la acción donde solo mueve la muñeca para ejecutar la acción de trasvasar). Inténtalo nuevamente.
Clarita:	(Coge el vaso grande con la mano derecha moviendo la muñeca y elevando poco el brazo, de manera rápida trasvasa el contenido del vaso al otro vaso pequeño derramando el líquido)
Docente K:	Vez, lo hiciste mejor. Ahora puedes hacerlo un poco más lento.
Clarita:	Ya, miss (esboza una sonrisa) (trasvasa el líquido lentamente moviendo la muñeca, sin derramar el líquido)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 43

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Calco y Pinto”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 20/06/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan las actividades rutinarias, se hace pasar a los niños y niñas que llegaron tarde para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.) Muy bien ahora recibirán el siguiente material, un plumón, y una imagen sobre mica. No saquen la imagen, lo que deben hacer es calcarla (hace la simulación, pone la imagen en la pizarra, destapa el plumón y con su mano derecha traza el plumón sobre el contorno de la figura, de manera que en la mica queda el trazo) ¿Se entendió?
Todos:	SIII (Andrés se levanta y se dirige al escritorio, saca la plastilina del cajón)
Docente K:	Muy bien y ¿Cómo van a coger el plumón?
Jhull:	Así miss (muestra la pinza trípode)
Docente K:	Muy bien Jhull, con nuestros tres dedos, pulgar (lo mueve) índice (lo mueve) y medio (lo mueve). Ahora sí empecemos, repartirá nuestro amigo Andrés.

Andrés:	(Se levanta de la silla del escritorio, y va hacia la docente curvando su boca hacia arriba)
Todos:	(Todos reciben los materiales y comienzan a calcar)
Docente K:	(Se acerca a la mesa de Pablo, observa a Isaac coger el plumón realizando la presión palmar) Ohh, Isaac, Isaac.
Isaac:	(voltea a ver a la docente)
Docente K:	Hijo, tienes que coger el plumón con tus tres dedos, ¿recuerdas?
Isaac:	Sí
Docente K:	Bueno pues, hazlo.
Isaac:	Está bien (acomoda su mano, ahora pone sus tres dedos para coger el plumón)
Docente K:	Muy bien, ahora también ayuda sentarnos bien, así que baja los pies de la silla.
Isaac:	(sus piernas estaban arrodilladas en la silla, bajas las piernas y se sienta)
Docente K:	Muy bien Isaac
Isaac:	(Calca, utilizando la prensión trípode, observa el trazo y no se sale de la línea, solo en algunas curvas, además segmenta el brazo, pero la muñeca la mantiene rígida)
Docente K:	Isaac, una cosita más la muñequita también la tienes que mover (coge la muñeca de Isaac y la mueve circulatoriamente, luego coge su mano y la dirige al calcar) ¿viste?
Isaac:	Sí, gracias.
Docente K:	De nada, continúa así.
Docente K:	(se dirige a la mesa de Richelle y observa que ella mueve la hoja para poder clacar, y evita mover su muñeca, la mantiene rígida, así mismo, calca sin salir de la línea)
Richelle:	¡Richelle! Te felicito, no te has salido de la línea (curva su boca hacia arriba)
Docente K:	Pero, tienes que mover tu manito para calcar, la hoja no tanto, mira, te explico
Richelle:	(coge la mano de Richelle, ella ejerce la prensión trípode, luego va guiando su mano al calcar, realiza trazos curvos y logran mover sus muñecas)
Docente K:	(abre su boca y sus ojos)
Richelle:	Ya ves (asiente con la cabeza)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 44

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Jengadedos”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 20/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan el recreo, se hace pasar a los niños y niñas para que tomen asiento. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.)

Docente K:	Chicos, antes de irnos, les traje el jurgo del yenga, cada mesa recibirá fichas y explicaré junto con Miss Maricielo, cómo es que se juega. (Luego de mencionarlo, reparte 18 fichas del Yenga a cada mesa, se acerca a la de Súperman donde se encuentra Renato y Pablo, este último fue cambiado de asiento) chicos mire tienen que armar la torre de la siguiente manera, ponen tres fichas de manera vertical, (junta tres fichas y las ubica verticalmente) y luego horizontal (junta tres fichas más y las pone horizontalmente sobre la primera base de fichas) así sucesivamente, luego ¿qué tocaría?
Renato:	Así (junta tres fichas y las ubica verticalmente)
Docente K:	Muy bien Renato, continúan así, y se turnan para sacar una por una, el que deja caer las fichas pierde, ¿se entendió?
Pablo y Renato:	Sí
Docentes M y K:	(Las docentes fueron explicando la dinámica del juego, cuando terminaron comenzaron a observar el juego)
Gerald:	(Realiza la prensión pinza, se acerca a la torre con los dedos en movimiento, coge la tercera base, la ficha del medio, mueve toda la fila, aleja sus dedos, mueve la boca a un costado)
Docente K:	Vamos, tú puedes, Gerald
Gerald:	(Hace la boca a un costado, vuelve a acercar sus dedos, esta vez no se mueven, acerca los dedos a la ficha del medio, la coge con los dedos pulgar e índice, los flexiona y extiende hasta atraer la ficha)
Mesa:	(Los demás miran detenidamente los movimientos de su compañero, otros se tapan los ojos)
Gerald:	(Logra sacar la pieza y dice: “uff”)
Docente K:	JAJAJAJA, ya ves, muy bien, ¿quién sigue, quién sigue? (se dirige a la mesa de Andréz)
Andréz:	(Realiza la prensión pinza para sacar la última pieza de la última fila)
Clara:	AY no ¡qué tramoso!
Andréz:	(Curva su boca hacia arriba y luego con la palma de su mano derecha derrumba la torre)
Docente K:	Andréz, ¿por qué has hecho eso?
Andréz:	(La mira)
Docente K:	Ayuda a armarla, por favor.
Andréz:	(Coge las piezas, las ubica todas verticalmente)
Docente K:	Andréz es una vertical y una horizontal
Clara:	Ay miss, yo quería jugar, ahorita ya viene mi primo.
Docente K:	Andréz, te voy a ayudar por esta vez (arma la torre rápidamente) ahora sí a jugar. Andréz tienes que coger de las filas de abajo, ¿está bien?
Andréz:	(Asiente la cabeza, acerca sus dedos pulgar e índice hacia la cuarta fila, coge la ficha del extremo, primero la golpea con el dedo índice, una vez que sale la ficha la logra coger con la prensión pinza) Muy bien.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 45

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Adivina el dibujo”

Momento: Actividades de Rutina

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 22/06/18

Duración: 10 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales.)
Docente K:	Bueno, para continuar con el tema, necesito un compañero de cada mesa...
Todos:	(Se acerca, Clara, Adriano, Renato, Lesly, Jhull, Andrez; los demás hablan entre ellos)
Docente K:	Muy bien, a ellos, les voy a dar nombres de animales, y ellos les deberán decirles a ustedes en secreto para poder iniciar el juego, puñitos arriba quien entendió.
Todos:	(Levantando sus manos haciendo los puños) Una vez que todos los grupos ya saben el animal que les tocó, se disponen a dibujarlo.
Gabriel:	(Coge el plumón delgado, realizando la prensión trípode, realiza circunferencias pegadas, una con otra)
Fabricio:	(Coge el plumón delgado, utilizando sus tres dedos, pulgar, índice y medio sobre el lápiz)
Docente K:	Hijo debes utilizar tu dedo medio (indica el dedo señalándolo) para apoyar el lápiz.
Fabricio:	(Asiente, corrige su posición)
Isaac:	(Coge el plumón delgado, con todo el puño, se arroja sobre la silla) Hijo, siéntate bien, (señala sus piernas) y coge el plumón con los tres deditos.
Docente K:	(Acomoda sus dedos, realizando la prensión trípode)
Isaac:	La mayoría, levanta sus hojas para mostrar sus dibujos, comenzamos a adivinar.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 46

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Dibuja cuando manda la botella”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 22/06/18

Duración: 40 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
	(Debido a que no alcanzó el tiempo, esta actividad se pospuso para la hora de salida, niños y niñas ubicados en sus mesas, finalizan la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Yariko juega con los bloques, Iker se esconde debajo de la mesa)
Docente K:	Muy bien, esta vez dibujaremos pero de una manera diferente, utilizaremos una botellita, uno de los integrantes de la mesa la girará y al que le toque el pico de la botella, tendrá que dibujar lo que el compañero que giró la botella le diga, ¿se entendió?
Jeshair	Mmmm sí
Dena:	Sí
Pablo:	Sí
Todos:	(Los demás están conversando)
Docente K:	Bueno igual me acercaré a ver cómo juegan. (reparte las botellas junto con la docente Maricielo, también reparten las hojas negras y tizas)
	(Una vez que todas las mesas reciben los materiales empiezan a jugar)
Todos:	(Gira la botella, utiliza toda su mano para hacerlo, gira su cuerpo cuando lo hace) ¡Le tocó a Estrellita!
Jhull:	Muy bien, felicidades, pero Jhull, tienes que mover solo tu muñeca para girarla
Docente K:	¿sí?
Jhull:	Así (coge nuevamente la botella y la gira con su mano, mueve la muñeca)
Docente K:	Excelente, ahora dime, ¿qué le vas a mandar a dibujar?
Jhull:	Un perro
Estrella:	No sé
Jhull:	Es fácil, (se levanta y se dirige al asiento de estrella se para a su lado y coge su tiza y su hoja) haces así (hace un círculo pequeño cogiendo de manera trípode) y luego salen dos palos, luego los ojos, la boca con su lengua y ya. (coge ejerciendo la prensión trípode)
Docente K:	¡Qué buen dibujo!, vamos Estrella, ¡tú puedes!
Estrella:	(Coge el plumón de manera trípode, realiza un círculo y dos círculos más pequeños) Ya
Docente K:	Qué bonito, te falta la sonrisita
Jhull:	Está maso menos

Docente K:	Jhull, ella está aprendiendo, si le sigues enseñando va aprender más (Curva la boca hacia arriba)
Jhull:	Sigan, sigan, le toca a Estrella.
Docente K:	Toma ambos extremos de la botella con ambas manos y las mueve , hacia
Estrella:	lados opuestos, la botella gira y cae al suelo)
Docente K:	Jajajaja, qué interesante Estrellita, pero ya expliqué cómo se movía utilizando una mano y moviendo la muñeca (señala la muñeca).
Estrella:	(realiza la acción, mueve con su muñeca y utiliza una mano, mueve un poco su cuerpo)
Docente K:	Excelente, vas bien.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 47

II. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Bordamos”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 25/06/18

Duración: 10 min

II.Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos, van a hacer la representación de la actividad, la identidad de mi planta.
Docente M:	Richelle y Adriano, acérquense para repartir los materiales. (Ambos niños y niñas se acercan para recibir materiales) ...
Jeremy:	Chicos el día de hoy vamos a plasmar lo que hemos realizado, en yute, dibujaremos y coseremos e immortalizaremos nuestras plantas.
Docente M:	Miss y con qué vamos a dibujar.
Gerald:	Con sus plumones, por mesa, de manera ordenada van a ir sacando sus cartucheras.
Docente M:	(Los niños y niñas ya tienen su material sobre su mesa, ya están iniciando con el dibujo).
Gerald:	Gerald, que bien dibujas la planta que has sembrado.
Docente M:	Sí, Miss. (cogiendo el plumón con la mano derecha, utilizando el dedo índice, anular, pulgar y medio).
Clarita:	Gerald, wauu, usas varios dedos para coger tu plumón, no crees que si utilizas uno menos te resultará más fácil poder dibujar. ¿No crees?
Docente M:	(Muestra una sonrisa y sigue dibujando).
Clarita:	Clarita, ¿Qué es lo que estas dibujando? (utilizando el dedo pulgar, medio e índice).
Docente M:	Estoy haciendo mi planta, aquí están sus hojas, su tallo.

Docente K:	Qué bien que recuerdes cuales son las partes de la planta, ah y no te olvides que después de dibujar debes coser. Metes la aguja por cada huequito siguiendo las líneas de tu dibujo, ¿Entendiste?
Lesly:	Sí, Miss. (mientras tato los otros niños y niñas se encontraban siendo atendidos por la otra docente, además de encontrarse dibujando sus plantas en su yute).
Docente K:	A ver cómo estás trabajando, Lesly.
Lesly:	Ya estoy cosiendo la planta que dibujé.
Docente K:	¿Podrías mostrarme?
Lesly:	Mira miss, estoy cosiendo encima de mi dibujo (coge la aguja con la mano derecha y lo mete en un cuadradito de yute, haciendo uso de la prensión pinza). Está un poco chuequito. (mostrando una sonrisa).
Docente K:	No, Lesly, está bien, poco a poco lo irás haciendo mucho mejor, verás que te saldrá bien.
Gabriel:	Ya. (mostrando los dientes en una sonrisa).
Docente K:	Gabriel, veo que sigues dibujando (cogiendo el plumón con el dedo índice, pulgar y medio; presionando el instrumento artificial en el yute, moviendo su cuerpo en dirección de su dibujo), te parece si mueves para este lado tu brazo, porque así no vas a poder dibujar, bien.
Gabriel:	Así miss. (Controlando su cuerpo al momento de dibujar).
Docente K:	Ya irás mejorando, hijo.
	...

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 48

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Trazos en el patio”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 25/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	En el momento de aseo, vinieron a acompañarnos las observadoras Anita y Glenda. Esta actividad se realizó al exterior del aula, se dibujaron diferentes figuras geométricas, las cuales deben ser pasadas con tizas. Los niños y niñas, en el aula se encontraban sentados, esperando para salir.
Estrella:	Chicos y chicas irán saliendo uno por uno y se ubicarán en un cojín. Cuento hasta 3 y todos deben tener los brazos cruzados, uno, dos y tres (Todos cruzaron sus manos y pies)
Docente M:	Miss, y los ojitos cerrados y con una sonrisita. Si, estrellita, a ver va saliendo Renato, Pablo, Gabriel, Jack, guarden sus sillas al salir, en orden acompañen a la Docente K; sale Clarita, MaríaJesús, Ariana, chicas lo mismo, van saliendo de un en una. Fabricio, Jhull, Jeremy, Adriano, también salgan al patio. Y por último, Yariko, Iker, Andréz.

Todos los niños y niñas	(Se encuentran sentados en sus respectivos cojines y frente a ellos, hay figuras geométricas como un círculo, cuadrado, con algunas vocales o consonantes dibujadas con tiza en el piso). Las docentes se acercan a ver cómo están trabajando los niños y niñas (repasar las figuras y letras con la ayuda de tizas).
Renato:	(se encuentra repasando las figuras rápido, haciendo uso de la prensión pinza digital, con la tiza color verde)
Docente K:	Renato, te parece sí lo haces más despacio, nadie te está apurando. (Coge la tiza con todos sus dedos índice, pulgar y medio).
Renato:	(Mueve la cabeza) ya
Fabricio:	La docente se acerca a otro niño. (coge la tiza con todos los dedos, haciendo trazos indistintos).
Docente K:	Fabricio, puedes coger bien la tiza con todos esos dedos.
Fabricio:	Sí, Miss,
Docente K:	Te cuento Fabri, que no es necesario utilizar muchos dedos para coger bien la tiza, ¿te parece, si puedes utilizar menos dedos? Mira te muestro. Necesitas utilizar solo tres dedos para poder utilizar bien la tiza, el dedo índice, dedo pulgar y el dedo del medio.
Fabricio	Está bien, Miss.
Docente K:	Ya Fabri, poquito a poquito lo harás mucho mejor. (Jeshair coge con los dedos índice, pulgar y medio la tiza)
Fabricio	Jeshair, muy bien, despacio ve repasando, las figuras y letras.
Docente K:	(Jeshair está trazando las figuras, cogiendo con el dedo índice, medio y pulgar, ejerce presión en el instrumento artificial, que es la tiza)
	...
Docente M:	(Ariana se encuentra repasando los trazos en el piso con la tiza, utilizando su dedo índice medio y pulgar).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 49

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Jengadedos”

Momento: Actividades Rutinarias

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 26/06/18

Duración: 10 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y las niñas, se encuentran sentados, para empezar la actividad “Jengadedos”. Antes de empezar vamos a calentar nuestros dedos. A la one, a la two, a la one two tree. Witsi Witsi araña, (Mientras tanto los niños y niñas mueven sus dedos pulgar e índice de ambas manos formando un cuadrado, juntan los dedos, entonando al mismo tiempo

	la canción. Richelle, junta sus dedos, pero por un momento los despegas, sigue transcurriendo la canción y sus movimientos de sus manos siguen a destiempo. Jack, junta los dedos, los separa siguiendo el ritmo de la canción. MaríaJesus, con sus dedos índice y pulgar realiza la acción de juntar el dedo índice y pulgar, para ir estirando y calentar sus dedos).
Docente K:	Los encargados de los materiales acercarse, por favor. (Adriano y Richelle los encargados de los materiales. Los materiales serán repartidos por grupos, para que jueguen entre 5 niños y niñas). Chicos, ojo ojito, en este juego solo pueden utilizar el dedo pulgar e índice para sacar las maderitas, para empujar cualquier otro dedo. Ahora sí, repartan los materiales Richelle y Adriano.
Ariana	Ya miss (al unísono).
	...
Ariana:	(En la mesa de Dragon Ball Arcoiris)
	(se encuentra poniendo las maderitas, junto Adriano y Dena.
Adriano:	Ariana coge con el dedo índice y pulgar las maderitas
Docente K:	Miss, Miss mira cómo vamos a jugar con el jenga.
Ariana:	Yo primera.
Dena:	No, no Ariana.
Docente M:	Chicos, ella puede ser primera, de ahí cambian los turnos. A ver quiero verlos jugar.
Pablo:	(empuja con su dedo índice la tablita que esta de manera vertical frente a ella, de la tercera fila, lo saca con el dedo índice y pulgar). Luego se Adriano empuja con su dedo del medio la maderita de la cuarta fila, la coge con el dedo índice y pulgar, lo pone en la última fila, al costado del que puso Ariana.
Docente M:	(empuja con el dedo índice la maderita, la saca con el dedo índice y pulgar, la pone al costado de la que puso Adriano, repiten la acción una vez más. - Qué bueno chicos que hayan entendido de que se trata la actividad. Mientras tanto las otras mesas se encuentran jugando Jenga. Me parece o aquí están haciendo trampa, recuerden que para este juego solo necesitan el dedo índice y pulgar para sacar la maderita, lo otros deditos se quedan guardaditos.
Pablo:	No, no Miss, no estoy haciendo trampa.
Renato:	Bueno, pero tengan en cuenta las pautas del juego.
Pablo:	Yap, Miss.
Docente M:	Renato, también ha estado cogiendo la maderita con otros dedos, Miss.
Renato y	No es cierto, Pablo está que miente.
Pablo:	
Docente M:	No, no si es cierto. Ya no peleen, ambos van a seguir las indicaciones, sí, ya saben cómo jugar, así que continúen, son amigos, eviten pelear. Ya, Miss. Muy bien chicos, ahora ¿Quién ganará?

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 50

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Calco y Pinto”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 26/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y niñas se encuentran en el momento de aseo. Previo al inicio de la actividad, los niños y niñas van a calentar sus manos, mediante las siguientes indicaciones, “estira tu mano abriéndola del todo al máximo y luego cerrándola con una ligera presión”.
Todos os niños/as	Chicos y chicas, vamos a escuchar las indicaciones, ya saben deben hacer lo que dice, ya.
Docente K:	Sí Miss, eso haremos.
Docente K:	Empezamos, Estira tus manos...
Docente K:	Mientras tanto, los niños y las niñas estiran sus manos, abren sus dedos.
	Ahora cerramos nuestra mano, pero no la apretamos mucho, nuestros dedos no deben de estar juntos en su totalidad. Así, (la docente muestra su mano, sus dedos están contraídos, pero no en su totalidad, los dedos se encuentran levemente separados).
	-Richelle, sigue la indicación, sus dedos están contraídos, levemente separados.
	Jhull, realiza las indicaciones, pero sus dedos cuando están contraídos, se juntan mucho sus dedos, al final los cierra. -
Docente K:	Chicos recuerden como es, vamos a ver a quien le sales súper bien.
	Puñitos arriba los que entendieron.
Todos los niños/as	Jack, Richelle, Renato, Jhull, Iker, Jaampaul, Lesly, Gabriel, Adriano, Mia, Clarita, MaríaJesús, Santiago, Pablo, Ariana, Jeshair, Andréz, Yariko y Jeremy, levantan su mano con cuatro dedos contraídos (índice, medio, anula y meñique) y el pulgar mirando al techo.
	Los niños y niñas vuelven a repetir el calentamiento.
	-Jeremy, realiza la actividad bien, contrae y estira sus manos. Jeshair, contrae ligeramente sus manos y las estira. -
Docente K:	Ahora sí empezaremos con la actividad. Vamos a recibir una imagen del crecimiento de las plantas dentro de una mica, lo que van a hacer es repasar la imagen con la ayuda de un plumón.
Docente K:	Los encargados de materiales reparten las imágenes y los plumones.
Richelle:	(Coge el plumón con la mano izquierda, empleando el dedo índice, pulgar y medio, para repasar la imagen, lo hace pausadamente).
Ariana	(Coge el plumón con la mano derecha, haciendo uso de la prensión trípode.
Adriano:	(Coge con la mano derecha, haciendo uso de la prensión trípode para delinear la imagen dentro de la mica).

Fabricio:	(Coge con la mano derecha, haciendo uso del dedo medio, índice, pulgar y anular para coger el plumón, apoya su brazo sobre la mica, al girar la imagen mueve todo su cuerpo con él)
Docente K:	Fabricio, ¿Estas cómodo utilizando esos dedos para repasar la imagen?
Fabricio:	Solo debo usar tres.
Docente K:	¿Recuerdas cuáles son?
Fabricio:	Estos tres (mostrando el dedo índice, medio y pulgar)
Docente K:	Y como se llaman
Fabricio:	Pulgar medio y gordo.
Docente K:	Exacto y con ellos vas a poder coger mejor el plumón y podrás hacer excelentes dibujos o trazos.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 51

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi mosaico”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 27/06/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
	Para esta actividad los niños y niñas utilizarán arcilla, mostacillas y cortadores de figuras.
Docente M:	Antes de iniciar la actividad, vamos a calentar nuestras manos, para eso vamos a cantar y seguir las indicaciones de la canción ¿Les parece?
Ariana:	Sí Miss Maricielo
Docente M:	Y la canción suena así, saco una manito la hago bailar.
Gabriel:	(Mueve sus manos de un lado al otro, desde el brazo)
Docente M:	Las cierro, las abro y las vuelvo a guardar.
Jeremy:	(Abre y cierra ambas manos).
Docente K:	Minutos después.
	Chicos y chicas el día de hoy vamos a plasmar la actividad sobre este material (mostrándole la arcilla).
	Así que vamos a recibir nuestro material y vamos a empezar a trabajar porque también le vamos a hacer unos diseños, poniéndole unas mostacillas, para dejar hermoso nuestro trabajo.
Richelle:	Adriano y Richelle, a repartir los materiales, por favor, ya saben a quienes le damos primero verdad.
Iker:	Siéntate Iker, sino no te doy.
Docente K:	Miss, Khiara, Richelle no me quiere dar el material.
Iker:	Miss, Khiara, Richelle no me quiere dar el material.
Docente K:	Iker, por favor toma asiento, si tu no estas sentado, Richelle no te va entregar el material. ¿Te parece si te sientas?
Docente M:	Ya miss (caminando a su asiento).
Jeshair:	Hacen con la arcilla la planta que sembraron.
Docente K:	¡Ahora a empezar se ha dicho!

Gabriel:	(Empieza a amasar la arcilla utilizando la palma de su mano, de ahí las yemas de sus dedos, índice, pulgar, medio, anular y meñique, para aplastar y mover la arcilla de un lado a otro, sobre la mesa. (realiza un trébol de 3 hojas)
Docente K:	Muy bien Jeshair, es una planta hermosa. (Santiago se encuentra parado cerca a la puerta, no quiere trabajar, la otra docente se acerca a él)
Lesly:	(Empieza a amasar la arcilla utilizando las dos palmas de sus manos, juntándolas y ejerciendo presión, haciendo notar las venas marcadas en las manos).
Docente K:	Miss, Khiara mira como hago mi planta (amasando la arcilla con la palma de su mano sobre la mesa, flexionando los dedos para darle la forma a su arcilla) Qué bien, que tu solito puedas trabajar bien, Jack, pero si necesitas algo me llamas.
Lesly:	Miss, yo también puedo trabajar solita, mira como esta mi planta (utilizando sus dedos índice y pulgar para hacer una bolita y luego aplastarla, segundos después lo pone como hoja en su planta).
Docente K:	Y esto, Lesly, ¿qué es?
Lesly:	Ah mira, pues es fácil, Miss, es su tallo de mi planta (cogiendo su arcilla, mirando con los ojos mirando a un lado, su cuerpo se inclina a un lado, en dirección de sus ojos, luego me mira de nuevo).
Pablo:	Ah ya, Lesly, disculpa, pero que bueno que te acuerdes sus partes.
Docente K:	Si, Miss ...
Pablo:	(coge su planta echa con arcilla y coge con su dedo pulgar e índice las mostacillas, las pega en sobre su planta). Pablo, recuerda, que le puedes poner mostacillas por toda la planta que has hecho. Si Miss Khiara.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 52

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi avioncito”

Momento: Actividad Rutinaria

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 27/06/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M: Lesly, Jack, , Ariana, MJ.	Para el momento de Aseo los niños y las niñas realizarán su avioncito de papel. Chicos y chicas, no saben que es lo que vamos a hacer ¿Quién adivina? ¡Yo! ¡yo! ¡yo!
Docente M: Todos los niños/as	Primero escuchen las pautas, es un medio de trasporte aéreo ¡Avión! ¡El avión!

Docente M:	¡Muy bien!
Todos los niños/as	¡Hoy haremos un avión de papel! ¿Quieren hacer uno?
Docente M:	¡Sí!
	¡Queremos hacer aviones!
	¿Y saben qué? Los lanzaremos en el patio.
	Antes de empezar, vamos a cantar la siguiente canción “Tito, es un avioncito. A Tito, le gusta volar. Vuela por ir tras nuevos lugares y sentir el viento en su nariz. Tito es un avión muy especial. Viaja por el mundo sin cesar”
	(Los niños y las niñas empezaron seguir la canción con sus manos, estirando su mano y brazo para hacerlo volar).
	¡Ahora sí! Richelle y Adriano, a repartir las hojas blancas, pero antes vamos a ver como se hacen los aviones.
	Primero debemos poner la hoja de papel sobre la mesa de manera vertical. Segundo la doblamos por la mitad. Tercero vamos a hacer un triángulo con las esquinas superiores. Cuarto doblamos el triángulo, cruzamos las dos esquinas, doblamos la punta. Quinto, juntamos por la mitad la hoja y doblamos las alas (partes superiores de la hoja) y listo. (para ejemplificar el avión, se usó una hoja, se pegó en la pizarra).
	Richelle, ahora si entrega los materiales. Recuerden que son tres grupos, nos iremos acercando por si tiene dudas.
Richelle:	Ya, Miss Maricielo.
Jhull:	Miss, Miss, ven aquí.
Docente M:	Ya Jhull ahí voy
Jhull e Iker:	(Jhull se para y se pone a mi costado, de ahí se pone a correr por todo el salón, Iker lo empieza a corretear).
Docente M:	A ver Jhull e Iker, asentarse por favor, su amiga no les va repartir material sino se sientan.
Jack:	(Miss, mira como hago mi avión, estoy siguiendo los pasos de la imagen de la pizarra (doblando con sus dedos la hoja para hacer su avión y las extiende para que la hoja no se desdoble).
Santiago:	(Dobla por la mitad y va empezar a doblar en forma de triángulo la hoja)- Miss, no me sale, deja la hoja a un lado, se para y se va a otra mesa.
Docente M:	Santi, si no lo intentas no te va a salir.
Docente K:	Nos vamos apurando porque debemos salir al patio para hacer volar los aviones.
Lesly:	Ya terminé (se para y se acerca a la puerta)
Docente K:	Iré saliendo con los niños y niñas que ya terminaron de elaborar sus aviones. En el patio del nido.
	Los niños y niñas empezaron a lanzar sus aviones en el aire.
Lesly:	(Coge con el dedo pulgar e índice su avión, su brazo se balancea de adelante para atrás y lo suelta).
Jack:	(coge su avión con el dedo índice y pulgar, impulsa su cuerpo hacia adelante y suelta su avión.
Ariana:	(coge su avión con toda su mano, lo lanza)
Docente K:	Ariana te parece si lo agarras de otra manera, para que tu avión vuele más alto)
Ariana:	Mira así Miss (coge el avión de su base con el dedo pulgar e índice, impulsa el avión balanceando su brazo de adelante hacia atrás y lo lanza al aire).
Docente K:	¿Viste?
Jhull:	Sí, hare lo mismo.

Docente K	(coge el avión de su base y con dos dedos balanceando su brazo hacia adelante y hacia atrás suelta el avión y este vuela una distancia más larga). (coge el avión de su base y lo lanza, lo vuelve a recoger se pone a correr y vuelve a lanzar el avión utilizando todos los dedos) Jhull ¿por qué no utilizas menos dedos para lanzar el avión?, verás que será más fácil

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 53

II. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Sal y sémola brillante”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 02/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al terminar de jugar en el patio con la geografía del Perú, se disponen a realizar la siguiente actividad)
Todos:	Uno, dos y tres... Yo tengo un tic, tic tic,
Docente K:	(Niños y niñas cantan repitiendo lo que dice la docente, así mismo, Yariko se levanta para caminar por el salón, Iker y Andrez, juegan juntos con sus manos)
Todos:	He llamado al doctor
Docente K:	(Niños y niñas repiten la canción)
Todos:	Y me ha dicho que mueva mi brazo (mueve el brazo de forma giratoria en círculo, partiendo desde el hombro)
Docente K:	(Niños y niñas mueven el brazo de forma giratoria, algunos parten desde el codo, la docente se acerca a ellos.)
Todos:	Ahhh, Pablo y Renato, miren desde dónde estoy moviendo mi brazo (dirige su mirada a su brazo derecho y lo mueve de forma circulatoria, señala con su mano izquierda su hombro)
Docente M:	(Observan a la docente y mientras la ven, cambian los movimientos de su brazo de forma circulatoria, pero ahora partiendo del hombro)
Estrella:	(Se acerca a Estrella)
Docente M:	(Mueve u brazo desde el hombro, sin embargo los giros que daba, eran muy cortos, con el brazo cercano a su cuerpo)
Estrella:	(Le coge el brazo derecho con su mano derecha y lo mueve realizando giros más amplios, y con su mano izquierda coge el hombro de estrella)
Docente K:	(Observa su brazo derecho y curva la boca hacia arriba)
Todos:	(Después de la actividad, la docente da inicio a la explicación de la actividad)
Docente K:	Como ya hemos visto qué países están limitando junto al de nosotros, los comenzaremos a pintar, solo a los países que limitan con el Perú, ¿se entendió?
Todos:	SIIIII.

	Muy bien, estarán recibiendo una pintura nueva, pero para pintar, deberán pasar por la imagen la goma, la esparcen y luego le echan la pintura nueva. (Niños y niñas reciben los materiales por grupos)
Jeshair:	Estrellita, no jales la hoja (frunce el ceño)
Estrella:	(Lo mira y sigue jalando la hoja)
Jeshair:	Miss, Estrellita no quiere compartir. (lo dice en voz alta)
Docente K:	Ay chicos, para empezar, me dejan el papelote en medio de la mesa y nadie lo coge, ni lo está jalando ¿está bien?
	(Jeshair y Estrella dejan de coger la hoja, Jeshair frunce el ceño)
Docente K:	Ya, ahora les voy a entregar la pintura mágica, ya saben primero le echan la goma y luego pasan la pintura, ojo, sin salirnos de la línea.
Estrella:	Ya Miss
Clara:	Miss, Jeshair no quiere pintar.
Docente K:	Voy a hablar con él (se acerca a él, se pone de cuclillas) Jeshair, tienes que ser amable con Estrellita, ella es tu amiga y necesita que le ayudes en algunas cositas, ¿está bien?
Jeshair:	(Asiente la cabeza)
Docente K:	Muy bien, te quiero ver trabajando.
Estrella:	(Comienza a esparcir la goma con su dedo índice, en diferentes direcciones, luego agarra un puñado de sal roja y la echa sobre la superficie con goma, sigue observando lo que hace, hay un tumulto de sal roja y la esparce dando palmadas lenta y suavemente)
Jeshair:	(Esparce la goma con su dedo índice derecho, utiliza la yema de su dedo y la esparce de un lado hacia el otro, coge la sal con sus dedos pulgar, índice y medio, los frota mientras la sal va cayendo); ¡Aich, me duele!
Docente K:	¿Está muy áspero?
Jeshair:	Sí (inclina su boca hacia un lado)
Docente K:	Entonces echa un poco más en la parte lisa
Jeshair:	¿Esta? (señala la parte del papelógrafo que no tiene nada encima)
Docente K:	Sí (dirige su mirada hacia Iker)
Iker:	(Se hecha goma en ambas manos y las sumerge en el taper con sal, la sal se adhiere a su mano, hace palmadas luego las frota y camina por el salón) Soy un monstruo ¡¡WWAAA!!
Docente K:	¿Por qué es un monstruo?
Iker:	Porque en mis manos siento cositas (esboza una sonrisa)
Jeshair:	Noo, se dice ásperas
Docente K:	Iker, termina de ayudar a tu equipo, por favor, mira, todo el piso lo estás ensuciando con sal.
Iker:	(Corre por el salón diciendo “WAAA” y acercándose a sus compañeros con ambas manos, Paquita lo detiene y le dice que se vaya a lavar, abre el caño y frota sus manos con el chorro de agua)
Jeremy:	(Coge la sal con su puño, lo hecha sobre la superficie con goma y luego extiende los dedos de su mano y los vuelve a juntar)
Docente K:	Qué divertido Jeremy
Jeremy:	(Curva su boca hacia arriba)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 54

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Vasos en movimiento”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 02/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales.)
Docente K:	A pulgarcito, le gustaba a pulgarcito le gustaba... (canta moviendo su muño derecho, mostrando el pulgar)
Todos:	<i>Dar un vue, vue vuelo en un avión,... (mueven brazos desde el hombro, otros, solo desde la muñeca)</i>
Docente K:	Oe, oe,
Todos:	<i>O-e (mueven el pulgar, de un lado al otro)</i>
	(Finalizada la dinámica, niños y niñas se quedan en silencio)
Docente K:	Ahora recibiremos un vasito e intentaremos hacerlo rodar, ¿creen que puedan?
Todos:	SÍÍÍ
Docente K:	Muy bien, a hacerlo.
Dena:	<i>(Desliza ambas manos sobre el vaso, en sentido contrario, el vaso logra girar)</i>
Gabriel:	(Coge el vaso con una mano y lo gira, moviendo la muñeca)
Jeshair:	(Coge el vaso con una mano y lo gira, moviendo el codo y el hombro)
Maríajesús	(Mueve el vaso con el dedo índice, realizando movimientos ondulatorios, gira el vaso)
Santiago:	<i>Coge el vaso con los dos dedos índices y gira el vaso, flexionando los dedos)</i>
Docente K:	Muy bien, ahora pondremos los vasos en el centro de la mesa y cada uno armará una torre con ellos.
Todos:	Yeeeh
Dena:	Primero yo, (Coge los vasos)
Jeshair:	Noo, yo, (frunce el ceño)
Docente K:	A ver, como ganó Dena, al coger primero los vasos, él será primero y luego tú, Jsha.
Jeshair:	<i>Está bien. (coge los vasos con la mano derecha, pode tres en la primera fila, en la segunda, se le cae un vaso)</i>
Dena:	Ya, me toca a mí.
Jeshair:	Ya, está bien
Dena:	<i>(Arma la torre sin dificultad alguna, coordina sus ojos al armarlo)</i>
Jeshair:	Coge los vasos, mueve su mano al colocar el último vaso)

Fabricio:	(Arma la torre, de una manera muy rápida, utiliza ambas manos para colocar vasos)
Jhull:	(Arma los vasos, dirige su mirada hacia ellos)
Iker:	(Tumba la torre de su compañero)
Yariko:	Miss, Yariko tumbó mi torre.
Iker:	Ay Yariko, a pedir disculpa.
Yariko:	(suena la campana)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 55

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Lanita”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 03/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al terminar de hablar sobre el Perú, la docente les canta una canción para continuar con la siguiente actividad)
Todos:	(Ubica sus manos detrás de su espalda) Saco una manita (saca la mano derecha la muestra), la abro, (extiende sus dedos) la cierro, (la vuelve puño), y la vuelvo a guardar (la vuelve a posicionar detrás de su espalda)
Renato:	(Todos imitan la acción)
Jhull:	(Jhull, Yariko y Renato extienden sus dedos y los contraen, de una manera muy rápida)
Docente K:	JA, te gané Jhull
Todos:	No, yo lo hice más rápido.
Ariana:	(Una vez culminada la canción la docente da la explicación)
Docente K:	Bueno, hoy realizaremos un borde a nuestro mapa Peruano, primero echaremos la silicona al borde del mapa, luego de ello, pondremos lentamente la lana, utilizando nuestros dedos pulgar e índice (muestra sus dedos al nombrarlos)
Todos:	(Todos los niños y niñas reciben sus materiales, la silicona se reparte dos pots por mesa)
Ariana:	Miss, Dena no quiere compartir la silicona
Docente K:	Dena tienes que echar un poco de goma y mientras pegas la lana tu otra compañera puede utilizarlo.
Dena:	Ay Miss, pero luego no me la devuelve.
Docente K:	Sí te la va devolver porque son un equipo. ¡A comenzar! Ahh, y Dena, la lana no se pone en medio del dibujo sino en el contorno.
Dena:	(Mira a la docente y luego baja la mirada)
Docente K:	Eso pasa por no escuchar, vamos, a comenzar Dena.

Dena:	(Coge la silicona, la aplasta con ambas manos, tensa la cara, observa hacia el frente mientras echa la silicona)
Docente K:	Hijo, mira por donde echas la silicona
Dena:	(Baja la mirada mientras sigue aplastando la silicona con ambas manos, el contorno de la imagen)
Docente K:	Excelente
Dena:	(Coge la lana y utiliza la prensión pinza con ambas manos para extender la lana, luego la ubica en una dirección diferente a la del contorno de la figura, logrando pegar solo un pedazo)
Docente K:	Dena mira, debes fijarte por dónde está la silicona, para que puedas pegar bien, pon trocito por trocito hasta que logres pegar la lana al contorno.
Dena:	(Saca el pedazo que pegó y vuelve a poner la silicona por el contorno, coge el pedazo inicial de lo va pegando trozo por trozo, utilizando la prensión pinza, deslizando su dedo índice para ir estirando la lana e irla pegando)
Ariana:	(Coge la lana ejerciendo la prensión pinza, precisa sus dedos al ir pegando la lana, de manera que no se sale del contorno)
Richelle:	(Con su mano izquierda realiza la prensión pinza, va contorneando la lana, sin embargo, su hombro y codo se encuentran en la misma posición)
Docente K:	Richelle, mueve tu muñequita hija (le coge la muñeca y la mueve, de manera que puede contornear la lana en las curvas de la figura)
Richelle:	(Observa su muñeca y sigue contorneando la figura con la lana, ejerciendo la prensión pinza)
Santiago:	Miss, no sale la silicona, está muy dura (la aplasta con ambas manos, tensa el gesto facial)
Docente K:	Mmmm, sí sale, a ver hazlo con más fuerza.
Santiago:	(Inhala, luego aplasta la silicona con ambas manos, esta vez sale la silicona, sin embargo se acumula la silicona en un solo lugar ya que no mueve los brazos al salir la silicona)
Docente K:	¡YA SANTI! Ya salió la silicona, mueve tus brazos
Santiago:	(Mueve sus brazos aplastando la silicona, tensa el gesto, y ahora sí mueve ambos brazos en sincronía)
	(Ambas docentes siguen orientando a niños y niñas, la auxiliar llega con las loncheras del Kiosko)
Docente K:	Chicos y chicas, nos apuramos, vamos limpiando nuestros asientos. (Al regresar del juego al aire libre, la docente dispone de materiales para trabajar la siguiente actividad, brinda a cada grupo silicona y microporoso para cada niño niña; ella retroalimenta por grupos)
Adriano:	¿Miss, este por dónde va?
Docente M:	(Se encuentra ayudando a otro niño)
Estrella:	Mira (muestra su trabajo donde está entrelazado las tiras de corrospum uno encima de otra)
Adriano:	Ay a mí no me sale.
Estrella:	Ya espérame, (deja su trabajo a un lado) Mira así, echa silicona a la tiritita, pégalo (entrelaza uno debajo de la otra y una tira al lado de la otra) ¿Ves?
Adriano:	A ya, ya vi
	(Coloca silicona en la tira, lo pega sobre otra tira, entrelaza uno debajo de otro y coloca la tira uno a lado de otra)
Estrella:	Sí, muy bien!
	(La auxiliar y la otra docente ayudan con el trabajo)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 56

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Marinerito soy”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 03/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al terminar de hablar sobre el Océano Pacífico, les explica lo siguiente)
Docente K:	Chicos y chicas como ya saben qué actividades se realizan en el mar peruano, esta vez vamos a practicar en el remo, cada uno tendrá su barco, que será esta hoja de papel periódico. Voy llamando para hacer la fila y salir.
	(La docente nombra a todos los niños y niñas, los que se sentaron últimos en sus asientos salen al final. Cada niño y niña recibe su hoja de papel periódico)
Docente K:	Chicos, muéstrenme cómo reman
Pablo:	(Se encentra arrodillado, moviendo ambos brazos giratoriamente, partiendo del hombro, los giros son pequeños, sus brazos casi llegan al suelo)
Docente K:	Chicos imagínense que vienen olas grandes y que tienen que remar con más fuerza.
Pabo:	(Mueve ambos brazos giratoriamente, esta vez los giros son más grandes, su brazo se extiende pasando la cabeza)
Jaam Paul:	(Flexiona sus brazos, desde el codo, cuando van hacia atrás al realizar el giro, y cuando van hacia adelante los extiende)
Docente K:	Muy bien Jaam Paul.
Fabricio:	(Se arrodilla, su espalda luce curva, sus brazos los levanta a la altura de sus caderas, y permanecen ahí para realizar los giros)
Docente K:	Fabri, tienes que poner más recta tu espalda para poder mover bien tu brazo.
Fabricio:	Es que me duele Miss (mueve su boca hacia un lado)
Docente K:	Es que si no te va llevar la ola y tu barco se va hundir.
Fabricio:	¡AY verdad! (ahora mueve el brazo más rápido, y lo extiende de manera que logra pasar la altura de su cabeza, así mismo lo flexiona la ir hacia atrás)
Docente K:	Chicos, ahora imagínense que un tiburón los está persiguiendo, ¿Cómo remarían?
Lesly:	(Mueve sus brazos giratoriamente de forma muy rápida, de manera que su tronco se mueve a la vez y su respiración luce agitada, puesto que inhala y exhala rápidamente)
Docente K:	Lesly, respira despacio o si no te puedes morir ahogada
Jhull:	JAJAJAJAJAJAJAJJAJAJAJA

Docente K:	Jhull, eso es verdad, se puede ahogar con su respiración. Tienes que respirar más despacio.
Lesly:	(Desacelera su respiración, y ahora realiza los movimientos giratorios un poco más despacio)
Andrez:	(Gatea, alternando sus brazos y piernas)
Docente K:	Andrez, dijimos remar
Adrez:	Ya no quiero
Docente K:	¿Por qué ya no quieres remar?
Andrez:	Porque me duelen mis brazos
Docente K:	Ahhh, pero es solo un ratito, ahorita ya nos vamos al salón.
Andrez:	Se arrodilla sobre el papel periódico y comienza a girar sus brazos, los extiende y contrae para realizar los giros) (suena la campana)
Docente K:	Chicos, retiradaaa (Algunos continúan jugando, otros realizan la columna para entrar al salón)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 57

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi plato Estrella”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 09/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas, ya están sentados en sus respectivos asientos.
Jhull	Chicos y chicas, ¿Qué tal estuvo la causita?
Iker	Bien rico
Docente M:	Riquísimo
	Ya que hemos comido nuestra riquísima causita, ¿Les gustaría hacer algo para no olvidarnos cómo se hace la causita?
Todos los niños/as:	Sí
Jhull:	Sí, Miss (acercándose y poniéndose a mi lado)
Docente M:	Vamos a dibujar los ingredientes de nuestra causita en esta hoja (levantando un enrollado de hojas A3 con la mano derecha. ¿Quieren enseñarle a su mamá cuales son los ingredientes que usamos para hacer la causa?
Todos los niños/as	Sí, queremos
Yariko:	Sí quiero
Docente M:	Pero primero cantaremos la siguiente canción: Estaba la papa Renata sentada en un plato de lata el cocinero la miró

Isaac:	(Canta mientras sus manos se tensan al momento de escuchar el cocinero la miro) y la papita se escondió
Jeremy:	(contrae sus manos en un puño y luego las extiende) la papa temblaba de miedo y el cocinero con el dedo que sí (contrae los m y tensa los músculos de su mano al flexionarlas para señalas de acuerdo a la canción) que no que no que si
MaríaJesús:	de mal humor la amenazó
Jeshair:	Miss, te ayudo a repartir los materiales
Docente M:	Jesha, está bien, pero solo por hoy, tú entregas las hojas A3. Ahora sí chicos y chicas, los quiero ver bien sentaditos para entregarles los materiales. Estrella, ven a ayudarme a repartir los materiales.
Ariana:	Entrega las cartucheras para que dibujen. Utilicen sus plumones (dirigiéndose a los niños y niñas). Reciben sus materiales para dibujar la causita.
JaanPaul:	(Coge su plumón amarillo con la mano derecha, usando su dedo índice, medio y pulgar, segmentando la muñeca del brazo, manteniendo la espalda recta).).
Adriano:	(coge el lápiz con su mano derecha, utilizando el dedo índice, pulgar y medio para dibujar los ingredientes de la causita, no logra segmentar el brazo).
Dena:	(utiliza el dedo pulgar, índice y medio para coger el plumón negro y dibujar la papa amarilla). (utiliza la mano izquierda para coger el lápiz, haciendo uso de la prensión trípode, mientras segmenta su brazo del codo).
Richelle:	-Mientras tanto, las otras mesas se encuentran dibujando los materiales con las que hicieron la causa- En la mesa de unicornios...
Jeremy	(Dibuja los productos que se usaron en la causa, utilizando la mano izquierda haciendo prensión trípode para coger el lápiz). Miss, miss, mira, como estoy haciendo el pollo, pero no me sale la mayonesa ¿Cómo la hago? Mira, puedes hacer un rectángulo, así como el sobre (mostrando el sobre de la mayonesa).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 58

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Punzonombre”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 09/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente M:	Niños y niñas el día de hoy vamos a trabajar con esto que está en esta bolsita
Jeshair:	¿Quieren saber qué es?
Santiago:	Sí Miss
Docente M:	Dinos
	Ahorita veremos que hay en la bolsa negra, pero antes seguiremos las siguientes indicaciones:
	<i>Vamos a teclear en la mesa</i>
Todos los niños/as	(Los niños y las niñas se encuentren tecleando sobre la mesa, alternando los dedos).
Docente M:	<i>Lo hacemos rápido</i>
Todos los niños/as	(Aumentan la velocidad con la que mueven los dedos).
Docente M:	<i>Ahora lento</i>
Todos los niños/as	(Alternan los dedos, pero bajan la velocidad).
Docente M:	<i>Nuevamente rápido, lo más rápido que podamos</i>
Todos los niños/as	(Alternan los dedos de manera rápida y luego bajan la velocidad).
Docente M:	<i>Ahora bastante lento</i>
Todos los niños/as	(Todos los niños y las niñas alternan los dedos de sus manos lentamente).
Docente M:	<i>Ahora movemos las muñecas en forma circular lento</i>
Todos los niños/as	(Los niños y niñas mueven sus muñecas en forma circular, ambas manos, lentamente y luego rápidamente).
Docente M:	Muy bien chicos y chicas que todos hayan participado, pero he visto a dos niños que han estado jugando y no han seguido las indicaciones.
	Ellos saben que estoy hablando de ellos, yo contaré hasta 5 y los quiero ver sentados.
	Uno, dos, tres, cuatro y cinco.
	Listo, ahora que están todos sentados, le voy a mostrar lo que hay en mi bolsa.
	Miren, miren. ¿Qué es?
Jack:	Arcilla Miss
Docente M:	¿Si es arcilla y en el dejaremos escrito nuestro nombre!
	¿Listos para dejar su nombre impreso en la arcilla?

Todos los niños/as	Sí Miss
Docente M:	Hay que empezar. Estrella y Gabriel ayúdenme a repartir los materiales, uno la arcilla y el otro el punzón para que escriban su nombre en la arcilla.
Lesly:	-Los niños y las niñas ya tienen sus materiales y se encuentran trabajando- (Amasa su arcilla con su mano derecha utilizando todos sus dedos haciendo presión sobre la mesa).
Jack:	(Estira la arcilla con la yema de sus dedos, formando un cuadrado)
Iker:	(Realiza un círculo con la arcilla, haciendo uso de la prensión palmar).
Gabriel:	(Coge la arcilla, la pone en la mesa, presiona la yema de todos sus dedos moviéndolo hacia adelante y hacia atrás). En la otra mesa “Combate a la fuerza”.
Isaac:	(Coge el punzón utilizando el dedo índice, pulgar, dedo medio y anular, para escribir su nombre, por momentos sacaba el dedo anular del punzón)
Jhull:	(Utiliza el dedo pulgar, índice y medio para agarrar el punzón, al momento de escribir sobre la arcilla).
Fabricio:	Mientras tanto Yariko, se encuentra jugando en el sector de construcción (la otra docente se fue a llamarlo para que trabaje con su material) Miss, mira como escribo mi nombre en la arcilla (cogiendo el punzón con la mano derecha con los dedos pulgar, índice, medio y anular)
Docente M:	Fabri, ¿Recuerdas cómo se coge el lápiz?
Fabricio:	Ahh con estos dedos (mostrando el dedo índice, medio y pulgar)
Estrella:	(Escribe su nombre con la mano derecha, utilizando el dedo índice, medio y pulgar, haciendo presión en la arcilla).
Pablo:	(Coge el lápiz con la mano derecha utilizando la prensión trípode) Mientras tanto la otra docente se encuentra atendiendo a los otros niños y niñas. Para terminar, vamos a estirar nuestros músculos de las manos, vamos a agitar las manos 10 veces Y descansar (Todos los niños y las niñas se encuentran siguiendo las indicaciones).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 59

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Dibujo mi árbol”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 10/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	Chicos y chicas, ahora para representar lo que hemos hecho en la actividad, vamos a dibujar como les gustaría que sea su árbol, así como el que tuvimos en la yunza.

	Antes, haremos la siguiente dinámica, hay que seguir las indicaciones. Toc toc ¿Quién es? Soy yo (los niños y niñas responden al unísono) Ábreme la puerta por favor (los niños y niñas realizan la acción de abrir la puerta). Y saludo, saludo con un beso (Realizan la acción de dar un beso, pero juntando todos los dedos de una mano).
Richelle:	(Junta todos sus dedos para dar un beso con su mano).
Isaac:	(Junta sus dedos y por momentos separa los dedos)
Santiago:	(Juntado todos sus dedos, hace que da un beso)
Jeremy:	(Acerca la palma de su mano a su boca).
Docente K:	Ahora sí, chicos y chicas, los encargados de los materiales se acercarán a sus mesas a dejarles el celofán los plumones, pinceles y pinturas
Gabriel y Estrella:	(Se acercan caminando al escritorio para repartir los materiales).
Docente K:	Nadie utiliza los materiales hasta que se dé la indicación. ¿Entendieron?
Todos los niños/as:	Sí, Miss.
Docente K:	Lo que dibujaremos es nuestro árbol, así como el de nuestra Yunza y lo vamos a pintaremos con pinturas.
Jhull:	¿Podemos hacerlo?
Docente K:	Sí, Miss
Renato:	Muy bien chicos y chicas a comenzar se ha dicho.
Iker:	La mesa de Súperman, se encuentra dibujando su árbol en el papel celofán.
Andrés:	(Coge con la mano derecha su plumón indeleble utilizando el dedo índice, pulgar y medio-se encuentra dibujando el tallo de su planta).
Yariko:	(Dibuja utilizando el lápiz haciendo uso del dedo índice, medio y pulgar, de ahí se pone a pintar con la pintura verde).
Docente K:	En la mesa de Dinosaurios y Tigres, Clarita, Andrés, Gerald, Yariko y Jeshair.
Yariko:	(pinta con un pincel utilizando el dedo medio, pulgar, índice y anular, minutos después, extiende sus dedos para pintar todo su árbol).
Docente K:	(coge el pincel con su mano derecha, utilizando el dedo índice, medio y pulgar para pintar con el, de ahí deja el pincel y empieza a pintar con sus dedos, los extiende por todo el dibujo, de ahí se pinta la mano, las juntando una mano con la otra).
Yariko:	Yari, estamos trabajando con el pincel no con las manos, ve a lavarte porque te vas a ensuciar. Recuerda ¿Con cuántos deditos usamos para coger el pincel?
Clarita:	(se pone de pie, da un brinco abriendo las palmas de sus manos, dice tres y seguidamente da un grito, ¡Aaa! (corre en dirección del baño).
	(pinta con el pincel, utilizando el dedo índice, pulgar y medio, hace movimientos circulares con el pincel al pintar, con la otra mano coge el celofán para que no se mueva).
	Mientras tanto, los otros niños y niñas se encuentran sentados pintando con pinceles sus árboles.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 60

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi nombre retrato”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 10/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente M:	Chicos y chicas, ahora vamos hacer una nueva actividad. Para eso vamos a utilizar arcilla, y ahí dibujaremos nuestro rostro. ¿Quienes quieren hacer su rostro en su arcilla’?
Pablo:	Yo
Todos los niños/as	Yo Miss.
Iker:	(Corre en dirección de la puerta, se acerca a la mesa de la docente)
Iker:	Miss, miss, quiero ayudarte a repartir la arcilla
Docente K:	Si me quieres ayudar, primero debes de estar sentado.
Iker:	Ya, Miss, pero te ayudo, ya
Docente K:	Está bien.
	Gabriel y Estrella aquí les dejo los materiales-arcilla y pinturas de colores- (sobre el escritorio de la docente).
Docente M:	Ya todos los niños y niñas con los materiales en sus mesas, empiezan trabajar.
Isaac:	(Coge el pincel utilizando el dedo pulgar, índice y medio para pintar su nombre retrato)
MariaJesús:	(Pinta su nombre en la arcilla haciendo uso del dedo pulgar, índice y medio).
JaanPaul	(Se sienta en su silla con un pie doblado sobre la silla y el otro en el piso. En su mano tiene su pincel cogiéndolo con su mano derecha, utilizando su dedo índice, pulgar y medio).
Richelle:	Miss, no puedo pintar bien mi nombre, me sale medio raro ¿Me puedes ayudar?
Docente K:	Sí, amor, vamos a tu sitio, te acompaño.
Richelle:	Ya miss y me enseñas a hacer el trabajo.
Docente K:	No es muy complicado Richelle, pero tú lo vas a hacer sola, yo te voy a orientar en cómo hacerlo ¿te parece?
Richelle:	Ya, Miss
Docente K:	Poco a poco con la práctica te saldrá mucho mejor.
Richelle:	Ya Miss y gracias por ayudarme.
Docente K:	De nada, pequeña.
	Debes coger el pincel con tus dedos índice, medio y pulgar. Utilizando esos dedos se te hará mucho más fácil pinatar el cartel.
Richelle	¿De ahí que hago?
Docente K:	Solo mueves el pincel de un lado a otro.

Yariko:	¡Miss! ¡Miss! (gritando en medio del salón).
Docente K:	No es necesario que grites, ahora dime ¿Qué pasó? Yariko.
Yariko:	Miss, ya se me acabó la pintura azul, y también quiero negro. Viste, no es necesario que grites.
Docente K:	(mientras tanto los otros niños y niñas se encuentran pintando su rostro). Miss, Miss, se parece a mí rostro (mostrando la arcilla con el dibujo de su rostro).
Fabricio:	En la mesa de combate a la fuerza.
Docente K:	A ver, chicos y chicas, ¿Puedo ver su trabajo? (pinta la arcilla con su nombre utilizando el pincel utilizando el dedo pulgar, índice y medio, balanceando el pincel de un lado a otro).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 61

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Elaboro mi vincha”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente M:	Chicos y chicas, antes de iniciar la actividad vamos a calentar nuestras manos con la siguiente canción Movamos las manos en círculos unas 10 veces (<i>los chicos y las chicas realizan la acción de mover sus manos haciendo círculos, con los brazos extendidas</i>) , luego hay que sacudirlas primero rápidamente (<i>los niños y las niñas sacuden sus manos rápidamente</i>) y luego lentamente (<i>mueven sus manos lentamente</i>). Por último, los niños y niñas, dejarán caer los brazos (<i>los niños y las niñas estiran las manos, las sacudirán de un lado a otro y las dejan caer</i>). Ahora sí, miss niños y niñas, vamos a hacer nuestra vincha de la selva. ¿Quieren hacer sus vinchas de la selva con plumas?
Jeremy:	Sí
Todos los niños/as	Sí, queremos
Docente M:	Muy bien chicos y chicas este trabajo lo haremos en una cartulina es esta (cartulina rectangular, con un rectángulo interior, que cortarán con una tijera, de ahí tienen que dibujar algunas figuras con la ayuda de este estencil y por ultimo le van a pegar las plumas en el medio de la parte superior de la cartulina).
Estrella:	Miss, yo reparto las cartulinas.
Docente M:	Ya, estrella, también reparte las tijeras y Gabriel repartirá los estenciles, goma y plumones, al final yo les doy las plumas. Ya pueden empezar, mis niños y niñas.

Fabricio:	Les recuerdo que cortamos primero las cartulinas, para luego dibujar los trazos con los estenciles.
Isaac:	(Coge la tijera con la mano derecha, utilizando el dedo pulgar metido en el agujero pequeño de la tijera y el dedo medio e índice metido en el agujero grande de la tijera).
Jhull:	(Coge la tijera con la mano izquierda, mete el dedo índice y medio dentro del agujero grande de la tijera y el dedo gordo en el agujero pequeño, empezando a cortar la cartulina y con la otra mano vacía va haciendo avanzar la hoja).
Docente M:	(Coge la tijera con la mano izquierda, mete su dedo medio en un agujero de la tijera, y mete el dedo pulgar en el otro agujero, empezando a cortar la cartulina de su vinca. La posición de su mano, es inclinada hacia su pecho y volteada hacia abajo).
Jhull	Jhull puedes cortar bien, así como estás cogiendo la tijera
Docente M:	Sí, Miss
Jhull	¿te parece si enderezas tu mano?, así lo harás mejor.
Estrella:	Ya Miss.
Clarita:	(Agarra la tijera con su mano derecha, mete el dedo pulgar en un agujero, y en el otro agujero mete el dedo medio e índice, inclinando su mano hacia adelante y con la mano libre haciendo uso de la prensión pinza coge la cartulina haciendo avanzar la cartulina mientras corta la vincha).
Santiago:	En la mesa Tigres y Dinosaurios, los niños y las siguen cortando sus vinchas.
Ariana:	(Coge la cartulina con la mano derecha, mete su dedo pulgar en agujero pequeño de la tijera y el dedo índice y medio en el agujero más grande)
Docente M:	(Coge la tijera, la mueve y se recuesta sobre la mesa)
Ariana:	Miss, M (jalándome del mandil) dame plumas para ponerlo en mi vincha.
Renato:	Ariana, pero ¿ya utilizaste el estencil para hacer sus trazos?
	Hmm (voltea sus ojos hacia la derecha, y pone un puchero) no, miss. (sale corriendo, coge un estencil y se sienta)
	(Coge su estencil con la mano derecha lo pone sobre su cartulina de su vincha, coge el plumón azul utilizando el dedo índice, medio y pulgar, realizando el trazo de zigzag).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 62

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cuento un cuento”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	¿Niños y niñas, vamos a cantar la canción de Witsi Witsi araña, se la saben?
Todos los niños/as:	Sí, miss
Docente K:	¿Quién me quiere ayudar a cantar aquí al frente?

Estrella: Docente K:	Miss, con los ojitos cerrados y bracitos cruzados. ¡Me va ayudar Estrellita! A la one, a la two, a la one, two, three. <i>Witsi, Witsi araña subió su telaraña</i> (todos los niños y las niñas se encuentran formando cuadrados con la ayuda de sus dedos índice y pulgar de ambas manos, el pulgar se toca con el dedo índice y viceversa con los otros dos dedos). <i>Vino la lluvia y la mojó todita</i> (todos los niños y niñas ponen su mano boca abajo, con los dedos en dirección al piso y la contraen y expanden para hacer como las gotas de lluvia). <i>Salió el sol y la secó todita</i> (las manos levantadas en dirección al cielo, realizan media circunferencia, de un extremo al otro) <i>Y witsi, witsi araña volvió a subí</i> (todos los niños y las niñas se encuentran formando cuadrados con la ayuda de sus dedos índice y pulgar de ambas manos, el pulgar se toca con el dedo índice y viceversa con los otros dos dedos, pulgar e índice, reiteradas veces, subiendo los dedos en dirección al cielo).
Estrella: Docente K:	(Apoyo cantando la canción y siguiendo las acciones según la canción). Ahora sí, chicos y chicas vamos a recibir unos títeres de dedos como este (mostrándole a los niños y a las niñas, un títere de loro), también vamos a contar con esta caja, dentro hay algunos materiales para que puedan disfrazar a sus títeres y luego contar una historia, el trabajo se realizará por mesa (todos los niños y las niñas se encuentran sentados en sus mesas hexagonales). ¿Les gusta la idea de contar un cuento con la ayuda de un títere?
Renato: Docente K:	Yo quiero a Super Man Chicos los títeres serán repartidos de manera libre, el títere que te toca lo usarás para el trabajo, no vamos a escoger, es la suerte. Estrella y Gabriel, repartan los materiales a sus compañeros. (Una vez que todos los niños y niñas tienen todos los materiales en sus manos, dan inicio a la actividad). En la mesa de unicornios.
Richelle:	(Se pone el títere en el dedo índice, lo dobla, lo levanta, lo mueve de un lado a otro)
Jeremy:	(mueve el dedo con el títere, de un lado al otro, de abajo, arriba).
MaríaJesús:	(mueve su dedo con el títere de un lado a otro). En la mesa de Dragon Ball Arcoíris.
Arianna:	Ella coge a su títere y lo coloca en su dedo índice para iniciar a moverlo, de la caja coge un sombrero y le coloca a su títere de dedo (flexiona y extiende los dedos). Inicia la historia diciendo que ella se llama Bobby y quiere ir a jugar al parque con sus amigos.
MaríaJesús:	Y yo soy el gato con botas que vine a cuidarte (flexiona y extiende los dedos para que se mueva el títere, sonriendo) (Varios de los niños y niñas en sus respectivos lugares jugaban con sus títeres de dedo, flexionando y entendiendo sus dedos y colocándoles prendas para poder contar su cuento) En otra mesa...
Pablo:	Yo soy el chapulín colorado y no contaban con mi astucia (se ríe a carcajadas y mueve su mano, incluyendo su antebrazo)
Richelle:	Pero mueve tu dedo Pablo, así mira (extiende y flexiona su títere de dedo)

Andrés:	Ayaaaa, (realiza el movimiento explicado, imitándolo, pero le sale de manera lenta). Ahora si ya me está saliendo...

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 63

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Volteados pintamos”

Momento: Actividad significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 16/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al terminar de realizar la lista de lo que pensamos sobre nuestra familia, cantamos la siguiente canción...)
Todos:	Mis manos se mueven sin parar, los muevo aquí, los muevo allá, los muevo sin parar (mueve sus manos de un lado girando las manos a partir de la muñeca y luego los traslada hacia el otro lado)
Estrella:	(La mayoría imita el movimiento Renato, Pablo y Fabricio no realizan ningún movimiento, solo miran, Jhull, toca la mesa con su mano mientras canto, Isaac busca la plastilina en el escritorio)
Docente K:	(Canta en voz alta y mueve sus muñecas al ritmo de la canción)
Estrella:	Genial Estrellita
	(Esboza la sonrisa)
Docente K:	(Al terminar de cantar la canción, la docente explica la siguiente actividad...)
Todos:	Vamos a ir al patio y regresaremos en un momento, para poder pintar en nuestro cartel invisible las palabras que mencionamos, ¿Está bien?
	SÍ (La mayoría dice que sí)
Clara:	(cuando niños y niñas retornan al aula, realizan una fila, la docente hace grupos indistintamente para que vayan ubicándose en la mesa con papel film)
Docente K:	Miss, hay poco espacio, Dylan tiene que ir en otro lugar
	Ay Clarita, sí hay espacio, mitad de este espacio es para ti Clarita y esta otra mitad para Dylan (señala los espacios)
Mariajesús:	(Santiago y Jack, reparten los pinceles y témpera, ésta última se encuentra en platos de plástico tendidos)
Iker:	(Coge con la prensión trípode el pincel y realiza las letras de la palabra solidaridad, así mismo, mientras va graficando, va observando las letras de la palabra)
Docente K:	¿En dónde dice “Amor”?
Iker:	Es la tercera palabra Iker
	(Coge el pincel realizando la prensión trípode, lo sumerge en la pintura y luego grafica letra por letra la palabra amor, las letras las hace de abajo

	hacia arriba, mueve la muñeca al graficarla, las letras se van hacia abajo, manteniendo su tamaño) (Coge con ambas manos el pincel, realizando la prensión palmar)
Jaam Paul:	Jaam Paul, con tus tres deditos, coge el pincel, no te olvides
Docente K:	Sí Miss, sí miss (coge con su mano derecha el pincel realizando la prensión trípode)
Jaam Paul:	(coge el pincel desde la parte de arriba y ubica su mano a la altura de su cadera, realizando la prensión palmar)
Docente K:	Renato, a coger bien el pincel, o sino la letra nos va a salir un poco mal.
Andrés:	(Coge el pincel con su mano izquierda, cercano a la brocha y realiza la prensión trípode, realiza un círculo)
Jack:	(Coge el pincel de manera trípode, observando la acción que realiza su mano, al graficar las letras con pintura, mueve su muñeca)
Renato:	Muy bien chicos y chicas, ya tenemos que ir terminando ya que ya van a llegar nuestros padres, por fis, colocar los pinceles en el tarro y la pintura en el balde.
Docente K:	(Niños y niñas dejan los materiales en los envases, algunos se van lavando las manos y quitándose el mandil)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 64

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Colores atrapados”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 16/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. La docente les explica que mientras la auxiliar Paquita les va aseando, los demás vamos a jugar con una bolsa de colores, cada niño y niña recibe la bolsa)
Docente K:	Chicos y chicas, esta vez, se nos ha gastado las hojas para que dibujen, pero les hemos traído una bolsa en donde van a poder graficar lo que deseen, solo deben cerrar sus ojos y aparecerá
Todos:	(Niños y niñas que cierran sus ojos, van recibiendo sus bolsas térmicas con colores)
Santiago:	(Recibe su bola, cuando se la entregan, sus ojos permanecen, palpa la bolsa con ambas manos, frota ambas manos y en medio de ellas se halla la bolsa térmica, mientras va palpando la bolsa, esboza una sonrisa)
Adriano:	(Coge la bolsa, , con la mano izquierda presiona la bolsa con sus dedos índice y pulgar, con la mano derecha realiza un puño y este lo desliza sobre la superficie de la bolsa, logrando que la témpera quede esparcida,

Iker:	luego realiza un triángulo, con su dedo índice, luego un cuadrado, y realiza algunos detalles más)
Docente K:	(Coge la bolsa con ambas manos, abre un ojo, mira lo que tiene en las manos y vuelve a cerrar el ojo, esboza una sonrisa, sumerge las yemas de sus dedos en la bolsa, los mueve alternadamente, luego coge la bolsa con ambas manos y se lo lleva a la boca, muerde la bolsa, de manera que le hace agujeros, pone la bolsa sobre la mesa y comienza a aplastarla, con puños, a la vez, tensa su cara, la pintura sale y se mancha los dedos)
Iker:	Iker, por favor, anda al baño y lávate las manos, nadie dijo que se mordía la bolsa. (frunce el ceño)
Santiago:	(se dirige al baño, frotándose las manos) (Coge la bolsa, con la mano izquierda presiona la bolsa con sus dedos índice y pulgar, con la mano derecha realiza un puño y este lo desliza sobre la superficie de la bolsa, logrando que la témpera quede esparcida, luego realiza un triángulo, con su dedo índice, luego un cuadrado, y realiza algunos detalles más)
	La campana suena y las docentes atienden a los padres de familia, y ayudan a asear a los niños y niñas.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 65

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Pecesitos”

Momento: Actividad significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 17/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al terminar hablar sobre la variedad de animales, realizaremos algunos con arcilla y con cortadores de peces)
Todos:	Antes de comenzar con la actividad vamos a cantar, en la calle 24, ¿está bien?
Docente K:	Sí
Todos:	Muy bien, todos hacemos una palmada y luego separamos las manos. (mientras la docente cantaba la canción, niños y niñas la repetían, daban palmadas y separaban las manos, aunque a algunos se les dificultaba seguir la canción y a la vez seguir con las palmadas de las manos)
Isaac:	(Al terminar, cada niño ha recibido un puñado de arcilla y un cortador) (Coge una porción de la arcilla, la pone entre sus manos y la aplasta con las palmas de sus manos, a su vez, tensa los gestos faciales, una vez estirada la masa, la pone sobre su mesa luego con su mano izquierda, coge el cortador en forma de pez y lo presiona sobre la arcilla, otra vez tensa los músculos de su cara.)

Jhull:	(coge una porción de su masa, la coloca sobre la mesa y la comienza a presionar con su dedo índice izquierdo y derecho, hasta conseguir esparcir la masa)
Gerald:	(Coge un puñado de la masa, y la pone sobre la mesa, comienza a aplastarla con la palma de su mano derecha, su mano izquierda la apoya sobre la mesa, ambas manos, mantienen sus dedos juntos)
Ariana:	(Coge un puñado de masa y la aplasta con su mano derecha, dándole palmadas)
Docente K:	Hija, así te vas a demorar un poquito en estirar la masa, tienes que aplastarla con tus fuerzas.
Ariana:	(Del mismo puñado coge un poco más y lo aplasta con su mano derecha, su mano izquierda la pone sobre la derecha y empujan en un mismo sentido, la masa se logra esparcir, luego coge el cortador en forma de pez y ejerce fuerza en él, logra hacer un corte en la masa)
Diego:	(Coge un puñado de la arcilla, la esparce con sus dedos pulgares, ejerciendo fuerza sobre ella, coge el cortador, y ejerce presión sobre él de tal manera que logra conseguir la forma de pez)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 66

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Carricamino”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 17/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Ariana:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Es hora de aseo de salida y realizaremos un juego con los niños y las niñas, para ello, todos han recibido sus carros y las pistas han quedado ubicadas en las paredes) (Mira de reojo la ubicación de su carro, mueve muñeca, hombro y flexiona su codo para guiar su carro y que no se salga de la pista de carreras, luego utiliza su mano izquierda para apoyarla sobre el soporte vertical, que es la pista ya que el papelote se había despegado.)
Clara:	(En la misma pista, inclina su cuerpo, su pie derecho lo tiene fijado en el piso, el otro lo tiene inclinado en el aire, agacha su mano derecha y mueve su muñeca para poder guiar su carro en la pista)
Jeremy:	(En la misma pista, él guía con su brazo derecho, moviendo la muñeca, hombro y codo derecho, el carro sobre la pista, inclusive se agacha, y luego se levanta para terminar todo el recorrido)
Gabriel:	(En otra pista, él mueve su brazo derecho, lo extiende para guiar a su carro, inclusive se pone de puntillas para llegar a la curva de arriba)

Jhull, Adriano y Dena: Iker, Renato y Pablo:	(Corren y luego se ponen de rodillas y se apoyan en el piso con su carro, ejercen presión sobre él y lo deslizan sobre el suelo hasta llegar a un extremo de la pista) (Deslizan su carro sobre la pista que está ubicada de manera horizontal, mueven el brazo, partiendo del hombro, le sigue el codo y las muñecas, evitan salirse de la línea, lo hacen con rapidez) Suena la campana y niños y niñas ingresan al salón, dando por terminada la actividad.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 67

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “El fondo Marino”

Momento: Actividad significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 18/07/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Dylan	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al ingresar al aula, cada uno de ellos, recibe una hoja, un punzón y un soporte de microporoso)
Docente K:	(Coge el punzón ejerciendo la prensión pinza, se encuentra parado, con una pierna sobre la silla y con el cuerpo cercano a la mesa)
Dylan:	Siéntate bien hijo (le toce la espalda con la mano)
Isaac:	(Pone ambos pies en el suelo y se sienta en la silla, continúa punzando el trabajo, tensa los gestos faciales mientras lo realiza)
Docente K:	(Coge el punzón con su mano izquierda, ejerciendo la prensión palmar)
Isaac:	Isaac, debes utilizar tus tres dedos
Iker:	(Desliza sus dedos sobre el punzón de manera que termina realizando la prensión pinza, la mano derecha la utiliza de soporte sobre el microporoso)
Yariko:	(Coge realizando la prensión pinza con su mano derecha y con la izquierda, extiende sus dedos y la apoya sobre la mesa, logra punzar en el espacio indicado)
Jhull:	(Observa la imagen, luego coge el punzón con su mano derecha y con la izquierda, la apoya sobre la mesa, así mismo, logra punzar en el camino indicado)
Fabricio:	(Coge el punzón realizando la prensión trípode, su mano derecha la hace puño y la apoya desde el codo hasta la mano sobre la mesa)
Docente K:	(Coge el punzón utilizando el dedo pulgar derecho como apoyo, luego el dedo índice, el medio y el anular sujetan desde la parte superior del punzón)
Fabricio:	Fabri, ya sabes, los tres dedos. (Baja sus dedos, pulgar índice y medio, flexiona los dos últimos dedos y coge el punzón de manera que logra punzar el contorno de la imagen)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 68

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cuenta Sombras”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 18/07/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales.)
Docente K:	Chicos y chicas, antes de irnos, recuerdan que habíamos visto los animales en sombra?
Iker:	Siii, yo sé hacer la palomita (extiende ambas manos y junta solo los pulgares, mueve los otros dedos de arriba hacia abajo)
Docente K:	Exacto
Lesly:	Y yo el caracol (realiza un puño con su mano derecha, y extiende su mano izquierda, mueve sus dedos)
Docente K:	Muy bien entonces crearemos un cuento con las sombras y las compartiremos por mesas, ¿está bien?
Todos:	Siiii
Ariana:	(Junta los pulgares de ambas manos , formando una “X”, luego mueve las manos) Había una vez una mariposita, que se perdió en el bosque
Yariko:	Y se encontró con la serpiente (junta los dedos de la mano derecha, separa el pulgar, lo mueve y mueve el codo) Tengo mucha hambre
Adriano:	Se va a comer a la mariposa
Docente K:	(Camina hacia Fabricio)
Fabricio:	(Extiende sus dedos de la mano derecha y los mueve) mi araña camina más rápida que la tuya
Jhull:	(Extiende sus dedos de la mano izquierda y los mueve) no, la mía, mira, mira (acelera el movimiento de sus dedos)
Richelle:	(Realiza un puño y extiende sus dedos índice y medio, los flexiona) yo soy la coneja y voy más rápido ... jajajajaja. (suena la campana)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 69

II. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cociendo endo”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Al comenzar la actividad significativa se les presenta el siguiente problema...)
Docente K:	Muy bien, para adivinar las profesiones que vamos a ver hoy, tendrán que coser las imágenes que les entregamos.
Iker:	Yo ya sé que es esto, es una lupa
Dena:	Y esto una tijera
Docente K:	Está bien, está bien, algunos ya saben lo que son, pero si los cosen quedará más bonito.
Iker:	Siii, miss, yo reparto Yeesh, está bien
	(Iker ayuda a las docentes a repartir las imágenes hechas de microporoso, algunas tienen agujeros hechos con el perforador, otros tienen puntos dibujados, así mismo, Estrella se encuentra hablando y empujando a Jeshair, Jhull se va a la mesa de Fabricio y Renato y Pablo hablan, la docente Maricielo y la auxiliar paquita se les acercan)
Santiago:	No puedo miss (frunce el ceño)
Docente K:	Sí puedes mira solo tienes que coger con tu mano izquierda el material (coge el material con su mano izquierda), y con la mano derecha tienes que agarrar con tus dedos índice y pulgar, la aguja y hacer un huequito, meterlo por abajo y luego por arriba
Santiago:	Mmmm ¿así? (coge el material con su mano izquierda y con la mano derecha, con sus dedos índice y pulgar, coge la aguja y realiza el primer huequito hacia abajo, levanta el microporoso para ver la línea y luego mete la aguja hacia arriba por abajo y luego por arriba, realiza este acto tres veces y luego enreda la lana) miss, ya lo malogré.
Docente K:	No hijo, ahorita lo arreglo, no hay problema, pero eso sí debes fijarte por dónde metes la aguja.
Santiago:	Ya miss, (vuelve a intentarlo, esta vez observa el contorno de la figura y sus manos, ejerce la presión pinza para incrustar la aguja, cuando lo hace frunce el ceño)
Docente K:	(La docente se dirige hacia Estrella, puesto que había realizado un nudo, su material está hecho de microporoso con agujeros hechos con el perforador)
Estrella:	(Frunce el ceño y detiene su mano derecha que coge la aguja ejerciendo la prensión pinza)

Docente K:	Mmmm, Estrellita, has hecho un buen nudo, pero no te preocupes, ahora lo desenredo y te explico (desenreda el nudo que realizó Estrella) muy bien primero vas a hacer es coger con tu mano izquierda el material (coge el material con su mano izquierda), y con la mano derecha tienes que agarrar con tus dedos índice y pulgar, meterlo por abajo y luego por arriba.
Estrella:	(Mueve la cabeza de derecha a izquierda y curva la boca hacia abajo)
Docente K:	Está bien, te voy a guiar un poco, y luego lo vas a hacer sola, mira así vamos a hacerlo (coge la mano derecha de Estrella que ejerce la presión pinza y mete la aguja por el agujero, lo lleva hacia arriba y luego hacia abajo, realiza la misma acción por tres veces)
Estrella:	Ya puedo sola Miss.
Docente K:	Oh, qué bueno, dentro de un rato vuelvo a pasar (esboza una sonrisa, se dirige a la mesa de Jeshair)
Clara:	(Dice en voz alta) Ya terminé
Santiago:	Yo también (lo dice en voz alta)
Docente K:	(Muy bien chicos, ya vamos terminando)
Jeshair:	Miss, se me enredó (cosió hasta la mitad del dibujo)
Isaac:	A mí también (cosió el inicio del dibujo del dibujo)
Docente K:	Vamos a intentar solucionarlo, un rato Jesha, ayudaré primero a Isaac ya que le falta terminar (se dirige al asiento de Isaac y desenreda el nudo), ya Isaac, continúa, tienes que pasar la aguja por arriba y por abajo.
Isaac:	(Asiente con la cabeza, observa el movimiento de sus manos y el contorno de la imagen, logra coser más de la mitad)
Docente K:	Chicoos, como ya no tenemos mucho tiempo y ya casi la mayoría está terminando, guardaremos los trabajos ¿sí?
Iker:	Ay miss, estuvo bien divertido.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 70

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Charada Calcadora”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 13/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza antes de la hora de salida)
Docente K:	Muy bien como tienen ganas de cantar, cantaremos esta canción, me siguen... En la selva me encontré
Todos:	En la selva me encontré
Docente K:	Un animal particular
Todos:	Un animal particular

Docente K:	Que se movía así (estira sus brazos y los mueve de arriba hacia abajo) párense y muévanse así por el salón, vamos
Todos:	(La mayoría se levanta de sus asientos y mueve los brazos de arriba hacia abajo, algunos corren por el aula)
Docente K:	En la selva me encontré
Todos:	Un animal particular
Docente K:	Que se movía así (estira sus brazos hacia abajo y comienza a saltar)
	Un conejo
Adriano:	Sí un conejo
Jeremy:	(Todos saltan por el salón, algunos se golpean mientras saltan)
Todos:	Muy bien, como hay niños que se están golpeando vamos a comenzar la actividad.
Docente K:	(Docente Maricielo y la auxiliar Paquita ayudan a sentar a los niños y niñas, les dicen “siéntate por favor”. Una vez que niños y niñas se han sentado la docente empieza a explicar...)
Docente K:	Muy bien, hoy vamos a jugar charadas, yo haré las mímicas
Jack:	Y nosotros adivinamos
Docente K:	Exacto, pero en vez de decirlo van a tener que calcar el dibujo del animal que creen que soy, ¿Se entendió?
Todos:	Síiii
Docente K:	Muy bien, cada uno está recibiendo un plumón una mica con dibujos de los animales y un poco de papel higiénico. Ya saben, adivinan y calcan el dibujo de animal. (espera unos segundos y comienza a actuar, se agacha, simula tener cuatro patas, los niños y niñas de atrás se paran de sus asientos)
	Un perro
Lesly:	Un gato
Estrella:	La miss, todavía no ha terminado (Hace como si se rascara la cabeza y dice “ñiiiiih”)
Docente M:	Un caballo (lo dice en voz alta)
Docente K:	A calcar, a calcar (La mayoría coge los plumones y pone la imagen debajo de la mica)
Renato:	Realiza la prensión pinza y guía el plumón por el contorno de la imagen, lo realiza en 10 segundos, por apoyar la palma de su mano derecha, borra un poco el dibujo y sale de la línea, pone un pie sobre la silla, acomoda su pecho sobre la mesa y comienza a calcar, su mano izquierda se encuentra estirada hacia arriba)
Docente K:	Jhull, siéntate bien
Jhull:	(se acomoda, logra poner su espalda en el respaldar, realiza la prensión pinza y calca la imagen sin salir de la línea) (Pasando los 10 segundos, la mayoría levanta la mano)
Docente K:	Siguiente, (estira ambas manos hacia adelante y mueve las palmas de su mano de un lado al otro
Jhull:	¡Delfiiin!
Docente K:	Muy bien, a calcar.
Pablo:	(Ejerce la prensión pinza, mueve su muñeca, su brazo se encuentra apoyado en la misma posición con el codo apoyado en la mesa, su cuerpo está apoyado sobre él)
Docente K:	(Se acerca a Ariana) Ari, acomódate bien, espalda en el respaldar, ya sabes.
Ariana:	(Endereza su espalda y la ubica en el respaldar, ahora mueve su hombro, codo y muñeca al calcar)

Docente K:	(Se dirige hacia Jaam Paul)
Ariana:	(Se sienta con un pie sobre la silla, apoya su mano izquierda sobre el asiento y su otra mano ejerce la presión pinza, saca la lengua mientras traza el contorno de la figura)
Docente K:	Jaam Paul, siéntate bien hijo, baja el pie del asiento y acércalo más a tu mesa, y esta mano (coge su mano izquierda) tiene que estar sobre la mesa apoyada sobre el dibujo.
Jaam Paul:	(La mira, luego realiza las acciones que le pidió la docente, con ayuda de ella, acerca su asiento a la mesa, sonríe y coge el plumón con la presión pinza, mueve su hombro, codo y la muñeca al trazar la figura) (Suenan las campanas de salida y se van yendo niños y niñas)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 71

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi sombrero de papel”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 14/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza después de terminar las actividades rutinarias, así mismo, niños hoy niñas que han llegado tarde, pasan al salón, algunos ubican sus mochilas en la repisa y otros saludan a sus compañeros)
Jhull:	Muy bien niños y niñas, los que están parados se ubican en sus asientos, vamos a cantar la batalla del calentamiento, uno ... dos... y ..
Docente K:	¡Tres!
Todos:	En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento...
Docente K:	(Durante la canción, Estrella extiende las manos de sus dedos y comienza a aplaudir, Jhull permanece con los brazos cruzados sin cantar, Santiago duerme, Fabricio mira la ventana, los demás están cantando)
Jhull:	Comenzamos con una mano (saca la derecha) y movemos nuestros dedos, desde el pulgar hasta el meñique
Estrella:	(saca sus manos y comienza a flexionar sus dedos de ambas manos luego lo hace sobre la mesa simulando que es un piano)
Fabricio:	(Comienza a flexionar su mano izquierda, al flexionar el meñique flexiona el anular y sonríe)
Docente K:	(Flexiona lentamente los dedos de su mano, y todos sus dedos no se llegan a doblar completamente)
Todos:	(Llega el momento de realizar el juego...)
Docente K:	Ahora, realizaremos nuestro barquito para poder jugar afuera, cada uno va a recibir una hoja de color y vamos a seguir las indicaciones que voy a dar.
Todos:	(Todos los niños y niñas reciben sus hojas y la docente empieza a doblar la hoja por la mitad, haciendo uso de ambas manos)

Adriano:	(Dobla la hoja utiliza ambas manos para hacerlo, sin embargo al doblar no logra realizarlo a la mitad)
Docente K:	Ya saben es puntita con puntita
Jhull:	(Dobla la hoja hacia la mitad, con los dedos pulgar e índice toman la esquina de la hoja para que encaje con la otra)
Clara:	Coge con ambas manos la hoja, utiliza la izquierda para coger la mitad de la hoja y la derecha para doblar la otra mitad)
Estrella:	Coge con su mano derecha la mitad de la hoja y con la otra mano dobla la mitad sobrante, no llega a encajar las esquinas)
Docente K:	Muy bien, luego van a desdoblar (separa las esquinas de las hojas) y ahora, cada puntita la van a llevar al medio de la hoja sin pasar la línea que hay (lleva una esquina hasta la mitad de la hoja)
Estrella:	(Lleva las esquinas de la hoja hasta la cuarta parte de ella)
Adriano:	(Lleva las esquinas hasta la mitad de la hoja, se pasa unos centímetros de la línea, flexiona dedos índice, anular y medio)
Dena:	(Lleva la esquina y pasa de la mitad, la otra mitad la lleva hasta la cuarta parte de la hoja, flexiona sus dedos al realizarlo)
Docente K:	Y por último doblamos la parte de abajo que no llegamos a doblar (Dobla la parte sobrante de debajo de la hoja hacia arriba, lo hace en ambos lados de la hoja, luego abre la parte de abajo)
Ariana:	Dobla la parte de abajo sobrante utilizando toda su mano derecha e izquierda)
Iker:	Dobla toda la parte de abajo de la hoja utiliza ambas manos para hacerlo, sin embargo, coge también la parte de atrás y no se puede ver la abertura) Miss, el mío no tiene hueco
Docente K:	Sí, fíjate bien.
Iker:	Observa nuevamente su trabajo y separa ambas esquinas utilizando la prensión pinza, lo logra, luego dobla una mitad para un lado y la otra para el otro lado) (la mayoría termina de hacer su bardo y lo decora)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 72

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Adivina a quién calco”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 14/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Andrez:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza 15 minutos antes de la hora de salida) Cada niño y niña ha recibido una hoja, una mica y un plumón y se disponen a calcar imágenes de oficios, todos están en sus mesas realizando el trabajo, solo algunos salen temporalmente al baño para que la Auxiliar Paquita los peine) Coge el plumón ejerciendo la prensión pinza, esboza una sonrisa mientras calca al bombero, sus ojos observan la actividad que realiza)

Isaac:	Utiliza la mano derecha ejerciendo la prensión pinza para calcar la cabeza y casco del dibujo)
Docente K:	Isaac, ya sabes, los tres deditos...
Isaac:	Cambia el plumón hacia su mano izquierda y ejerce la prensión trípode)
Fabricio:	Coge el plumón utiliza sus dedos pulgar, índice, y anular, mantiene rígidos estos últimos dedos)
Docente K:	Fabri, tienes que mover tus dedos y utilizar solo tus tres deditos
Fabricio:	(Observa a la docente y acomoda sus dedos, de tal manera que solo utiliza sus dedos pulgar, índice y medio)
Diego:	(Utiliza sus dedos pulgar, índice y medio para calcar la imagen, con los dedos anular e índice borra lo trazado con el plumón)
Renato:	(Termina de calcar, saca la imagen de la mica y comienza a pintarla, va moviendo su brazo hasta que termina de pintar la imagen)
	(suena el timbre y los niños y niñas se van retirando del aula)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 73

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Elastiliga” y “Tapete”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 16/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Fabricio:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza 15 minutos antes de la hora de salida cada niño y niña reciben sus ligas y los conos que simulan ser un edificio) Coge la liga con su mano derecha y extiende sus dedos para estirar la liga, mientras que con la mano izquierda coge el cono, al estirar la otra mano, presiona con su mano izquierda el cono y lo arruga, así mismo mueve su boca, logrando colocar la liga en los conos)
Lesly:	(varios niños logran flexionar sus dedos para tensar las ligas) (Flexiona y contrae los dedos de ambas manos para estirar la liga, pero se le sale de los dedos, cayéndose al piso, intenta hacerlo nuevamente y ocurre lo mismo, uno de sus compañeros se da cuenta)
Santiago:	Yo te ayudo Lesly, yo lo hago
Lesly:	Nooooo
Docente K:	Chicos por favor, ¿Qué está pasando aquí?
Lesly:	Miss, Santiago quiere quitarme mi liga
Santiago:	No, yo solo le quiero ayudar porque no le sale
Docente K:	Está bien Santiago, pero hay que dejar que Lesly lo haga sola.
Lesly:	Miss me ayuda porque no me sale
Docente M:	Si claro que si Lesly

Lesly:	Miss mire no me sale (Lesly comienza a hacer la acción y al momento de jalar la liga para encajarla en los conos se le sale de los dedos) ya vez miss no me sale (triste)
Docente K:	Lesly está bien como lo estás haciendo solo que el dedo que jala que es el pulgar tienes que flexionarlo para que la liga no se resbale y el otro dedo que sostiene la liga igual tiene que estar flexionado y estirarlo al mismo tiempo (ejemplifica la acción).
Lesly:	Ahora yo miss (coge la liga y lo coloca en su pulgar de la mano derecha y en la izquierda los dedos pulgar e índice y los flexiona, luego se acerca a los conos y logra colocar la liga)
Santiago:	(Pone en la mesa su cono y con ambas manos estira la liga, al estirla tensa el gesto facial)
Estrellita:	Con su mano izquierda presiona el cono, y con la derecha utiliza su dedo pulgar para encajarlo en la circunferencia, va realizando la misma acción hasta bordear el círculo, no encaja, ahora con la mano izquierda, usando sus dedos pulgar e índice estira la liga y logra encajar en el cono)
Jhull:	Coge con ambas manos, usando sus dedos pulgar e índice, extiende y contrae los dedos, lo mismo hace con los brazos, logra poner gran cantidad de ligas en poco tiempo.
Lesly:	Flexiona y contrae los dedos de ambas manos para estirar la liga, logra ponerlas en el cono.
Isaac:	Flexiona y contrae los dedos de sus manos para estirar la liga, cuando lo hace saca la lengua y la mueve hacia un lado)
Jaam Paul:	Extiende y contrae sus dedos para estirar la liga, así mismo, mueve sus brazos hacia un extremo, sus codos de mantienen flexionados) (Suena la campana y niños y niñas van saliendo) (Posteriormente, al regresar del juego libre) (Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran sentados en tres grupos. Se reparten las tiras de corrospum y silicona para hacer un tapete)
Isaac:	¿Miss, este por dónde va?
Docente M:	A ver Isaac, ¿Cómo lo estás haciendo? (entregándole las tiras uno encima de otra indistintamente).
Isaac:	(Coge su trabajo y muestra a la docente)
Docente M:	Umm, podemos mejorar mira como lo hago (coge la tira de corrospum realizando presión pinza, las entrelaza, una debajo de la otra y una al lado de la otra, realizándolo lentamente) ¿Listo?, ahora es tu turno.
Isaac:	(Coge la tira con presión trípode, echa silicona y coloca la otra tira encima de esta) ¿Así Miss?
Docente M:	Bien, vamos bien, continua yo te observo.
Isaac:	(Entrelaza las tiras de corrospum una debajo de otra y luego una al lado de otra)
Docente M:	Está bien hijo, concéntrate y lo harás bien. (La docente se desplaza por el aula, retroalimentando a los niños y niñas)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 74

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Mi Bombero”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 16/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza al terminar la explicación de la labor que realizan los bomberos, cada niño y niña recibe el material que consiste en plastilina, una pelota pequeña de tecnopor, realizarán la cabeza de su bombero, todos están sentados a excepción de Iker y Lesly que están hablando en medio del salón, y de Yariko que se encuentra en el almacén junto a Andrez)
Ariana:	(Comienza a aplastar la plastilina, con su dedo índice, de manera que la plastilina va esparciéndose por la esfera, la plastilina va quedando sin grumos)
Jack:	(coge la plastilina y con sus pulgares comienza a esparcirla por la esfera, no quedan grumos)
Andrez:	(Al ver a sus compañeros realizar la actividad, él se sienta y comienza a esparcir la plastilina por la esfera utiliza los dedos medio, índice y pulgar para hacerlo, coge gran cantidad de plastilina y deja algunos grumos, la esfera pierde su forma) Ay ya no quiero hacer no me sale bien (cruza sus brazos y mueve la boca hacia un lado dejando el material sobre la mesa)
Arianna:	Andrés ¿quieres que te ayude?
Andrés:	No me sale, mira está feo.
Arianna:	(coge la pelota de Tecnopor y comienza a arrastrar sus dedos pulgares e índices por la plastilina y lo arregla, por un lado) mira ya lo arreglé un lado, tienes que arrastrar tus dedos con fuerza aquí en los lados feos para que se arregle.
Andrés:	(coge nuevamente el material y arrastra los dedos pulgares e índices imitando la acción de su compañera, logrando corregir los grumos)
Jack:	(Coge la plastilina y con sus pulgares comienza a esparcirla por la esfera, no quedan grumos)
Gabriel:	Coge la plastilina y la esparce por la esfera utilizando su dedo pulgar de la mano derecha, la desliza de un lado hacia el otro; mientras que la otra mano coge la esfera en el aire)
Jhull:	(Coge con la mano derecha la esfera, y con su dedo índice izquierdo va aplastando la plastilina, quedan algunos grumos)
Pablo:	(Coge la plastilina con los dedos, utiliza el pulgar para apoyarlo sobre la esfera y con sus dedos índice, va presionando la plastilina, luego realiza algunos detalles con sus dedos, hunde un poco la plastilina y dice que “son sus ojos”)

Yariko:	Utiliza su mano izquierda para coger la esfera y con la palma de su mano derecha golpea la plastilina sobre la esfera, luego con su dedo índice derecho arrastra la plastilina sobre la esfera, no quedan grumos)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 75

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Aplastándote”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 20/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	Chicos y chicas, cantemos juntos Saco una manito y la hago bailar (los niños y niñas, sacan sus manos, las mueven, las sacuden, de un lado a otro)
Todos los niños/as:	La cierro, la abro y la vuelvo a guardar (todos los niños y niñas abren y cierran sus manos, de acuerdo a la indicación de la canción, repiten dicha acción dos veces)
Fabricio y Jeremy:	Saco la otra manito y la hago bailar (Los niños y niñas una sola mano al frente, la mueven de un lado a otro)
Gabriel:	La cierro la abro y la vuelvo a guardar (Los niños y niñas siguen la indicación de contraer y expandir la mano, al escuchar la letra de la canción)
Docente M:	Mientras tanto, la otra docente acompañaba a los demás niños y niñas. A continuación, comenzaremos con la actividad.
	Chicos y chicas les he traído estos globos con harina, para que ustedes lo puedan modelar y vestir, para eso le voy a repartir algunos materiales. ¿quieren empezar?
Iker:	Sí, Miss
Docente M:	(Reparten todos los globos con harina y dejan en el centro de cada mesa una caja con accesorios)
Iker:	Mesa planta vs pokemon
Docente M:	(coordina sus manos para aplastar el globo con la yema de sus dedos, dándole forma de una plana)
Iker:	(coge el globo con harina, lo mira, lo aplasta con la yema de sus dedos, el dedo índice lo utiliza para darle forma circular a el globo).
Docente M:	Que bien que estén trabajando solitos.
Jack:	Miss, no me sale, y ¿ahora qué voy a hacer?
Docente K:	Lo que tienes que hacer Iker, es practicar. Vamos inténtalo de nuevo.
Isaac:	Ya (cogiendo el globo con harina, presionando en el su dedo medio e índice)
Docente K:	¿Qué le piensas hacer a tu globo? A ser un Sony. Ah ya, y que bueno que no te hayas rendido

Isaac:	(coge su globo con harina, lo aplasta con ambas manos y esboza una sonrisa, mira a la docente y deja de reírse, y se pone nuevamente a aplastar su globo utilizando su palma de su mano, dándole forma con la ayuda del dedo índice y pulgar, le hace orejas a su globo).
Docente K:	Chicos y chicas no se olviden de los accesorios para vestir a sus globos. En la mesa combate a la fuerza. (coge su globo, le presiona el dedo del medio, en el centro, dos veces haciendo dos hendiduras). Mientras tanto los demás niños y niñas se encuentran sentados en sus respectivas mesas. Pasaré a ver cómo están trabajando (mesa de tigre y dinosaurios).
Clarita:	Coge su globo con harina, lo aplasta, extiende con la yema de sus dedos la harina del globo, pellizca con la yema de su dedo índice y pulgar, para estirar un extremo).
Gerald:	(con la yema de su dedo índice y pulgar presiona una parte del globo, alargándolo, lo vuelve a acomodar con la palma de su mano, haciendo presión unos segundos).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 76

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Zapatito”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 20/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y niñas escuchan una canción sobre cómo amarrar los pasadores
Dena:	Chicos y chicas, ¿Qué esto?
Yariko:	Unos zapatos
Docente K:	zapatos
	Ya, bien
	¿Y que tienen aquí?
Yariko:	Ay, pasadores (mirando a la docente y volteando sus ojos, poniéndose de pie en su sitio)
Docente K:	Bien, pero no es necesario que voltees tus ojos, siéntate por favor.
	¡Yaa! (levantando la voz)
Yariko:	Ahora sí. Lo que vamos a hacer es amarrar nuestros pasadores, cada uno de
Docente K:	ustedes recibirá un zapato con sus pasadores. ¿De acuerdo?
Todos los niños/as:	¡Sí!
Docente K:	A comenzar.
	Mesa de tigres y dinosaurios

Clarita	(coge el zapato, utiliza el dedo índice y pulgar para agarrar el pasador, con la otra mano hace lo mismo)
Docente K:	Primero vamos a mirar lo que haré, para que ustedes no se confundan. (Cogemos los dos extremos de los pasadores y los cruzamos (señalando lo que hace), seguidamente, metemos uno de los dos cordones dentro de esa x y jalamos lentamente. De ahí vamos a hacer una orejita con el pasar y con el otro pasador haremos los mismo (coge el pasador, de un extremo cercano al nudo, utiliza la prensión pinza para hacer las orejitas). Chicos y chicas una vez que estemos en este punto, lo que haremos es un nudo, ¡atentos! Para eso voy una de las orejitas va abrazar a la otra y va a pasar por encima y entra por un hueco que está aquí en el medio y listo. ¿Entendieron?
Todos los niños/as:	Otra vez
Dena:	Miss, ya me olvidé.
Docente K:	No te preocupes, ahorita me acerco para explicarte mejor. Iré pasando por sus mesas, al igual que las otras Misses (docente K y Docente P, para que les puedan explicar mejor.
Pablo:	Ya Mesa unicornios
MaríaJesús:	(coge cada extremo de los pasadores, los junta y abraza y jala) No me acuerdo más ¿Me ayudas?
Docente M:	Claro. Lo que tienes que hacer ahora, son tus orejitas, utiliza estos dos deditos (mostrándole a MaríaJesús el dedo índice y pulgar) de ahí las dos orejitas se abrazan y pasan por un túnel y listo, tienes ahí tus pasadores amarrados.
MaríaJesús:	(ya miss, apegando su quijada a su pecho esbozando una sonrisa).
Docente M:	¿Y tú Richelle viste como le expliqué a MaríaJesús como amarrar sus pasadores?
Richelle:	Sí, pero no me sale.
MaríaJesús:	Miss ya me salió, mira, levantando el zapato de cartulina con los pasadores amarrados.
Docente M:	Que bien MaríaJesús, ahora sigue practicando, para que te salga mucho mejor.
MaríaJesús:	Está bien.
Docente M:	Ahora si te explico. Lo que debes hacer es primero hacer una cruz (coge un extremo del pasador, los cruza y uno abraza a otro y sale por debajo, lo jalas y listo.
Docente M:	Ahora tu hazlo tú.
Richelle:	(coge la punta del pasador, con el dedo índice y pulgar, los junta y luego pasa uno alrededor del otro).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 77

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Entrelazando”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 21/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla se encuentran distribuidos en 6 mesas, cada uno en su asiento, un compañero reparte las plantillas y un pasador para cada uno) (La docente da las indicaciones previas) Chicos primero vamos a mirar lo que haré, para que ustedes no se confundan. (Cogemos los dos extremos de los pasadores y los cruzamos (señalando lo que hace), seguidamente, metemos uno de los dos cordones dentro de esa x y jalamos lentamente. De ahí vamos a hacer una orejita con el pasar y con el otro pasador haremos lo mismo (coge el pasador, de un extremo cercano al nudo, utiliza la prensión pinza para hacer las orejitas). Chicos y chicas una vez que estemos en este punto, lo que haremos es un nudo, ¡atentos! Para eso voy una de las orejitas va abrazar a la otra y va a pasar por encima y entra por un hueco que está aquí en el medio y listo.
Jhull:	Bien empezamos No me sale, mira (muestra su plantilla y encima de esta el pasador)
Ariana:	Yo sí puedo, mi mamá me está enseñando, me dijo que agarre y así hago unas orejitas y luego lo pongo debajo con un poco de fuerza y terminé.
Jhull:	(Coge los pasadores con prensión pinza y separa los pasadores y hace dos orejas) ¿Qué más?
Ariana:	Ya pásalo por debajo y terminaste, así mira (lo ayuda a hacer el nudo pasando por debajo de las orejas)
Jhull:	(esboza asombro en su rostro)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 78

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Trasvasa su agua”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 22/08/18

Duración: 25 min

II.Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K: Fabricio: Jeremy:	Cantaremos una canción y será la siguiente “chocolate” e iremos moviendo nuestros brazos manos y dedos hacia arriba Choco choco (mueven sus dedos,) la la (mueven los dedos de un lado a otro). choco choco (mueven su brazo girándolo uno delante del otro) te te (aplauden juntando sus manos y dedos) choco la (aplauden con sus manos y giran sus brazos uno alrededor del otro). choco te (aplauden y golpean con las palmas de sus manos sus muslos). choco la te (aplauden, golpean sus muslos, mueven sus brazos unos alrededor del otro y por último, estiran y contraen sus dedos).
Docente K:	Ahora sí mis amores, vamos a empezar con la actividad. Es fácil y rápida, pero necesitamos precisión que no se nos derrame el agua. Lo que haremos será trasvasar el agua de un vaso a otro, pero estos vasos no serán del mismo tamaño, uno es más grande que el otro. ¿Están listos para hacer la actividad?
Pablo: Jhull:	(se encuentra repartiendo los vasos de plástico pequeños) (reparte los vasos de plástico grande con agua) Todos los niños y niñas en sus respectivos asientos tienen sus vasos. Muy bien, a la cuenta de tres empezamos a verter el agua del vaso grande al vaso pequeño. Uno dos y tres.
Isaac:	(Levanta el vaso grande de agua usando todos sus dedos de la mano derecha, gira un poco la muñeca en dirección al vaso contrario, con la mano izquierda coge el vaso pequeño; el vaso grande lo acerca y empieza a verter agua en el vaso contrario, sin derramar).
Estrella: Jhull:	Te salió Pablito (expresa sorpresa en su rostro) (coge el vaso grande con la mano izquierda utilizando todos sus dedos al agarrarlo, mueve su espalda hacia adelante, apoyando su codo al vertir el agua en el otro vaso). (agarra el vaso grande con su mano derecha vierte e agua en el vaso pequeño, derramando un poco a su costado, ambos vasos tienen una distancia que los separa de 8 cm aproximadamente). (agarra el vaso grande de agua con la mano izquierda y lo apoya al vaso pequeño vertiendo el agua sin derramarlo) (coge con la mano derecha el vaso grande y vierte el agua al vaso pequeño)
Mia: Docente K:	¡Miss ya terminé! Ahora que más vamos a hacer. ¿Lo puedes hacer de nuevo? (repite la acción de verter el agua del vaso grande al vaso pequeño, empleando ambas manos).
Fabricio:	(coge rápidamente el vaso grande con la mano derecha y vierte su contenido en un vaso pequeño, inclinándose hacia el vaso que se encuentra sobre la mesa).
MaríaJesús:	(levanta el vaso grande, de ahí agarra el vaso pequeño con la mano derecha, vierte el líquido del vaso grande al pequeño, se detiene un instante y realiza la misma acción, pero ahora con el vaso contrario).

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 79

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Jugamos Twister de dedos”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 22/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	Vamos a cantar una canción. Los niños y niñas repiten la canción movimiento algunas partes de su cuerpo, brazos, manos y dedos. Esta es la batalla del calentamiento, hay que seguir, la orden del sargento, soldados a la carga, una mano Comenzando por el pulgar y terminando con el meñique, flexiona cada dedo hacia la palma lo más posible. Soldado a la carga. Lentamente estira los dedos hasta su máxima extensión.
Todos los niños/as	(Siguen las indicaciones de la canción al pie de la letra)
Docente M:	(Muestra un cuadrado de cartón con una ruleta y hojas cuadradas con cuatro filas de 4 círculo de cuatro colore diferentes, una roja, una amarilla, una verde y el último azul).
Jeremy y Fabricio:	(Reparten los cartones de twister, los ponen sobre la mesa). (Pegan los cartones sobre las mesas, para que no se muevan. El cartón se entrega por dúo).
La docente M y Auxiliar P:	Vamos a iniciar, todos atentos a las indicaciones, cada pareja debe realizarlo en el cartón de twister.
Docente M:	Empezamos, dedo índice en el color azul. (Pone su dedo índice en el círculo de color azul). Dedo pulgar en el color rojo
MaríaJesús:	(Pone el dedo pulgar en el círculo color rojo, inclinando su mano cerca al cartón de twister, por un momento apoya e dedo meñique sobre la mesa).
Docente M:	Dedo medio en el círculo color amarillo.
Richelle:	(Pone su dedo medio en el círculo amarillo, por momentos el dedo índice se mueve de su color).
Docente M:	La siguiente indicación es poner el dedo meñique en el círculo de color verde.
Jeremy:	(Pone su dedo meñique, mueve el dedo medio al mismo tiempo, lo apoya sobre el color rojo de ahí lo sigue manteniendo levantando).
Gerald:	

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 80

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Temperaturas de Colores”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 24/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivas sillas, en sus mesas hexagonales. (Pega con masking tape las cartulinas con dibujos de diferentes profesiones en el suelo, dispersos en todo el espacio). Chicos y chicas este trabajo se va a realizar de a dos, ya saben compartimos el material.
Todos los niños/as:	(se ubican con su pareja, para salir al patio y se vayan acomodando en los dibujos).
Docente K:	Ya cada uno de los niños y niñas sentados en el piso, al lado de su dibujo de una profesión que les tocó, empiezan a escoger y recibir los hielos con pintura (hielo con el fondo de témpera, ya sea color morado, rojo, amarillo, rosado verde y celeste).
Dena:	Miss, está frío (cogiendo con la mano el hielo para pintar su dibujo en la superficie horizontal).
Docente K:	Sí, hijo, agárralo del palito de brocheta
JaanPaul:	(para pintar coge el palito de brocheta con hielo morado utilizando la pensión trípode, lo pone sobre la cartulina y empieza a mover el hielo de un lado a otro pintando su dibujo) - su cara es sorprendida por como el hielo pinta su dibujo.
Adriano:	Miss yo quiero otro color, ya no quiero verde. (agarrando el hielo verde y poniéndoselo al frente de la docente para que ella le cambie de hielo).
Docente K:	¿Cómo se pide?
Adriano:	Por favor, quiero otro color
Docente K:	Muy bien, ahora sí te lo puedo cambiar (mostrándole la hielera para que elija el hilo con el que quiere pintar).
Adriano:	(cambia de hielo y color, coge el hielo rojo y se va a sentar)
Jack:	(pinta haciendo pensión palmar con el palito de brocheta, realiza movimientos circulares y rectos al pintar).
Gabriel:	(colorea con la ayuda de su palito de brocheta con hielo color verde su imagen de militar).
Lesly:	(coge del palito de broche el hielo color morado, pinta en dirección vertical del dibujo, por momentos hace movimientos circulares).
Clarita:	(Pinta cogiendo el palito de la brocheta con el hielo de color negro, estira su bazo para darle color a toda su imagen).

Richelle:	(Mueve su brazo izquierdo en dirección de la parte superior del dibujo, lo colorea y hace cambo de hielo con su compañera MaríaJesús)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 81

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Trayectorias Imantadas”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 24/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y niñas se encuentran en sus sitios respectivos. Muestra una cartulina con caminos hechos con diferentes trazos. Para trabajar en la cartulina, deberán utilizar dos letras de plástico imantadas, una tiene pegado una pequeña imagen de algunos servidores de la comunidad.
Santiago: Docente M:	Ahora sí a recibir su material (cada niño y niña recibe su cartulina con caminos y sus las dos letras imantadas). ¿Miss, como lo pongo? A ver miramos al frente para saber cómo trabaja en nuestros caminos, con la ayuda de nuestros dedos le encontraremos una salida a los trazos que forman un laberinto.
Isaac: Docente M:	(¡con su dedo índice sigue la trayectoria de los trazos hasta encontrar una salida, por aquí es, ay, nooo es por allá!)
Yariko:	Quién más ya encontró la salida antes de empezar a pasar al servidor de la comunidad.
Docente M:	¡Yo!
Estrella:	(pasa la yema de su dedo medio por medio de los trazos y sigue la trayectoria hasta el final).
Jack:	Chicos y chicas vamos a coger una letra con imán lo ponemos debajo de la cartulina, en la parte inicial del trazo y la otra letra imantada se pone encima de la cartulina, pero debe calzar ambas letras en el mismo lugar
Gabriel: Jhull: Docente M:	(Arrastra la letra imantada desde su base haciendo presión pinza, saliéndose de las líneas, en momentos se suelta el imán, lo vuelve a poner y continua)
Jhull:	Voy a ganar, Gabriel, yo lo haré más rápido (poniendo un imán debajo de la cartulina en el inicio de la trayectoria).
Jhull:	Yo terminaré primero,
Jhull:	Miss, no me se sale ayúdame
Jhull:	Jhull, pero ¿Ya sabes por donde vas a llevar al servidor de la comunidad?
Jhull:	Hmm no, ahorita lo hago para que me ayudes (pasa la yema de su dedo índice de la mano izquierda por la cartulina, hasta encontrar el final)
Jhull:	Ya lo encontré, miss, ahora sí ayúdame

Docente M:	Lo único que debes hacer es juntar ambo imanes y en el medio debe estar a cartulina, inténtalo y yo te voy ayudando.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 82

II. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Túnel de colores”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 28/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza antes de la hora de salida) Muy bien, todos estarán recibiendo sus sorbetes y una hoja y pintura para el grupo, lo que tienen que hacer es meter sus dedos en el envase con pintura, sacarlo y pasar la yema de sus dedos sobre el borde de los sorbetes, ¿se entendió?
Todos:	Síii (Andrez juga con los bloques junto a dylan y Jaam Paul, Adriano conversa con Dena, Iker habla con Lesly, Jhull, juega con Pablo y Renato)
Ariana:	(Mete sus dedos de la mano derecha en el recipiente, los sumerge y se mancha los dedos, esboza una sonrisa, luego pasa la yema de sus dedos sobre el sorbete) qué rico, mira Mariajesus pasa tus dedos sobre la cañita
Mariajesús:	(Sumerge los dedos de su mano derecha, índice, medio y anular, luego con la mano izquierda coge el sorbete, pasa las yemas de sus dedos con pintura sobre el borde del sorbete y esboza una sonrisa) ajajajaja me da cosquillas.
Jeshair:	A mí también (pasa la yema de su dedo índice de la mano derecha sobre el sorbete) y la pintura cae, wooow.
Andrés:	(Se sienta, mete toda la palma de su mano derecha en el envase con pintura, con su mano izquierda coge el sorbete y mueve su muñeca para pasar el borde del sorbete sobre la palma de su mano, esboza una sonrisa)
Docente K:	Andrez, dije solo la yema de los dedos, cuando termines te lavas las manos
Jeshair:	Si, miss, ya casi se acaba la pintura. (frunce el ceño)
Docente K:	Tranquilo Jesha, ya le llamé la atención. ¿Qué les parece si coloco música para trabajar?
Jeremy:	Siiiiiii (la docente coloca música de miss Rossi)
Docente K	Pueden hacerlo al ritmo de la música. Sumerge las yemas de sus dedos en la pintura, para ello extiende los dedos de toda su mano y la flexiona, luego con la mano izquierda coge el sorbete y pasa el borde sobre sus dedos) woow, miren como cae. Luego al escuchar la música repite la acción, pero en este caso lo hace al ritmo de la música,

	sumerge sus dedos en témperas de varios colores, lo pasa por el sorbete empezando del dedo meñique y terminando con el pulgar, notando como se combinan los colores (alterna dedos) ¡Muy bien Jeremy!, lo haces bien y mira cómo se combinan las témperas (Suenan la campana y niños y niñas se lavan las manos para poder ir a casa)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 83

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Cajas Mágicas”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 28/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 3 mesas rectangulares)
Docente K:	Muy bien, ahora la Miss Paquita, la Miss Maricielo y yo les explicaremos cómo hacer la cajita, así que todos a sus asientos.
Todos:	(La mayoría se sienta, docentes se ubican en las mesas)
Docente K:	Ok, lo primero que debemos hacer es doblar a la mitad, puntita con puntita (dobla a la mitad la hoja en posición horizontal)
Jack:	(Dobla la hoja, las esquinas no quedan exactas, emplea sus pulgares para hacerlo)
Maríajesús:	(Doblan las hojas a la mitad, quedan exactas)
Jhull:	(Al finalizar, pasa la palma de su mano por la mitad de la hoja)
Iker:	(Al finalizar pasa el dedo pulgar por la mitad de la hoja)
Pablo:	(Aplasta con sus dedos índice, medio y anular en las esquinas y pasa su dedo pulgar de arriba hacia abajo)
Docente K:	Muy bien, desdoblamos la hoja, (mete el dedo pulgar entre las hojas y las separa)
Maríajesús:	(Realiza la prensión pinza y coge una esquina de la hoja para separarla de la otra)
Pablo:	(Inserta su dedo índice entre ambas hojas y lo desliza hacia arriba, logrando mover la hoja, lo coge con el dedo medio e índice y lo jala)
Docente K:	Listo, ahora hacen el mismo doblez por el otro lado.
Jhull:	(Voltea su hoja y dobla las hojas a la mitad, quedan exactas)
Iker:	(Voltea su hoja y aplasta con sus dedos índice, medio y anular en las esquinas y mueve su dedo pulgar de un lado al otro)
Docente K:	Bueno, ahora, vamos a desdoblar y vamos a encontrar cuadraditos, ¿verdad?
Iker:	Sííí, todos son iguales

Docente K:	Excelente, vamos a llevar cada esquina a la punta del doblez, así (lleva cada esquina a la punta del doblez)
Jack:	Miss, ya me cansé
Jhull:	Yo también
Docente K:	Está bien, éste último y yo les ayudo con lo demás.
Iker:	Yeeeh
Jhull:	(Dobla la esquina hasta llegar al doblez, utiliza sus dedos pulgares para hacerlo)
Jack:	(Realiza la prensión pinza para llevar la esquina al doblez)
Maríajesús:	(Desliza ambas manos para realizar el doblez)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 84

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Escobita”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/08/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza al terminar las actividades rutinarias, todos los niños y niñas reciben un pedazo de pabito amarrado, docentes pasan por cada mesa para explicar el juego)
Clara:	Muy bien mesa de tigres y dinosaurios, van a hacer esto, entrelazarán el pabito en su dedo pulgar e índice (realiza la acción sobre su mano izquierda) deben extender bien el pabito.
Santiago:	(Realiza la acción sobre su mano izquierda, separa sus dedos pulgar e índice)
Jeshair:	(Con su mano izquierda coge el pabito con sus dedos pulgar e índice, con su mano derecha separa sus dedos pulgar e índice de la otra mano)
Docente K:	Sigue las instrucciones sin ayuda, separa sus dedos pulgar e índice luego pasa el pabito entre ellos y lo extiende)
Jeshair:	Muy bien luego van a jalar la pita que está pegada a la palma y luego pasar su dedo anular e índice por el pabito que quedó en su palma (realiza la explicación)
Docente K:	(Jala el pabito, luego se ayuda de su mano izquierda para insertar sus dedos anula he índice, los flexiona y logra realizar la acción) ¿Así miss?
Santiago:	Muy bien
Docente K:	(Logra jalar el pabito e inserta su dedo índice flexionándolo) miss, no puedo con el otro.
Santiago:	Con tu mano izquierda ayúdame hijo
Santiago:	(Usa su mano izquierda para flexionar su dedo y poder insertarlo en el pabito) ya lo hice, (esboza una sonrisa)

Clara:	Muy bien (Logra realizar la actividad sin dificultad, estira el pabito con su mano derecha e inserta sus dedos anular e índice, para ello los flexiona)
Docente K:	(Se dirige hacia la mesa de Combate a la fuerza) Muy bien chicos van a hacer lo siguiente, entrelazarán el pabito en su dedo pulgar e índice (realiza la acción sobre su mano izquierda) deben extender bien el pabito.
Jhull:	Ya miss (extiende sus dedos pulgar y meñique, los demás permanecen juntos, luego ensarta con su mano izquierda el pabito por sus dedos pulgar e índice)
Estrella:	(Mantiene sus dedos juntos y sobre ellos mete con su mano derecha el pabito por sus dedos pulgar e índice)
Docente K:	Muy bien Estrellita solo que debes extender tus dedos. Bueno ahora van a jalar la pita que está pegada a la palma y luego pasar su dedo anular e índice por el pabito que quedó en su palma (realiza la explicación)
Jhull:	Realiza la acción sin dificultad, jala el pabito con su mano izquierda y lo pasa por sus dedos anular e índice ayudándose de su mano izquierda, así mismo, flexiona los dedos.
Estrella:	(Jala el pabito sin dificultad, al pasar el pabito entre sus dedos solo logra hacerlo con el índice, mira a su compañero de reojo y flexiona con ayuda de su mano derecha su dedo anular)
Docente K:	Muy bien, están muy bonitas sus escobas chicos y chicas.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 85

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Enhielados”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 29/08/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Yariko:	(Niños y niñas se ubican en sus asientos, distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento. Esta actividad se realiza antes de la hora de salida, cada niño y niña reciben un puñado de masa slime y tienen la indicación de modelar la masa para crear un personaje) (Pone la masa slime entre las palmas de ambas manos, las frota en sentido circular, logrando hacer una bola, luego extiende y contrae los dedos al aplastarla, consigue hacer un círculo, con la masa sobrante hace bolas pequeñas ejerciendo la prensión pinza, las pone sobre la masa) Yo hice una pizza, toma miss
Docente K:	¡Uhhhm qué rico!
Fabricio:	(Toma un poco de masa slime primero extiende y contrae sus dedos porque quiere aplastarla, luego la pone en el piso, la frota con su mano derecha en

Docente K:	forma circular, luego ejerce la presión pinza y frota una parte de la bola que realizó) Miss, ya hice mi cono de helado, ¿qué sabor quiere?
Fabricio:	Mmmm... Fresa y chocolate
Docente K:	Ya (frota con ambas palmas de las manos la masa, logra hacer dos bolas pequeñas y las encaja en el cono) Toma miss
Ariana:	Aww, gracias (La mayoría de los niños y niñas al tocar la masa slime les da por aplastarla primero ejerciendo allí contraer y extender los dedos)
Mariajesús:	Entre sus manos frota la masa de forma circular, realiza una esfera, con la uña de su mano le incrusta y hace dos líneas) Ya hice los ojitos de mi gato Maríajesús.
Jeremy:	Ya, has mi gato, yo haré a mi muñeca (ha realizado una esfera, con una tira debajo de él, toma un poco de masa y ejerciendo la presión pinza aplasta la masa, realizando un triángulo y lo ubica debajo de la tira.
Docente K:	Realiza una tira, frota ambas manos sobre la masa, utiliza la mesa de apoyo, una vez que la termina la enrolla) Miss, ya está listo mi caracol
Renato:	¡Ay qué lindo! (Ya ha realizado dos bolas, ahora coge un poco de masa y la ubica sobre la mesa, con la mano derecha la desliza de arriba hacia abajo, consiguiendo una tira corta y gruesa, con la mano izquierda la curva, luego pega sobre ella las dos bolas) Mira Pablo, hice mi planta versus Zombie. (suena la campana, niños se alistan para salir, le preguntan a las docente si se pueden llevar la masa y ella acepta)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 86

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “FamiliPelotas”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 11/09/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y las niñas se encuentran en el salón sentados en sus respectivas sillas. Chicos el día de hoy trabajaremos en grupos de 5, recibirán pelotas que se transformarán en diferentes miembros de la familia, los dibujarán con plumones, luego vamos a adivinar que integrante de la familia tenemos en frente, pues usaremos esto (mostrando una tela larga) con la que cubrirán sus ojos. ¿Entendieron? Puñitos arriba si entendieron. (levantando el puño, en dirección de los niños y niñas).

Jack, Gabriel y Adriano: Santiago: Docente K:	Sí, Miss, entendimos (niños y niñas levantan los puñitos) Sí, Miss (se acerca a la docente caminando) Yo quiero ayudarte a repartir los materiales. Está bien, quédate, ahorita te entrego los materiales para que le repartas a tus compañeros y compañeras.
Todos los niños/as: Docente K:	(mientras tanto hay niños y niñas que se encuentran de pie, otros conversando) A ver chicos y chicas, Renato va repartir los materiales, pero solo le va entregar a quienes estén sentados. (Todos se sientan rápidamente). Ahora que ya han recibido sus pelotas dibujaremos a algunos miembros de familia, en cada pelota, puede ser el papá, la mamá, hermano, hermana y bebé.
Fabricio: Jeremy:	Ya miss. (Coge el plumón realizando la prensión tripodigital, para hacer los ojos y cabello al papá).
Ariana:	(coge la pelota con ambas manos, la gira y la coge con una sola mano, de ahí agarra el plumón realizando la prensión tridigital para realizar diferentes trazos dando le la forma del rostro, cuando terminó, cogió otra pelota).
Clarita: Docente K:	Miss, no se hacerle bien las pestañas y la boca. A ve hijita, muéstrame. (mirando el rostro de la pelota). Hija está bien, ya sabes que poco a poco estamos aprendiendo a dibujar, ah y no te olvides hacerle la boca.
Clarita: JaanPaul:	Está bien Miss, gracias. (Agarra rápidamente su plumón realizando la prensión tridigital, para realizar el rostro en la pelota).
Jeshair:	Miss, quiero otra pelota, esta se malogró, no está tan bonita (agachando la cabeza).
Docente K:	Toma Jeshair, pero recuerda que cada uno de ustedes ya tiene el material y debe tener cuidado cuando lo use. ¿Ya?
Jeshair:	Ya Miss. Cuando todos los niños y niñas terminaron de dibujar los rostros a cada una de las pelotas.
Docente K:	Toma Gabriel, reparte esta tela. (se cubrirán sus ojos, uno por uno para que realicen el juego).
Adriano:	(se cubre los ojos con la tela, coge la pelota sobre la mesa y responde) Esta pelota es la mamá.
Iker:	No, no, te equivocaste, Adriano. Es el papá, no la mamá, porque el papá es el de la pelota más grande.
Isaac:	Miss, Miss, ahora, yo quiero taparme los ojos.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 87

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “La pasarela de guantes”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 11/09/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos. Chicos el día de hoy, vamos a realizar unos títeres y realizaremos una pasarela en el patio.
Ariana:	¿Les gustaría crear sus títeres que desfilen?
Docente M:	Yo quiero Miss (poniéndose de pie).
Todos los niños/as:	Todos van a participar, chicos y chicas, pero no se pueden poner de pie. Ya Miss.
Docente M:	Ahora sí repartiré las bolitas de tecnopor par que le dibujen su cara, si desean y el guante será su cuerpo, lo pueden pintar con témperas. Sentaditos, sentaditos. Me ayudará Heikel a repartir los materiales. (viene acercándose al escritorio). Él irá repartiendo los materiales, permanezcan sentado. Las pinturas y pinceles, las irá repartiendo Gabriel.
Richelle:	(coge el pincel realizando la prensión tridigital, le hecha un poquito de pintura, coge con la mano desocupada la bolita de tecnopor y empieza a pintarlo).
Jeremy:	(Pinta con el pincel, empleando la prensión tridigital, la bola de tecnopor pegada en el guante de tela, utilizando la pintura azul)
Jack:	(Mete su mano dentro del guante de tela, para pintar con el pincel realizando la prensión tridigital para pintar la bolita de tecnopor).
Isaac:	(Mete su mano dentro del guante, para pintar con su pincel la bolita de tecnopor, utilizando la prensión trípode digital).
Todos los niños/as:	(Dejan secar al exterior del salón, para que se seque. Minutos después, los niños y niñas cogen sus títeres y se los ponen, salen al patio y se sientan sobre las bancas).
Docente M:	Recuerden que todos los títeres deben de lucirse y tener movimientos creativos. Miss Paquita y Miss Khiara serán el jurado calificador. Dena tú eres el primero.
Dena:	(flexiona y extiende sus dedos para que su títere se mueve y pueda modelar por la pasarela)
Docente M:	(La docente fue llamando de uno en uno a los niños y niñas para que modelen sus títeres, fue un momento donde todos lo disfrutaron, pero sobre todo lograban flexionar y extender los dedos de sus manos ya que habían practicado los movimientos)

Jhull:	Pablo ¿Qué paso? Tu títere no está modelando así no creo que ganes. (desde su lugar) Así mira Pablo, mueve los dedos, para que mueva su colita tu títere (realiza el movimiento con sus dedos, flexiona y extiende, usando su títere)
Todos los niños y niñas:	Jajajaja
Iker:	Siii, para que camine estira tus dedos así mira. (realiza la acción usando su títere)
Docente M: Pablo:	Pablo tienes la oportunidad de realizarlo otra vez, trata de hacerlo mejor. Ya (Se pone en el inicio de la pasarela y comienza a flexionar y estirar sus dedos para que su títere pueda moverse) (hubo varios momentos en los que los niños y niñas les decían a los participantes como podían mover los dedos)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 88

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Rellenando”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 12/09/18

Duración: 40 min

Actores	Hechos
Docente K:	Todos los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos. Chicos y chicas, ahora vamos a trabajar en el patio y vamos a hacer figuras geométricas con esta goma de color. ¿Quieren hacer figuras geométricas?
Jeremy:	Sí Miss, yo quiero hacer figuras con goma rosado.
Iker:	Yo también.
Docente K:	Listo iremos saliendo al patio en orden, ahí encontrarán una mica para cada uno de ustedes y sobre ella harán sus figuras.
Jack:	(Coge la bolsa con goma, con un orificio, presiona con todos sus dedos la bolsa para que salga el líquido y con ello realicen, figuras geométricas).
Pablo:	(Presiona la bolsa con la goma de color rosada, con todos sus dedos) esboza una sonrisa mientras hace un círculo, de ahí hace un cuadrado pequeñito a su costado).
Adriano:	(Presiona su dedos índice, pulgar y medio sobre la bolsa ejerciendo poca fuerza, para que salga la goma rosa, con eso da forma circular y rectangular).
Jeshair:	(realiza un círculo grande y otro pequeño, al presionar la bolsa con goma rosa, ejerce poca fuerza para que salga el líquido).

Lesly:	(presiona la bolsa con goma, con la yema de sus dedos, realizando dos cuadros, de diferentes tamaños).
JaanPaul:	(Presiona con el dedo índice, medio y pulgar, la bolsita de goma de color rosa, realizando un triángulo grande un círculo pequeño y un cuadrado).
Docente K:	Chicos y ahora dejaremos que seque, para luego ver nuestras figuras. Minutos después, cuando secaron las figuras, los niños y las niñas, lo pusieron sobre la mesa.
Clarita	Miss, este es mi círculo grande y este es el círculo pequeño.
Docente K:	Te quedaron muy bien clarita.
Jhull:	El cuadrado es este, es pequeño.
Fabricio:	El mío es más grande.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 89

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Números Brillantes”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 12/09/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
Docente M:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos, en sus mesas hexagonales. Chicos y chicas, vamos a realizar números brillantes, utilizaremos plumones, cartulina goma, escarcha e hisopos.
Jeshair:	Viene por aquí Jack y Estrella, ayúdenme a repartir los materiales. En la cartulina dibujaremos el número que más nos guste, de ahí con el hisopo le echamos la goma, para que luego rociemos la escarcha.
Renato:	(realiza la presión tridigital para coger el plumón, ejerce poca fuerza al trazar con el plumón, dibujando el número 2, cuando terminó cogió un hisopo realizando la presión tridigital para echar la goma. De ahí coge la escarcha en la bolsita, y lo hecha sobre el número que hizo).
Jhull	(dibuja el número 3 sobre la cartulina con el plumón, realizando la presión tridigital, de ahí coge el hisopo para repasar el número, haciendo la presión pinza)
Iker	(realiza el número 5 sobre la cartulina, empleando la presión tridigital al presionar el plumón, el color del número es claro y por partes sale de una tonalidad mas oscura).
Docente M:	Miss, yo quiero hacer el número 7. Claro amor, no te preocupes, lo puedes hacer, utiliza el plumón que quieras.

Iker:	(presiona el plumón, ejerciendo demasiada fuerza que la tinta mancha la cartulina).
Yariko:	(Miss, ya quiero trabajar)
Docente M:	Toma asiento para que te repartan el material y puedas empezar.
Iker:	Ya Miss, ya hice el número, ahora que hago.
Docente M:	Iker, ya he explicado cómo se hace, pero lo voy a repetir, debes estar atento. Ya tienes el numero escrito en tu cartulina (levantando su cartulina con su número) Ahora coger un hisopo, le hechas apenitas de goma y lo pasas por el número que ya has hecho, de ahí le hechas escarchas y lito.
Iker:	Que fácil Miss, ahorita lo termino, (sentándose rápidamente y cogiendo el hisopo con goma, haciendo uso de la prensión tridigital)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 90

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Tridimensional”

Momento: Actividad Significativa

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 14/09/18

Duración: 25 min

Actores	Hechos
	(Niños y niñas, se encuentran ubicados en sus asientos, culminando la actividad significativa. Todos se encuentran ubicados y distribuidos en 6 mesas hexagonales, cada uno en su asiento.)
Docente K:	Bueno chicos, antes de irnos vamos a hacer un juego muy interesante, ¿se acuerdan de los cubos y las pirámides?
Todos:	Nooo
Docente K:	¿Cómo que no?
La mayoría de niños:	Nooo Miss
Dena:	Yo, maso menos
Estrella:	Yo también
Docente K:	Bueno, las he traído para que se acuerden de ellas, Miss Maricielo tiene la pirámide en sus manos.
Docente M:	(Muestra con sus manos la pirámide hecha de cartón)
Docente K:	Y Miss Paquita tiene el cubo.
Auxiliar	(Muestra con sus manos el cubo hecho de cartón)
Paquita:	Las Mises estarán pasando por sus asientos, luego cada uno recibirá mondadientes y plastilina para poder construirlas.
Docente K:	(Docentes pasan por las diferentes mesas, niños y niñas cogen los materiales con sus manos, los exploran; seguidamente reciben sus materiales: mondadientes y plastilina)

Dena:	(Coge un puñado de masa, la aplasta dándole puños con su mano derecha, luego incrusta los mondadientes sobre él, de distinta forma)
Ariana:	(Coge un poco de plastilina y la incrusta en la punta del mondadientes, luego une otro, forma una “L” luego realiza otra “L” pega plastilina a los extremos de éste último, logrando formar un cuadrado.)
Docente K:	¿Y qué vas a hacer Ariana?
Ariana:	Un cubo
Docente K:	Excelente (se dirige a la mesa de Maríajesús)
Maríajesús:	(Ha realizado dos triángulos, ha unido los mondadientes con un plastilina en los extremos)
Docente K:	Mari, ¿qué vas a hacer?
Maríajesús:	La pirámide
Docente K:	Ohh excelente, nada más ten cuidado para que no se caiga (mira el trabajo de Adriano)
Adriano:	(Ha realizado cuatro cuadrados con los mondadientes, sin embargo, los ha puesto sobre la mesa sin unirlos con plastilina)
Docente K:	Hijo, y ¿cómo los vas a unir?
Adriano:	Con la plastilina Miss, ¿me podría dar más palitos?
Docente K:	Ahhh querías ver si te iban a alcanzar, ¡qué astuto! Ten toma, aquí tienes más (le acerca ocho palitos)
Adriano:	Sonríe
Docente K:	(se acerca a Santiago)
Santiago:	(Ha apilado los palitos, realizando una tira, cada extremo tiene plastilina)
Docente K:	¿Qué has construido Santi?
Santiago:	Un gusano, pero lo quiero hacer más largo, ¿me das más?
Docente K:	Mmmm. está bien, pero ¿luego puedes hacer un cubo?
Santiago:	Mmm, sí.
Docente K:	Está bien, toma (le da cuatro palitos más y se dirige a la mesa de Jeremy)
Jeremy:	(Ha aplastado la plastilina y ha incrustado los mondadientes los mondadientes en ella, ha formado dos palos, los cuales simulan ser los lados de un triángulo)
Docente K:	Hijo, ¿qué vas a hacer?
Jeremy:	Una pirámide
Docente K:	Ahh entiendo, mira te voy a explicar a ti y a Dena, ¡Dena, préstame atención!
Dena:	(Dirige la mirada hacia ella)
Docente K:	Miren, ustedes tienen que unir los palos con un pedazo de plastilina para conseguir una figura, miren (une los cuatro palos rápidamente con la plastilina a los extremos, logra hacer un cuadrado)
Dena:	Ohh, ya entendí
Jeremy:	Yo también, gracias Miss, ¿Te hago una carrera?
Dena:	Ya
	(Suena la campana que indica la hora de salida)

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 91

I. Datos Generales

Actividad Lúdica: “Flauteando”

Momento: Aseo

Edad de niños y niñas: 5 años

Fecha: 14/09/18

Duración: 25 min

II. Descripción de la observación:

Actores	Hechos
Docente K:	Los niños y las niñas se encuentran sentados en sus respectivos asientos. Mientras tanto la docente M, saca las flautas. Repartiremos las flautas a los niños y niñas que se encuentren bien sentaditos. Hay niños y niñas que al recibir su flauta empiezan a soplar la flauta.
Docente K:	Listo chicos Miss Mari, Miss Paquita y yo pasaremos por sus mesas para practicar esta canción que acabamos de aprender.
Gabriel:	Si miss, porque no nos sale bien.
Docente K:	Ahora voy contigo Gabriel, espera un momento (al final se queda en esa mesa enseñándoles a todos)
Docente K:	Hay que recordar cómo eran las notas musicales que usaremos para esta canción (primero repasa la posición de los dedos)
Gabriel:	(mueve de arriba a abajo y uno a uno sus dedos, también los separa trasversalmente para cubrir los orificios de la flauta, de tal modo se va escuchar los diferentes sonidos, luego lo toca de manera lenta, nota por nota para que puedan repetirlo, varios de ellos no logran hacerlo, pero Gabriel sí un poco lento, pero se lograba escuchar la canción y la diferencia de notas)
Docente K:	Gabriel te quedas a cargo de esta mesa explicándoles a tus compañeros lo aprendido (logra independizar los dedos para tocar la flauta, dedo por dedo tapa cada uno de los huecos de la flauta, haciendo las notas SI, LA, SOL y lograr los cambios más rápido que sus compañeros)
Gabriel:	Ya miss (sonriendo) Gabriel explica a sus compañeros los agujeros que deben cerrar con sus dedos y luego los mueve de manera independiente realizando los cambios y lográndose escuchar la canción) (en el caso de los compañeros

Pablo: Docente K: Pablo:	logran independizar los dedos, pero la dificultad es en los cambios de notas un poco más de agilidad) con la práctica continua se logra escuchar la canción, pero luego de unos minutos. Ya Jeshair, cubre este orificio con este dedo (cogiendo el dedo índice de su compañero) Ya, amigo. Muy bien, Gabriel, estás haciendo un buen trabajo. (cubre con su dedos índice el primero orificio, sopla al mismo tiempo, reproduciendo la nota Si)



“Mi personaje Favorito”



“Masa slime”



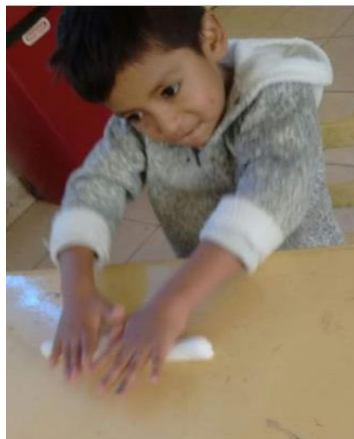
“Masa slime”



“Amaso mi masa”



“Amaso mi masa”



“Amaso mi masa”



“Amaso mi masa”



“Exploro hojas secas”



“Exploro hojas secas”



“Exploro hojas secas”



“Punzón Nombre”



“Punzón Nombre”



“Punzón Nombre”



“Punzón Nombre”



“Insectimasa”



“Pecesotos”



“Pecesitos”



“Carricamino”



“Carricamino”



“Sombras en movimiento”



“Sombras en movimiento”



“Entrelazando”



“Avioncito”



“Avioncito”



“Trayectorias imantadas”



“Trayectorias imantadas”



“Volteados pintamos”



“Volteados pintamos”



“Volteados pintamos”



“Volteados pintamos”



“Volteados pintamos”

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD			ADIESTRAMIENTO DE LAS YEMAS DE LOS DEDOS																								
INDICADOR		1.1 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados.		1.2 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados.		1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados.		1.4 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados.		1.5 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		1.7 Reconoce con las yemas de sus dedos la consistencia blando y duro de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		1.8 Distingue con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación.		1.9 Distingue las temperaturas frío y caliente con las yemas de los dedos.		1.10 Distingue los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.		1.11Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal.		1.12Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical.		OBSERVACIONES	
		NOMBRES																									
1	Dena	N/E		N/E		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		1.11 Emplea la mano izquierda/1.12Se sale de la línea	
2	Gabriel	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		1.1 - 1.2 1.3 Dio rápidamente la respuesta ante la consigna./ 1.4 Reconoció solo el cubo/1.12 Se sale de la línea	
3	Estrella	SI		SI		NO		NO		NO		SI		SI		NO		N/E		N/E		SI		NO		1.3Solo reconoció el círculo	
4	Jeshair	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		1.1Duda al responder / 1.10 Intercala tamaños	
5	Andrez	SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		NO		SI		SI		NO		SI		1.12Demora al desplazar su dedo por la curva	
6	Fabricio	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		1.2 Dio rápidamente la respuesta ante la consigna.	
7	Yariko	N/E		N/E		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		1.3Reconoció rápidamente/1.12Presenta dificultad en espiral y onda.	
8	Jhull	NO		SI		NO		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		1.3 Solo reconoció el rectángulo	
9	Santiago	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		N/E		N/E		1.3Demoró en acertar el cuadrado	
10	Ariana	SI		SI		NO		NO		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		NO		1.3Reconoció solo el círculo / 1.4Reconoció solo el cubo /1.11 Desvia su dedo al desplazarse por el zig-zag/1.12 No sigue la línea	
11	Pablo	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		1.12 Se sale de línea	
12	Mía	N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		SI		N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular	
13	Gerald	N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		SI		SI		N/E		N/E		Asistencia irregular	
14	Maríajesús	N/E		N/E		SI		SI		SI		SI		N/E		NO		SI		SI		N/E		SI		1.12Demora al desplazar su dedo por la curva	
15	Renato	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		1.12Demora al desplazar su dedo por la curva	
16	Iker	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		1.12Pasa el dedo rápido,deja rastros del plumón	
17	Richelle	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		1.3Reconoció rápidamente	
18	Isaac	SI		SI		SI		SI		SI		SI		N/E		N/E		SI		N/E		SI		NO		1.1 Duda al responder/1.12Pasa el dedo rápido,deja rastros del plumón	
19	Jack	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		N/E		SI		1.1Dio rápidamente la respuesta ante la consigna/1.12 Se sale de la línea	
20	Clarita	N/E		N/E		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		1.11 Emplea la mano derecha.	
21	Jaam Paul	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		1.10 Se confunde con las 2 piezas finales. / 1.11 Se desplaza ór las trayectorias de manera continua	
22	Lesly	SI		SI		SI		N/E		NO		SI		SI		NO		N/E		SI		SI		SI		1.11 Emplea la mano derecha al desplazarse por las trayectorias	
23	Heikel	N/E		N/E		N/E		SI		N/E		N/E		SI		NO		SI		N/E		N/E		N/E		Faltas continuas por motivos de salud.	
24	Jeremy	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		1.12Demora al desplazar su dedo por la curva	
25	Adriano	SI		SI		N/E		SI		NO		SI		SI		NO		SI		SI		N/E		N/E		1.8Reconoció solo el grosor y las figuras bidimensionale	
TOTALES		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
SI		14	56%	18	72%	18	72%	20	80%	17	68%	22	88%	21	84%	8	32%	23	92%	19	76%	18	72%	13	52%		
NO		4	16%	0	0%	3	12%	2	8%	5	20%	0	0%	0	0%	14	56%	0	0%	2	8%	0	0%	7	28%		
N/E		7	28%	7	28%	4	16%	3	12%	3	12%	3	12%	4	16%	3	12%	2	8%	4	16%	7	28%	5	20%		
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%		

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS													
HABILIDAD		PRENSIÓN Y PRESIÓN DEL INSTRUMENTO											
INDICADOR		2.1 Presión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos.	2.2 Presión tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos.	2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos.	2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria.	2.5 Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute.	2.6 Corta coordinando los dedos pulgar, índice y medio al utilizar la tijera.	OBSERVACIONES					
1	Dena	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es zurdo, con la mano derecha coge la hoja y con la otra escribe,usa la presión trípode.					
2	Gabriel	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, presiona tridigitalmente, sigue la trayectoria./2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo. /2.6Corta con precisión por el contorno.					
3	Estrella	SI	NO	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestra,presiona tridigitalmente./2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo./2.6No segmenta brazo					
4	Jeshair	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, presiona tridigitalmente, sigue la trayectoria.					
5	Andrez	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, presiona tridigitalmente.					
6	Fabricio	SI	NO	SI	SI	SI	SI	2.4Presión cuádrípode sigue la trayectoria, segmenta el antebrazo de la muñeca.					
7	Yariko	SI	SI	SI	SI	SI	NO	2.4Presión trípode, sigue la trayectoria/2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo. /2.6Corta fuera del contorno					
8	Jhull	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es zurdo, sigue la trayectoria, presión trípode.					
9	Santiago	SI	SI	SI	N/E	SI	SI	2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo.					
10	Ariana	SI	NO	SI	NO	SI	SI	2.4Presión cuádrípode, se sale de la línea./2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo.					
11	Pablo	SI	SI	SI	NO	SI	SI	2.4 Es diestro, usa la presión pinza, se sale de la línea. /2.6Corta con precisión por el contorno.					
12	Mía	N/E	N/E	NO	N/E	N/E	N/E	Asistencia irregular					
13	Gerald	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	Asistencia irregular					
14	Maríajesús	SI	SI	SI	SI	N/E	SI	2.4Es diestra, emplea la presión pinza, realiza lentamente.					
15	Renato	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, se apoya de la mano izquierda para coger la hoja, sigue la trayectpria.					
16	Iker	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, presión pinza,sigue la trayectoria, se apoya de la mano izquierda al coger la hoja.					
17	Richelle	SI	N/E	SI	SI	SI	SI	2.4Presion trípode, sigue la trayectoria, anticipa su trazo con movimientos simulados.					
18	Isaac	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, realiza presión trípode.					
19	Jack	N/E	SI	SI	SI	N/E	SI	2.4Presión trípode, coge el instrumento de la parte media del instrumento, sigue la trayectoria.					
20	Clarita	SI	SI	SI	SI	N/E	SI	2.4Presión trípode, sigue la trayectoria./2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo.					
21	Jaam Paul	SI	SI	SI	NO	SI	SI	2.4Es diestro, realiza presión trípode, no sigue la trayectoria.					
22	Lesly	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestra, usa presión trípode, sigue la trayectoria.					
23	Heikel	N/E	N/E	NO	N/E	SI	SI	2.5Disocia las manos, una para la aguja y la otra para jalar el hilo.					
24	Jeremy	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4 Es diestro, coge tridigitalmente, sigue la trayectoria.					
25	Adriano	SI	SI	SI	SI	SI	SI	2.4Es diestro, usa presión trípode, sigue la trayectoria, se apoya de la mano izquierda al coger la hoja.					
TOTALES		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
SI		21	84%	18	72%	22	88%	18	72%	20	80%	22	88%
NO		0	0%	3	12%	2	8%	3	12%	0	0%	1	4%
N/E		4	16%	4	16%	1	4%	4	16%	5	20%	2	8%
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

[illegible]

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD		DESINHIBICIÓN DE LOS DEDOS																			
INDICADOR		4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte.		4.2 Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los títeres de guante.		4.3 Flexiona los dedos para conseguir consistencia en la masa.		4.4Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos.		4.5 Mueve independientemente cada uno de los dedos al tocar la flauta.		4.6 Representar un personaje con los títeres de dedos.		4.7 Arrastra la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material.		4.8 Extiende y contrae los dedos al manipular objetos de goma.		4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios).		OBSERVACIONES	
NOMBRES																					
1	Dena	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.1No segmenta la muñeca/4.5Coloca todos sus dedos en los orificios de la flauta/4.7Arrastra la masa iniciando con la palma de sus manos y termina con la yema de sus dedos.	
2	Gabriel	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Mueve los dedos para abladar los dedos de la arcilla./4.5Alterna los dedos de cada mano al tocar.	
3	Estrella	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.1Se sale de la hoja al pintar/4.3Cuenta varias historias/4.7Arrastra la masa iniciando con la palma de sus manos y termina con la yema de sus dedos.	
4	Jeshair	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.7Emplea la yema de sus dedos al arrastra.	
5	Andrez	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.7Utiliza las yemas de los dedos pulgar e índice para cubrir, no usa las palmas.	
6	Fabricio	NO		NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Se apoya con los dedos de la otra mano para flexionar y extender	
7	Yariko	NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.1Se sale de la hoja/4.3Narra historia real moviendo cada dedo de la mano/4.7Arrastra la masa iniciando con la palma de sus manos y termina con la yema de sus dedos.	
8	Jhull	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.5Alterna sus dedos consiguiendo la melodía de la canción que toca.	
9	Santiago	N/E		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Mueve cada dedo de la mano/4.5Coloca todos sus dedos en los orificios de la flauta	
10	Ariana	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Contrae y extiende sus dedos al amasar./4.7Emplea la yema de sus dedos al arrastrar.	
11	Pablo	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Cuenta varias historias	
12	Mía	N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular	
13	Gerald	N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular	
14	Maríajesús	NO		SI		N/E		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.7Emplea la yema de sus dedos al arrastrar.	
15	Renato	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Contrae y extiende sus dedos al amasar	
16	Iker	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Se apoya con los dedos de la otra mano para flexionar y extender	
17	Richelle	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		N/E		SI		4.5Coloca todos sus dedos en los orificios de la flauta	
18	Isaac	SI		SI		SI		NO		SI		SI		SI		SI		SI		4.3Usa ambas manos para amasar, se concentra; e,plea pinza para realizar los detalles./4.4No extiende bien sus dedos saliendo la cinta	
19	Jack	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.1Usa todos los dedos al pintar	
20	Clarita	SI		SI		SI		SI		N/E		SI		SI		SI		SI		4.3Mueve cada dedo de la mano	
21	Jaam Paul	NO		NO		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.1Usa un solo dedo al pintar, aun no sigue el ritmo/4.2Se apoya con los dedos de la otra mano para flexionar y extender/4.3Usa ambas manos para amasar	
22	Lesly	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.7Emplea la yema de sus dedos al arrastrar.	
23	Heikel	N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular	
24	Jeremy	SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.4Tensa el elastico con facilidad/4.5Coloca todos sus dedos en los orificios de la flauta	
25	Adriano	SI		SI		N/E		SI		SI		SI		SI		SI		SI		4.7Emplea la yema de sus dedos al arrastrar.	
TOTALES		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
SI		15	60%	20	80%	20	80%	21	84%	21	84%	22	88%	22	88%	21	84%	22	88%		
NO		6	24%	2	8%	0	0%	1	4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%		
N/E		4	16%	3	12%	5	20%	3	12%	4	16%	3	12%	3	12%	4	16%	3	12%		
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%	25	100%		

LISTA DE COTEJO DE SALIDA DE LAS HABILIDADES GRAFOMOTORAS

HABILIDAD		SEPARACIÓN DIGITAL						
INDICADOR		5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical.		5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras.		5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.		OBSERVACIONES
NOMBRES								
1	Dena	SI		SI		SI		5.2Recuerda los movimientos aprendidos con anterioridad como araña, cocodrilo y serpiente.
2	Gabriel	SI		SI		SI		5.2Recuerda la posición de manos y dedos para representar la araña, cocodrilo y tiburón.
3	Estrella	SI		SI		SI		5.2Mira la sombra que represantaba en la pared, al observarlo, mejora el movimiento de manos y dedos.
4	Jeshair	SI		SI		SI		5.2Coordina sus dedos para representar el cocodrilo, araña y caracol.
5	Andrez	SI		SI		SI		5.2Coordina todos los dedos, sus sombras son de poca duración.
6	Fabricio	SI		SI		SI		5.2Coordina sus dedos usando ambas manos.
7	Yariko	SI		N/E		SI		5.1Tarda en separar los dedos longitudinalmente.
8	Jhull	SI		SI		SI		5.2Coordina sus dedos usando ambas manos para realizar el cocodrilo y la araña.
9	Santiago	SI		SI		SI		5.2Coordina los movimientos de los dedos .
10	Ariana	SI		SI		SI		5.2Usa ambas manos coordinando los dedos al realizar la araña y la paloma.
11	Pablo	SI		SI		SI		5.2Movimiento coordinado de los dedos al representar el cangrejo, araña, cocodrilo y serpiente.
12	Mía	N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular
13	Gerald	N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular
14	Maríajesús	SI		SI		SI		5.3Realiza movimientos coordinados al representar araña, pájaro.
15	Renato	SI		SI		SI		5.2Movimientos coordinado de los dedos de manera rápida , como pájaro y araña.
16	Iker	SI		SI		SI		5.2Usa ambas manos de manera coordinada al realizar la araña, cocodrilo, cangrejo y paloma.
17	Richelle	SI		SI		SI		5.2Usa ambas manos de manera coordinada.
18	Isaac	N/E		SI		SI		5.2Usa ambas manos de manera coordinada.
19	Jack	N/E		SI		SI		5.2Realiza movimientos coordinados usando ambas manos, prueba nuevos movimientos.
20	Clarita	SI		N/E		SI		5.1Tardó un poco en separar los dedos transversalmente.
21	Jaam Paul	SI		N/E		SI		5.3Se le dificulta estirar sus dedos, pero lo logra.
22	Lesly	SI		SI		SI		5.2Realiza movimientos coordinados usando ambas manos para representar la araña y tortuga.
23	Heikel	N/E		N/E		N/E		Asistencia irregular
24	Jeremy	SI		SI		SI		5.2Recuerda los animales trabajados, realizando movimientos coordinados./5.3 Separa sus dedos con facilidad
25	Adriano	SI		SI		SI		5.2Usa ambas manos de manera coordinada.
TOTALES		f	%	f	%	f	%	
SI		20	80%	19	76%	22	88%	
NO		0	0%	0	0%	0	0%	
N/E		5	20%	6	24%	3	12%	
TOTALES		25	100%	25	100%	25	100%	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Efectos de las actividades lúdicas en las habilidades grafomotoras en los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna-Jardín Armatambo perteneciente al distrito de Chorrillos de la UGEL 07.

Diseño: Investigación acción

Especialidad: Educación Inicial

Promoción: 2018

INTEGRANTES:

CARREÑO SALAZAR, Khiara Mercedes
DURÁN LLATA, Anita Marihela
LLACZA YARANGA, Glenda Marisol
SÁNCHEZ NARAZAS, Maricielo

ASESORA:

PRIALÉ ZEVALLOS, Ana María Luz

Problemática	Objetivo	Hipótesis	UNIDAD DE ANÁLISIS					Instrumentos
			Campos de acción	Actividades	Sub-unidad de Análisis	Indicador de proceso	Indicador de resultado	
¿Qué efectos tienen las actividades lúdicas en las habilidades grafomotoras en los niños y niñas de 5 años del aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo del distrito de	<u>GENERAL</u> Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en las habilidades grafomotoras de los niños y niñas de 5 años del Aula Amarilla de la Institución Educativa Cuna-Jardín Armatambo perteneciente al	1. Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de adiestramiento de la yema de los dedos.	Actividades lúdicas Materiales e instrumentos Retro-alimentación	“Agito hoy mis manos” “Mi personaje favorito” “Maicena dentro de un globo” “Cuento: Kiko y la mano” “Pinto a mi personaje	Adiestramiento de la yema de los dedos.	1.1 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grueso y delgado teniendo los ojos vendados. 1.2 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos grande y pequeño teniendo los ojos vendados. 1.3 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos	Distingue diferentes objetos según su forma, tamaño, grosor y textura con la yema de los dedos.	Lista de cotejo Registro etnográfico

Chorrillos perteneciente a la UGEL 07?	Distrito de Chorrillos de UGEL 07. <u>ESPECÍFICOS</u> 1.Determinar las habilidades grafomotoras que tienen los niños y niñas al inicio de la investigación. 2. Lograr la prensión trípode al utilizar un instrumento artificial. 3.Lograr la independencia segmentaria para conseguir destrezas grafomotoras a través de las actividades lúdicas. 4.Lograr el dominio de la mano a través de las actividades			favorito” “Masa slime” “Agito hoy mis manos” “Amaso mi masa” “Mi muñeco de arena” Cuento: Kiko y la mano “Representación técnica de dactilopintura” “Cerámica al frío” “Pon Pon” Exploro Hojas secas y modelo tallos. “Tangram”		de figuras geométricas bidimensionales teniendo los ojos vendados. 1.4 Reconoce con las yemas de los dedos los objetos de figuras geométricas tridimensionales teniendo los ojos vendados. 1.5 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas ásperas y lisas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos. 1.6 Reconoce con las yemas de sus dedos las texturas suaves y rugosas de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos.		

	lúdicas, exploración de materiales e instrumentos y retroalimentación. 5. Identificar el progreso de las habilidades grafomotoras en los niños y las niñas al culminar con la investigación.			“Pic Puc” Mi planta en plastilina “Pon Pon” “Elementos de la naturaleza con mis esponjidos” “Semoleando” Juego: Tangram Cuento: Pic Puc “Gotas en lana” “Tizas aguaditas” “Insectimasa” “Dado		1.7 Reconoce con las yemas de sus dedos la consistencia blanda y dura de los objetos al tocarlos con las yemas de los dedos. 1.8 Distingue con las yemas de sus dedos el grosor, tamaño, forma y textura entre diferentes objetos siguiendo la indicación. 1.9 Distingue las temperaturas frío y caliente con las yemas de los dedos. 1.10 Distingue los materiales con las yemas de los dedos, del más pequeño al más grande o viceversa.		

				recortes” “Mis dedos se mueven” “Recorte figura” “Hojitas colgantes” “Canicas arcoiris” “Cáscaras sumergidas” “Palicuentas” “Cascaras enrollables” “Sombras en movimiento” “Adivina el dibujo” “Bolsitas	Presión y prensión del instrumento	1.11 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte horizontal. 1.12 Desplaza las yemas de sus dedos siguiendo una trayectoria (recta, curva, zigzag, espiral, oblicua) en un soporte vertical. 2.1 Prensión palmar del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el brazo en un soporte vertical al realizar trazos. 2.2 Prensión	Utiliza el instrumento artificial realizando prensión trípode con precisión y controlando la presión.	

		prensión y presión del instrumento.		explosivas y coloridas” “Rapivasitos” “Calco y pinto” “Jengadedos” “Adivina el dibujo” “Dibuja cuando manda la botella” “Bordamos” “Trazos en el patio” “Jengadedos” “Calco y pinto” “Mi mosaico”		tridigital del instrumento artificial (grueso o delgado), segmentando el antebrazo con respecto al codo en un soporte horizontal al realizar trazos. 2.3 Controla la presión que ejerce sobre el instrumento artificial al realizar trazos. 2.4 Regula el pulso cogiendo un instrumento artificial al seguir una trayectoria. 2.5 Cose siguiendo la figura del patrón marcado, en yute. 2.6 Corta coordinando los dedos pulgar,		

		3. Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de dominio de la mano.		“Mi avioncito” “Sal y sémola brillante” “Vasos en movimiento” “Lanita” “Marinerito soy” “Mi plato estrella” “Punzón-nombre” “Dibujando mi árbol” “Dibujo mi nombre” “Elaboro mi vincha” “Cuento un cuento”	Dominio de la mano	índice y medio al utilizar la tijera. 3.1 Dobla papeles coordinando ojo, mano y dedos para realizar origamis. 3.2 Desdobla papeles coordinando ojo, mano y dedos al para realizar origamis. 3.3 Amasa la arcilla coordinando manos y dedos consiguiendo diferentes figuras. 3.4 Coordina el ojo y la mano al calcar una imagen sobre el vidrio. 3.5 Disocia las manos al trasvasar con	Realiza actividades disociando ambas manos.	

		4. Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de desinhibición de los dedos.		“Volteados pintamos” “Colores atrapados” “Pecesitos” “Carricamino” “El fondo marino” “Cuenta sombras” “Cociendo endo” “Charada calqueadora” “Mi sombrero de papel” “Adivina a quien calco”	Desinhibición de los dedos	precisión de un recipiente grande a un recipiente pequeño. 3.6 Disocia las manos al entrelazar las tiras del microporoso para elaborar manualidades. 3.7 Usa su motricidad fina al atar los pasadores de la plantilla. 4.1 Alterna los dedos siguiendo el ritmo de la música al pintar sobre un soporte. 4.2 Flexiona y extiende segmentando sus dedos al utilizar los títeres de guante. 4.3 Flexiona los	Realiza acciones grafomotoras con movimientos de relajación y tensión.	

				“Elastiliga” “Mi bombero” “Cosiendo endo” “Charada calqueadora” “Entrelazando” “Trasvasa tu agua” “Jugamos al Twister de dedos” “Temperaturas de colores” “Trayectorias imantadas” “Túnel de colores” “Cajas		dedos para conseguir consistencia en la masa. 4.4 Flexiona los dedos índice y pulgar al tensar elásticos. 4.5 Mueve independientemente cada uno de los dedos al tocar la flauta. 4.6 Representa un personaje con los títeres de dedos. 4.7 Arrastra la masa usando los dedos hasta cubrir el contorno del material. 4.8 Extiende y contrae los dedos al manipular objetos de goma. 4.9 Tensa y relaja los músculos antes y después		

		5. Las actividades lúdicas, los materiales e instrumentos y la retroalimentación favorecen la habilidad grafomotora de separación digital.		mágicas” “Escobita” “Enhielados” “FamiliPelotas” “La pasarela de guantes” “Rellenando” “Números brillantes”	Separación digital	de las actividades lúdicas por medio de canciones (ejercicios). 5.1 Segmenta longitudinal y transversalmente sus dedos al tocar un instrumento musical. 5.2 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para realizar sombras. 5.3 Separa longitudinal y transversalmente sus dedos para jugar al twister de dedos.	Segmenta, separa longitudinal y transversalmente sus dedos al realizar actividades.	