

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la
I.E. Nuestra Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31, La Peca – Bagua
Amazonas 2022**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Danny Alvarado Guerrero

Bach. Lidia Naval Chilcón

Asesor: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro

Lambayeque - Perú

2024

**El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la
I.E. Nuestra Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31, La Peca – Bagua
Amazonas 2022**

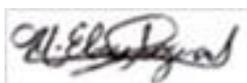
Tesis presentada para obtener el título profesional de licenciadas en educación
Inicial



Bach. Danny Alvarado Guerrero
Investigadora



Bach. Lidia Naval Chilcón
Investigadora



Dra. María Elena Segura Solano
Presidenta



M. Sc. Carlos Ulises Vásquez Crisanto
Secretario



Dra. Beldad Fenco Periche
Vocal



M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 277-2024

Siendo las 10:00 horas, del día Viernes 19 de enero de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Laboratorio Computo CI, por mandato de la Resolución N° 1068-2024-D-FACHSE de fecha 18 de julio de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2322-2022-V-D-FACHSE de fecha 21 de diciembre de 2022, Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. María Elena Segura Solano
Secretario(a)	: Dr. Carlos Ulices Vásquez Crisanto
Vocal	: Dra. Beldad Fenco Periche
Asesor(es)	: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): EL JUEGO DIDÁCTICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE – FE Y ALEGRÍA N° 31, LA PECA - BAGUA - AMAZONAS, 2022. Presentada por ALVARADO GUERRERO DANNY y NAVAL CHILCON LIDIA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**.

Siendo las 11:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano
 PRESIDENTE(A)

Dr. Carlos Ulices Vásquez Crisanto
 SECRETARIO(A)

Dra. Beldad Fenco Periche
 VOCAL

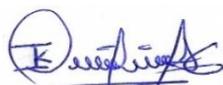
OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Danny Alvarado Guerrero y Lidia Naval Chilcón investigadores principales, y Nicolás Agustín Torres Castro asesor del trabajo de investigación “El juego didáctico y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe–Fe y Alegría N° 31, La Peca-Bagua-Amazonas, 2022” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

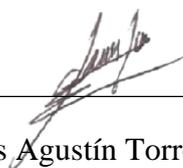
Lambayeque, 20 de octubre de 2023.



Bach. Danny Alvarado Guerrero
Investigadora



Bach. Lidia Naval Chilcón
Investigadora



M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor

DEDICATORIA

Al regalo más preciado que Jehová Dios me supo entregar, mi hijo Luis Daniel. Para Ti, qué desde el día que llegaste a mi vida, pude comprender el significado de la palabra amor. Querido hijo te doy las gracias por ser el motivo, la fuerza y valentía para seguir adelante, eres la persona más importante.

Siempre serás el mayor logro en mi vida, quien te ama eternamente: Tu madre. (DAG).

Dedicado a Dios quien ha forjado y guiado mi camino, por las gracias y dones puestos en mi vida.

A mis queridos hijos Anderson y Analía Nicoll principal motivación, suponen los cimientos de mi desarrollo.

Estuvieron presentes en mi evolución y posterior desarrollo total de mi tesis, los agradezco.

Su madre. (LNCH)

AGRADECIMIENTOS

No puedo decir otra palabra más que GRACIAS

A Dios por habernos mostrado consideración, al darnos las fuerzas para superar cada obstáculo y permitirnos culminar nuestra carrera universitaria.

A mi hijo Luis Daniel, que desde que estuvo en mi vientre me acompañó en cada experiencia y retos como estudiante, convirtiéndose en mi fuente de inspiración más pura hasta la conclusión de mi carrera universitaria. Este recorrido como estudiante no fue nada fácil para los dos, porque Dios me puso en frente este reto como estudiante a un recién nacido, que me dio grandes lecciones de vida. Muchas gracias hijo, este logro es de los dos y deseo sea ejemplo para tí, de que todo esfuerzo tiene recompensas. (DAG)

A mis padres Daniel y Celia, por forjarme en la persona que soy en la actualidad, y este logro se los debo a ustedes por estar presentes en mi evolución profesional. (DAG)

A mis hijos Anderson y Analía Nicoll por su apoyo y comprensión, tuvieron paciencia al cederme su tiempo para realizar mis estudios hasta concluirlos satisfactoriamente. Y permitir que este proyecto se realice, del cual tarde o temprano se obtendrá recompensas. (LNCH)

A cada uno de nuestros maestros por sus enseñanzas y la vocación de hacer mejores profesionales, que compartieron no solo conocimientos sino también experiencias de vida.

A nuestras compañeras de aula, con quienes vivimos y compartimos desde carcajadas, tristezas, traspasadas de trabajos, discusiones y reconciliaciones, y todo lo compartido a lo largo de nuestra experiencia como estudiantes, porque sembramos buenas y sinceras amistades. Gracias por tan bellos y gratos recuerdos.

A nuestro asesor de tesis, M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro, por su dedicación y tiempo para guiarnos en este proyecto, en base a su experiencia y sabiduría.

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	19
1.1. Antecedentes	19
1.1.1. Internacionales.....	19
1.1.2. Nacionales	19
1.1.3. Locales	21
1.2. Bases teóricas	23
Teorías del Juego.....	23
1.2.1. Bases teóricas constructivista del juego de Lev Semiónovich Vygotsky y el entorno sociocultural.....	23
1.2.2. Bases teóricas del aprendizaje significativo de David Ausubel.....	25
1.3. Definición y Operacionalización de variable	27
CAPITULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.....	28
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	28
2.2. Población y muestra.....	28
Población:	28
Muestra:	28
Criterios de inclusión y exclusión.....	29
2.3. Técnicas e instrumentos.....	29
2.1.1. Técnicas.....	29
2.1.2. Instrumentos	30
2.4. Equipos y materiales.....	30
2.5. Aspectos éticos	30
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
3.1. Resultados	31
3.2. Resultados del Pre test.....	31
3.3. Resultados del Post test	37
3.4. Comparación de resultados del pre test y pos test.....	44
3.5. Discusión.....	46
CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO.....	51
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	104

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES.....	107
REFERENCIAS.....	108
ANEXOS	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	27
Tabla 2. Identifica cantidades agregando y quitando hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	32
Tabla 3. Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.....	33
Tabla 4. Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”	34
Tabla 5. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”	35
Tabla 6. La noción de número.....	36
Tabla 7. Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.....	37
Tabla 8. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones	39
Tabla 9. Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”	40
Tabla 10. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”	41
Tabla 11. La noción de números.	42
Tabla 12. comparación de resultados	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Identifica cantidades agregando y quitando hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.....	32
Figura 2. Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	33
Figura 3. Representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”	34
Figura 4. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”.....	35
Figura 5. Aprendizaje de la noción de números.	36
Figura 6. Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	38
Figura 7. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	39
Figura 8. Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”	40
Figura 9. “Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”	41
Figura 10. La noción de números.	42
Figura 11. Comparación de resultados del pre test y pos test.	45

RESUMEN

El aprendizaje significativo, según David Ausubel, se basa en la integración de nuevos conocimientos con los conocimientos previos del alumno. Los elementos fundamentales de este modelo son: conocimiento previo, motivación, organización lógica entre contenidos, por ello se relaciona de manera coherente con el juego educativo como estrategia y puede ser utilizado en cualquier nivel, pero en general, el docente lo usa (o abusa) muy poco porque no es consciente de los muchos beneficios que tiene. Siendo entonces el juego didáctico en el aprendizaje, un tema de mucha importancia, se planteó el siguiente objetivo: Determinar en qué medida el juego didáctico mejora los aprendizajes significativos en el área de lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca -Bagua - Amazonas, 2022. Utilizando las teorías de Lev Semiónovich Vygotsky y el entorno sociocultural y teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. Asimismo, se realizó bajo un diseño no experimental de tipo transversal, siendo el diseño cuasi experimental. La población está constituida por 87 niños de educación inicial y cuya muestra para el presente estudio fueron 14 niños de 04 años. La prueba de hipótesis para la verificación del nivel de intensidad de la correlación se realizó mediante el coeficiente estadístico de Pearson cuyo resultado fue de un p-valor $0,000 < 0,01$, consintiendo rechazar la hipótesis nula y se concluyó que el nivel de los juegos tradicionales influye de manera significativa en el aprendizaje. Se estableció un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia.

Palabras clave: *juego didáctico, estrategia, aprendizaje significativo*

ABSTRACT

Meaningful learning, according to David Ausubel, is based on the integration of new knowledge with the student's previous knowledge. The fundamental elements of this model are: prior knowledge, motivation, logical organization between contents, therefore it is coherently related to the educational game as a strategy and can be used at any level, but in general, the teacher uses it (or abuses it).) very little because you are not aware of the many benefits it has. Since the didactic game in learning was therefore a very important topic, the following objective was proposed: Determine to what extent the didactic game improves significant learning in the area of mathematical logic in 4-year-old children of the I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca -Bagua - Amazonas, 2022. Using the theories of Lev Semiónovich Vygotsky and the sociocultural environment and theory of meaningful learning by David Ausubel. Likewise, it was carried out under a non-experimental cross-sectional design, the design being quasi-experimental. The population is made up of 87 children in early education and whose sample for the present study was 14 children aged 04 years. The hypothesis test to verify the level of intensity of the evaluation was carried out using Pearson's statistical coefficient, the result of which was a p-value $0.000 < 0.01$, allowing us to reject the null hypothesis and conclude that the level of the games Traditional practices significantly influence learning. A type of non-probabilistic convenience sampling was developed.

Keywords: *educational game, strategy, meaningful learning*

INTRODUCCIÓN

El problema más resaltante en que incurren los niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022, es “desarrollar capacidades y habilidades” en los niños y que mejoren sus niveles de aprendizajes en las distintas áreas, entonces, la estrategia didáctica de los juegos didácticos permite el aprendizaje significativo en los niños de 4 años.

El juego educativo como estrategia puede ser utilizado en cualquier nivel, pero en general el docente lo usa (o abusa) muy poco porque no es consciente de los muchos beneficios que tiene. Montessori, citada en (Newson, 1989) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). El objetivo pedagógico del juego prescrito es que consta de momentos de “acción reflexiva y de simbolización o apropiación lógico-abstracta”, lo vivido para alcanzar los objetivos pedagógicos extracurriculares, incluyendo su objetivo final de apropiación por parte del jugador del contenido que promueve. el desarrollo de la creatividad y por ende del aprendizaje. Por ello, es sumamente importante conocer: las características que debe tener un juego, su naturaleza y los elementos o componentes que lo configuran, etc.

Podemos afirmar que, según lo observado en la I.E. Nuestra Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31 existe una brecha entre los conceptos que se enseñan y la forma en la que aprenden los niños, esta vivencia respecto a la forma de enseñanza nos lleva a señalar que más allá de que el alumno sea un simple “receptor” de conocimientos, los docentes deben incorporar con creatividad y de manera oportuna el juego como medio incide en desarrollar el aprendizaje significativo en ellos, esta tarea aseguraría los aprendizajes educativos en relación a la edad de los niños y desterrar el mito de llenar de conocimientos y muy por el contrario, los niños deben descubrir sus aprendizajes a través del juego educativo que les permita

interactuar y experimentar.

Las niñas y niños de la escuela, provienen de familias disfuncionales, monoparentales, criados por abuelos, ya que los padres tienen que ir a trabajar desde temprano (muchas veces fuera del caserío); por lo tanto, su jornada de estudio empieza temprano en la escuela (incluso antes que sus maestros). Asimismo, en el tema nutricional, hemos evidenciado que la mayoría de los niños son enviados sin desayuno para beneficiarse del programa Qaly Warma (tampoco almuerzo), sumado a ellos, los niños llegan muchas veces a la escuela sin el material didáctico solicitado durante el año escolar. No traen almuerzos. No reciben apoyo de tutores o consejeros ni programas psicopedagógicos para los casos de niños con problemas de conducta agresiva.

Las implicaciones de usar el juego educativo en el aula y cómo se puede hacer de manera simple sin la necesidad de tratar profundamente el tema, apunta a crear un aprendizaje efectivo a través de la diversión, por lo mismo nos formulamos el problema de investigación: ¿En qué medida el juego didáctico ayuda al aprendizaje significativo en el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca – Bagua - Amazonas 2022?

Los instrumentos de medición documental que se utilizaron para la recolección de datos para el diagnóstico de nuestro problema, fue la lista de cotejo que nos permitió obtener información tanto con los niños y con los docentes.

El objetivo principal fue Determinar en qué medida el juego didáctico mejora los aprendizajes significativos en el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Los objetivos específicos fueron: a) Medir el nivel de aprendizaje significativo en el área lógico matemático en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022, b) Diseñar y sustentar la propuesta con experiencias de aprendizajes sustentadas en la teoría del aprendizaje significativo para el área

lógico matemático en las mediciones antes y después del juego educativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022, c) Aplicar la propuesta con experiencias de aprendizajes sustentadas en la teoría del aprendizaje significativo para el área lógico matemático en las mediciones antes y después del juego educativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022 y d) Comparar el nivel de aprendizaje significativo en el área lógico matemático en las mediciones antes y después del juego educativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Para poder establecer la relación de juego didáctico como medio para lograr los aprendizajes, se inició caracterizando la realidad, además, las teorías que sustentan el presente estudio son: la teoría de Lev Semiónovich Vygotsky y el entorno sociocultural y la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel.

El proceso de enseñanza no es una tarea simple, la simbiosis enseñanza - aprendizaje, debe tener en cuenta las características de los niños, en la que en muchos casos se les brinda mucha información, muchas veces sin relación o secuencia lógica, vacíos que se han podido evidenciar en la Institución educativa. Es evidente que, este problema se ha incrementado paulativamente, se piensa que mientras más conocimientos es mejor, y más aún que, muchos padres creen que los colegios que brindan mucha información son mejores, lo que evidencian es un profundo desconocimiento de la realidad de los niños, no comprenden que, a esa edad, deberían permanecer menos tiempo “sentados en la clase” y más tiempo socializando, experimentando y, explorando.

La problemática observada nos señala que no se trabaja en el aula usando el juego de forma programada, siempre están preocupados por el contenido para transmitir a los niños, además de ser un juego utilizado solo como diversión o recompensa "si se portan bien, juegan", lo que

significa que, porque se han portado bien, debemos recompensarlos con un juego.

Se debe tener en cuenta que, una de las consecuencias de brindar demasiada información, es la dilación en su proceso de aprendizaje, ya que algunos profesores obligan, como una forma de decir, a los niños a permanecer casi toda la mañana al desarrollo de tareas, cuando realmente, lo que este necesita es socializar, manipular y/o experimentar novedades y si es a través del juego, mejor. Por lo tanto, la preocupación investigativa surge de la necesidad de desarrollar alternativas que coadyuven a que los niños aprendan de forma divertida (más aún si se tratan de niños de pequeños) ya que por su nivel necesitan de mayor orientación en su aprendizaje.

Por todo ello, se argumenta el estudio a partir de los aportes de Vygotsky y el entorno sociocultural y la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, porque las “capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento”, como elementos fundamentales de desarrollo del individuo, condicionan el origen y la evolución del juego, en donde el niño en un entorno de aprendizaje favorable desarrolla un aprendizaje significativo.

La importancia del estudio respecto a que el juego didáctico mejora los aprendizajes significativos en el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31 en La Peca - Bagua, es porque contribuye en el proceso de aprendizaje significativo de los niños, ya que el carácter eminentemente activa de la enseñanza a partir del juego didáctico, ayuda además a construir su identidad y fortalecer su subjetividad. Siendo ésta una actividad corporal y sensorio motor que resulta importante a temprana edad, desplegando el desarrollo psicomotor, el desarrollo de la estructura corpórea y del espacio de su propio contexto.

Dado que los niños aprenden en un contexto favorable y de mutua cooperación, resulta vital este tipo de estudios porque las estrategias que utilizan el juego como herramienta didáctica facilita su aprendizaje a través de experiencias agradables y divertidas, estableciendo roles y

reglas que son asumidas por los niños, desarrollando valores: el compañerismo, la cooperación, de forma tal que internalicen sus conocimientos valorando cada uno de sus esfuerzos.

De ahí donde radica la relevancia que el juego didáctico como estrategia de aprendizaje, resulta una actividad fundamental en el aula, porque como se ha demostrado, señala el camino de un aprendizaje diferente y mejor, fomentando el interés de los niños por aprender y si a ello sumamos la dedicación del docente que actúe con creatividad involucrándose responsablemente en el ambiente de la enseñanza – aprendizaje, aprovechará al máximo el potencial de sus niños, adecuándose a sus necesidades, motivaciones e intereses.

Finalmente, la estructura del presente informe final, corresponde a lo reglamentado por la Universidad, quedando de la siguiente manera:

Capítulo I Diseño teórico: donde se destaca los antecedentes de la investigación y las teorías utilizadas para argumentar los resultados y fundamentar la propuesta del juego didáctico.

Capítulo II Diseño metodológico: donde se establece el plan estratégico que permite describir las variables estudiadas, la naturaleza y características de la investigación. Así como la unidad de análisis de la investigación y los instrumentos de medición documental.

Capítulo III Resultados y discusión: Aquí se aprecia los resultados correspondientes a la caracterización de las variables utilizadas como la evaluación del pre test y post test, estableciendo la comparación entre ambos resultados.

Capítulo IV: Propuesta de aprendizajes significativos en el área lógico matemático, se señala la propuesta de juegos didácticos fundamentada y acompañada de las experiencias de aprendizaje correspondientes.

Capítulo V: Conclusiones, se acompañan en función de los resultados en virtud de los objetivos planteados.

Capítulo VI: Recomendaciones, se señalan como referencia para ser tomados en cuenta en

función de futuras investigaciones, así como también para los docentes y la institución educativa.

Finalmente se mencionan las referencias y anexos de la investigación.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Internacionales

Según Carrera Freire, Liseth Andrea, en tu tesis: “Programa de Juegos Educativos para el Desarrollo Social en Estudiantes del Nivel Inicial, Quito, 2022” (Carrera Freire, 2022) señala lo siguiente:

“La presente investigación tuvo como objetivo general demostrar que el programa de juegos educativos ayuda al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial Quito, 2022, de tipo aplicada, con diseño pre experimental. Los datos recogidos mediante la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejos, aplicada a una muestra de 150, la confiabilidad es alta, según KR 20. Los resultados conllevan a sostener que existe relación significativa entre las variables de estudio, evidenciado en la tabla 09, donde se aprecia que en el pre test presenta media de 22,83 y para el post test media de 30,59, presentando diferencia de medias de 7.76.

Asimismo, se demostró, que los juegos educativos ayudan significativamente a los agentes del proceso social con una diferencia de medias de 3,00; así también, influyo en las etapas del desarrollo social con diferencia 2,30; de igual, en el desarrollo moral la diferencia de medias de 2,46; siendo los resultados mayores del pretest, aceptando las hipótesis de investigación y se rechazan las hipótesis nulas de las dimensiones, (Tablas 10, 12 y 14), con significancia bilateral de 0,00 menor que 0,05. En conclusión, permite evidenciar que el programa de juegos educativos mejora el desarrollo social de los niños”.

1.1.2. Nacionales

Según, Mattos Salazar Madeleine Elsa, en su investigación de maestría: “El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área

personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011” (Salazar, 2019), señalo lo siguiente:

“Se presenta el resultado de una investigación que se concreta en El juego como estrategia metodológica para el aprendizaje del área personal Social en niños de 5 años. A tal fin la investigación aporta una estrategia didáctica que se dinamizo a través de un proyecto de aula, orientado a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del área Personal Social, a través del juego como proceso facilitador del conocimiento; basado en las relaciones con las habilidades sociales que incluyan actividades hacia la interacción con los demás, la convivencia social respetando roles y reglas. A demás de esto recoge recomendaciones metodológicas variadas que estructuran la aplicación de la estrategia didáctica en tres etapas, exploración y simbolización de intereses expectativas de los niños y las niñas, (diagnostico), planeación y desarrollo. La validez y fiabilidad de los resultados obtenidos se comprobó mediante la aplicación del proyecto de aula (El juego como proceso facilitador en la organización del aula) que ofreció actividades significativas para que desarrollen las capacidades del área personal social y destrezas también en las demás áreas”

Según Condori Yampasi Yeni Marleni, en su tesis de maestría “Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno 2021” (Condori Yampasi, 2022) señalo lo siguiente:

“El presente estudio sobre juegos tradicionales y el aprendizaje significativo, tuvo la finalidad de determinar la importancia de los juegos tradicionales en la mejora del aprendizaje significativo de los niños de una Institución Educativa Inicial Melgar de Puno, 2021. La investigación se realizó con un enfoque

cuantitativo, fue de tipo aplicada, se utilizó el método hipotético deductivo, un diseño no - experimental, correlacional. En una población de 50 niños de educación inicial y la muestra fue todo el universo, dado que se tiene facilidad de acceso este grupo. La técnica utilizada para el recojo de datos fue la encuesta y como instrumento la lista de cotejos para ambas variables, una de ellas encuesta sobre juegos tradicionales y la otra encuesta sobre el aprendizaje significativo cada una de 21 ítems, fueron validados por juicios expertos y la fiabilidad se realizó con el alfa de Cronbach obteniéndose un índice de 0,817 en ambos casos. Para la verificación del grado de correlación entre las variables se utilizó la prueba de correlación de Spearman, se obtuvo un p-valor $0,000 < 0,01$ consintiendo rechazar la hipótesis nula; se concluyó que el nivel de integración de los juegos tradicionales influye de manera significativa en el aprendizaje significativo”

1.1.3. Locales

Según Túllume Chavesta Teófila del Milagro, en su estudio: “El Juego como Estrategia Pedagógica y su aporte en el Desarrollo de Habilidades Sociales en los niños de 4, 5 años de la I.E.P ‘Ciencia College’ distrito de Mórrope – 2019” (Túllume Chavesta, 2020); planteo lo siguiente:

“El objetivo general de determinar los tipos de juegos que constituyen estrategias pedagógicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4, 5 años de la I.E.P Ciencia College distrito de Mórrope – 2019. El tipo de Investigación que se utilizó para esta Investigación fue descriptivo – explicativa, cuyo diseño metodológico fue no – experimental; planteando la hipótesis: el juego como estrategia pedagógica aporta significativamente al desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4, 5 años de la I.E.P Ciencia Collage distrito de Mórrope – 2019. Dicha medición se hizo sobre la base de

tres dimensiones: Habilidades Básicas, Dimensión Conductas, y Dimensión Resolución de Problemas. Dentro de los principales Resultados se concluye que el tipo de juego como estrategias pedagógicas más sobresaliente en el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de habilidades básicas como son: Reconoce errores, pide ayuda, Disculpas), es el juego el dragón con 57%, eso quiere decir que las descripciones de la problemática desarrollo de habilidades, a determinado un resultado de evaluación significativa a favor del al juego como estrategia pedagógica, y las que constituyen estrategias pedagógicas en el desarrollo de habilidades sociales, con el 42% pertenecen a los juegos de abrazos musicales; el 23% pertenecen al juego de baile por pareja, y el 35% pertenecen al juego la gran tortuga”.

Según Pérez Becerra Claudia Roxana, en su trabajo titulado “Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021” (Pérez Becerra, 2021) señalo lo siguiente:

“En esta investigación el fin fundamental fue determinar la eficacia del taller de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de tres años de la Institución Educativa N°008 “Niños Mensajeros de la Paz”, Chiclayo, 2021. La presente investigación se enmarcó en el tipo aplicada, con un diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. Como muestra se consideraron 20 niños de tres años de educación inicial y como técnica de muestreo, la no probabilística. La técnica aplicada fue la encuesta y como instrumento correspondiente, el cuestionario con escalamiento de Likert. El instrumento fue validado a juicio de tres expertos y tuvo un nivel de confiabilidad aceptable. Como resultados obtenidos en el pre test se evidenció

que el 20% de los niños se encuentran en proceso y el 80% se encuentra en inicio en cuanto al aprendizaje en el área de matemática. Después de la aplicación de las actividades programadas, los niños demostraron mejoras en el área de matemática al resolver problemas de la vida cotidiana. Se concluye que, la aplicación del taller de juegos didácticos, ha generado cambios significativos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 008 “Niños Mensajeros de la Paz”, las cuales se desarrollaron mediante las plataformas digitales, siendo acompañados de las familias permitiendo lograr desarrollar las 15 sesiones de manera lúdica con juegos didácticos”

1.2. Bases teóricas

Teorías del Juego

El juego torna cada vez más importante en el aula, considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños al conocimiento. Según Brunelle (1999), citado por Torres (Torres, s. f.), “los juegos permiten orientar el interés del participante hacia áreas que se involucren en la actividad lúdica”. Profesores capacitados y motivados inventan juegos que satisfacen las necesidades, preferencias y ritmo de aprendizaje. Sugiere que los juegos complejos los hacen menos divertidos. En una primera fase se recomiendan juegos sencillos donde se priorice la motricidad. Los juegos de imitación y de búsqueda del tesoro deberían dominar esta fase. En segundo lugar, deben incluirse las competiciones y la motricidad. Generalmente, los niños pierden el interés en la lección cuando realizan tareas que requieren concentración y poca actividad durante mucho tiempo.

1.2.1. Bases teóricas constructivista del juego de Lev Semiónovich Vygotsky y el entorno sociocultural.

El juego surge como una necesidad de reproducción del contacto con su entorno,

teniendo una connotación social teniendo en cuenta su forma de organización que es propia de una cultura y de un grupo social (Sánchez-Domínguez et al., 2020). Busca la cooperación con otros niños, adquieren roles que se complementan con el propio.

Vygotsky cuando al juego se refería, afirmaba que como “instrumento y recurso socio-cultural”, el papel gozoso de ser “un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria”.

Asimismo, señalaba que: "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Luna, s. f.). En el juego, acciones como: llamar la atención, memorizar y recordar, se realiza de manera “consciente, divertida y sin ninguna dificultad”. La teoría es constructivista, dado que, a través del juego, el niño construye su aprendizaje y su propia “realidad social y cultural”. Participando en el juego, los niños amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Además, analiza que el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil se destacan dos fases significativas:

- Primera fase (2 – 3 años), en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su “entorno social más inmediato les otorga”. Esta a su vez, tiene dos niveles de desarrollo. En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y

como el entorno familiar se lo transmiten. Y una segunda, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

- Segunda fase (3 – 6 años), a la que llama fase del "juego socio-dramático". En esa línea de convicción se pueden identificar diferentes formas y tipos de juegos didácticos, que para el hecho concreto del presente estudio tenemos las siguientes dimensiones: Juegos de construcción (en la que todas sus actividades conllevan a manipulación de objetos y en la que siempre buscan crear algo), de mesa (ayuda a desarrollar el pensamiento lógico que lo ayuda a interpretar el mundo) y de patio (se transmite de generación en generación, aquí comparte con los adultos)

1.2.2. Bases teóricas del aprendizaje significativo de David Ausubel

Comprende la adquisición de nuevos conocimientos con significados y, a la inversa la incorporación de nuevos conocimientos en el estudiante, consolida este proceso.

Asimismo, señala que: "...el conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado" (Torres, 2016).

Por lo mismo, Ausubel afirmaba que el aprendizaje nuevo debe conectar con un "aprendizaje anterior" (los nuevos conocimientos adquieren un significado al ponerse a la luz de conocimientos anteriores) porque es entonces cuando "los mecanismos de aprendizaje cognitivo se encargan de que ambos encajen y formen la nueva idea o

conocimiento más completo”. En un entorno de aprendizaje activo, resulta necesario esta teoría porque el niño y el juego lo ayudan a asimilar y organizar la información: “el alumno debe comprender la información, no simplemente memorizarla”.

Por lo tanto, el juego y el aprendizaje están íntimamente vinculados, sin él no habría buenos aprendizajes y los docentes no tendrían una herramienta eficaz no sólo para captar la atención del niño, sino para aprender. Por eso según la teoría de Ausubel, señala que los conocimientos de los docentes deben desarrollarse según los cambios propiciando en las aulas el aprendizaje significativo, procurando evolucionar las estructuras cognitivas de los niños (conceptos, ideas que posee el individuo) (Ausubel, 2002). Partiendo de las experiencias del niño e intereses, se logra un aprovechamiento real por parte del alumno. En base a este concepto, el autor indica que existen “tres tipos de aprendizaje significativo”:

- Aprendizaje de representaciones: este aprendizaje es básico. El estudiante realiza la asociación entre el significado de símbolos con un conjunto de objetos, eventos o conceptos de la realidad objetiva, utilizando conceptos fácilmente disponibles.
- Aprendizaje de conceptos: en esta, el niño comienza a aumentar su vocabulario, es decir, empieza a atribuirle significado a las características del objeto.
- Aprendizaje de proposiciones: este aprendizaje va más allá de comprender una imagen o varias palabras, significa que se llega a interpretar lo que ese conjunto de palabras intenta explicar, dando como resultado un significado que será interiorizado y acomodado en la estructura cognitiva.

1.3. Definición y Operacionalización de variable

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
JUEGOS DIDÁCTICOS. El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño	Juegos de construcción.	Construye y utiliza bloques.	Lista de cotejo
	Juegos de mesa.	Indica la cantidad de dados. Cuenta cubos	
	Juegos de patio.	Se agrupan entre alumnos.	
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Comprende la adquisición de nuevos conocimientos con significados para la resolución de problemas de cantidad.	De representaciones	Asimila de mente a objeto Relaciona de mente a objeto	Lista de cotejo
	De conceptos	Amplía su vocabulario Amplía conocimientos	
	De proposiciones	Asimilación	
		Comprensión	

CAPITULO II. MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La lógica del desarrollo del presente estudio contribuirá a determinar en qué medida el juego didáctico mejora los aprendizajes significativos en el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca - Bagua - Amazonas 2022; por lo tanto, se realizará bajo un diseño cuasi experimental ya que “se manipulará la variable aprendizaje, para poder analizarlos a partir de sus consecuencias” (Hernández Sampieri et al., 2014. p. 152)

La prueba de hipótesis se hará mediante el coeficiente estadístico de Pearson.

Quedando el diseño de investigación de la siguiente manera:

n: O1 ----X ---- O2

Legenda:

n: Muestra (niños de 04 años de la I.E.I)

O1: Observación 1.

X: Juego didáctico.

O2: Observación 2.

2.2. Población y muestra

Población:

La población estará conformada por 87 niños de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca.

Muestra:

Se establecerá un tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, quedando establecida la muestra de esta manera: 14 niños.

Cuyos criterios fueron:

Criterios de inclusión y exclusión

De inclusión: niños matriculados en el año escolar 2023 de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 31, La Peca.

De exclusión: niños que no hayan asistido el día de la aplicación del instrumento de medición documental.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.1.1. Técnicas

“Comprendidas como aquel conjunto de procedimientos que serán de utilidad para poder recopilar información, entre las técnicas a utilizar tenemos” (Hernández Sampieri et al., 2014)

a) Técnicas en gabinete: Organiza y sistematiza la información recogida, conocida como bibliografía documental. El gestor bibliográfico Zotero, tablas, gráficos estadísticos y procesadores de datos (Excel y SPSS) constituyen las herramientas fundamentales para este hecho.

b) Técnicas de campo: Observación participante y aplicación del instrumento de medición documental: Lista de cotejo.

c) Recopilación de datos: Determinada por la estructura de la estrategia metodológica.

2.1.2. Instrumentos

Entre los instrumentos a utilizar tenemos:

- ✓ Lista de cotejo

2.4. Equipos y materiales

Se empleó el programa Excel y spss para la elaboración de tablas y gráficos de la investigación. Para el procesamiento de los datos y comprobación de la hipótesis se utilizó el programa SPSS 22.

2.5. Aspectos éticos

Álvarez (2018) plantea que el estudio debe integrar tres principios fundamentales: i) Respeto por las personas: implica valorar la capacidad de decisión autónoma de las personas, sin afectar su libertad; por este motivo el participante puede optar por no continuar ser parte del estudio. ii) Beneficencia: quiere decir que en la investigación se debe velar por la integridad a nivel social, emocional y físico del participante, asegurándose que no se exponga a ninguna situación de riesgo. iii) Justicia: implica ofrecer a todos los participantes las mismas oportunidades sin beneficiar o quitarle valor a alguno.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

El presente estudio demostró cómo la ejecución de los juegos didácticos mejoró los aprendizajes significativos en el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

En la presente investigación se asumió el diseño pre experimental: pre y pos test en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes:

- a) aplicación de un pre test (O_1) para la medida de la variable dependiente,
- b) aplicación del tratamiento o variable independiente (O_x) y, por último,
- c) aplicación de un post test (O_2) para la medida de la variable dependiente.

El efecto de la intervención se evidencia cuando comparamos los resultados entre los test en los dos momentos.

A continuación, se presentan los resultados del pre test y posteriormente, los resultados del post test; ello con la finalidad de determinar la diferencia que existe en los niños, respecto a su nivel de aprendizaje, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

3.2. Resultados del Pre test

Para medir de la variable dependiente (O_y) se aplicó un pre test (O_1), para obtener los resultados que indiquen el nivel en el que se encuentran los niños. La lista de cotejo consta de cuatro indicadores, por lo que se verificará los resultados por cada uno, para luego verificar los resultados de cada instrumento en general.

Veremos a continuación los resultados obtenidos:

Tabla 2

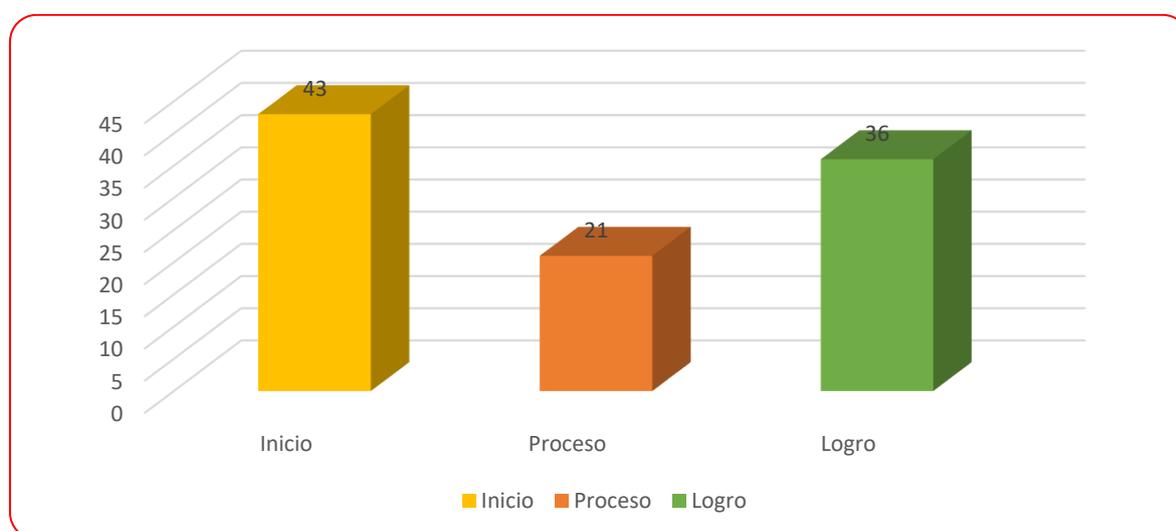
Identifica cantidades agregando y quitando hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.

Indicador	F	Ini	Proce	Log	To
		cio	so	ro	tal
Identifica cantidades y acciones agregando o quitando hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	F	06	03	05	14
	%	43	21	36	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 1

Identifica cantidades agregando y quitando hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.



Nota. Datos de la tabla 01

Interpretación: La figura 01 refleja el nivel de aprendizaje respecto al indicador “*Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto*”, se observa que el 43% de los niños se encuentran en el nivel inicio ya que no logran agregar o quitar hasta cinco objetos, mientras que el 21% en el nivel progreso y el 36% en el

nivel logro, antes de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 3

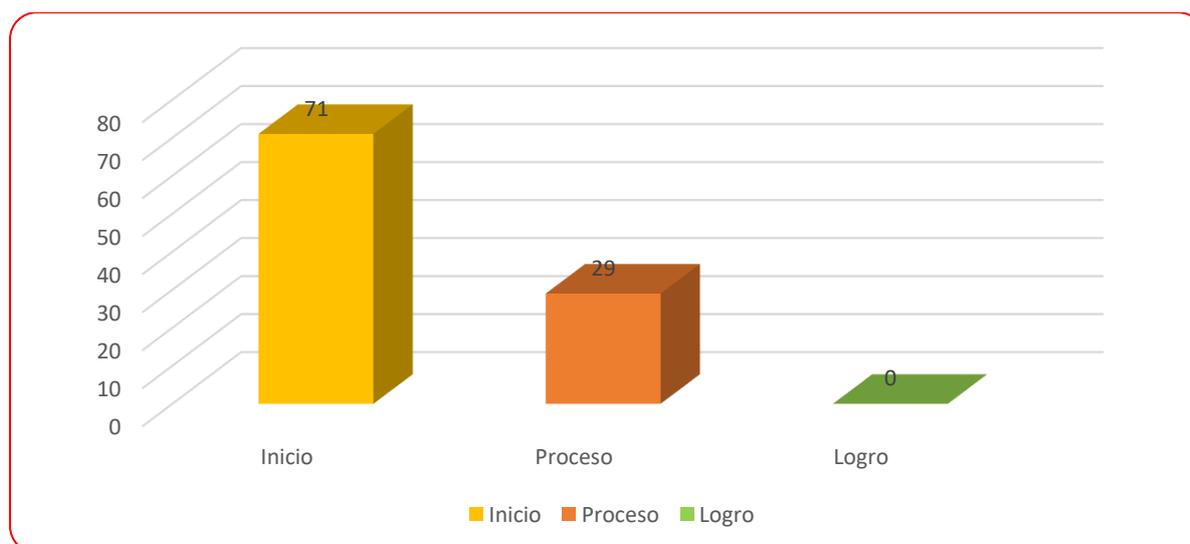
Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.

Indicador	F	Inic io	Proce so	Log ro	Tot al
Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	f	10	04	00	14
	%	71	29	00	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 2.

Compara las cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.



Nota. Datos de la tabla 02

Interpretación: En la figura 02 se observa que en cuanto al indicador “Expresa la comparación

de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”. el 71% de los niños se encuentran en el nivel inicio, el 29% en el nivel progreso y ningún niño alcanzó el nivel logro.

Tabla 4

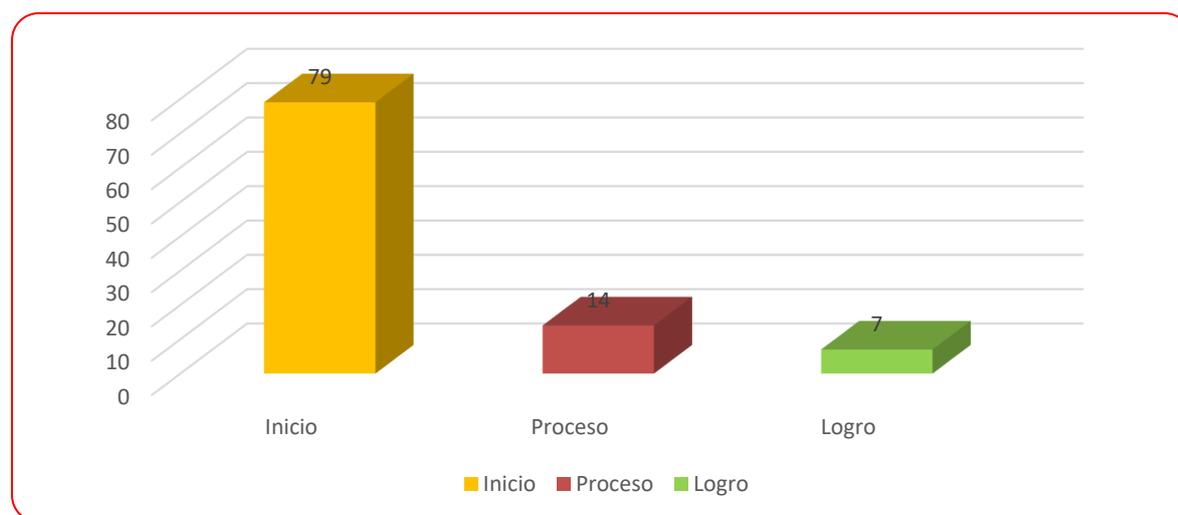
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
Representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	f	11	02	01	14
	%	79	14	07	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 3

Representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”



Nota. Datos de la tabla 03

Interpretación: En la figura 03 observamos que en el indicador “Realiza diversas

representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”, el 79% de los niños se encuentran en el nivel inicio, puesto que no logran agrupar diversos objetos, mientras que el 14% en el nivel progreso y restante en el nivel logro.

Tabla 5

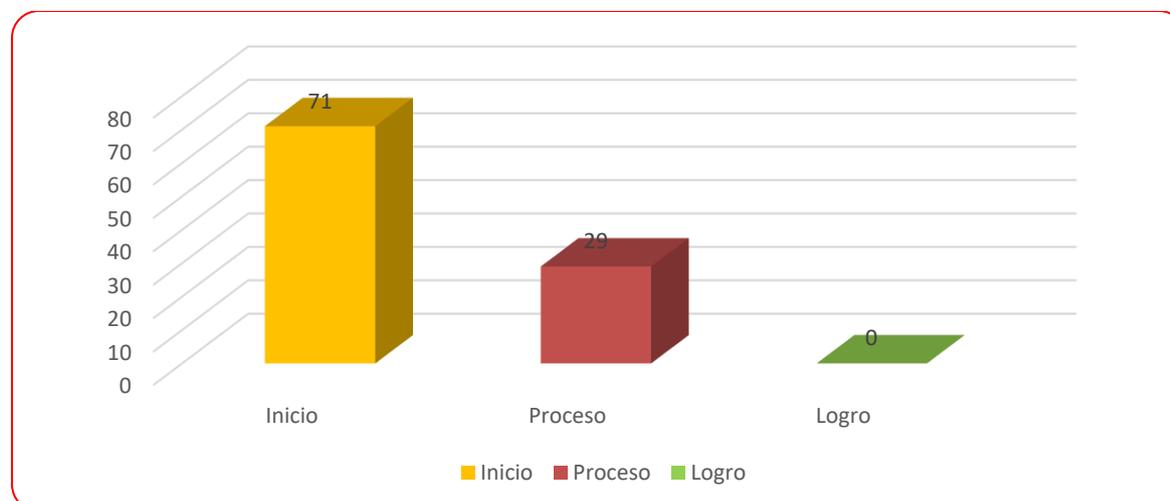
“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	f	10	04	00	14
	%	71	29	00	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 4.

“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”.



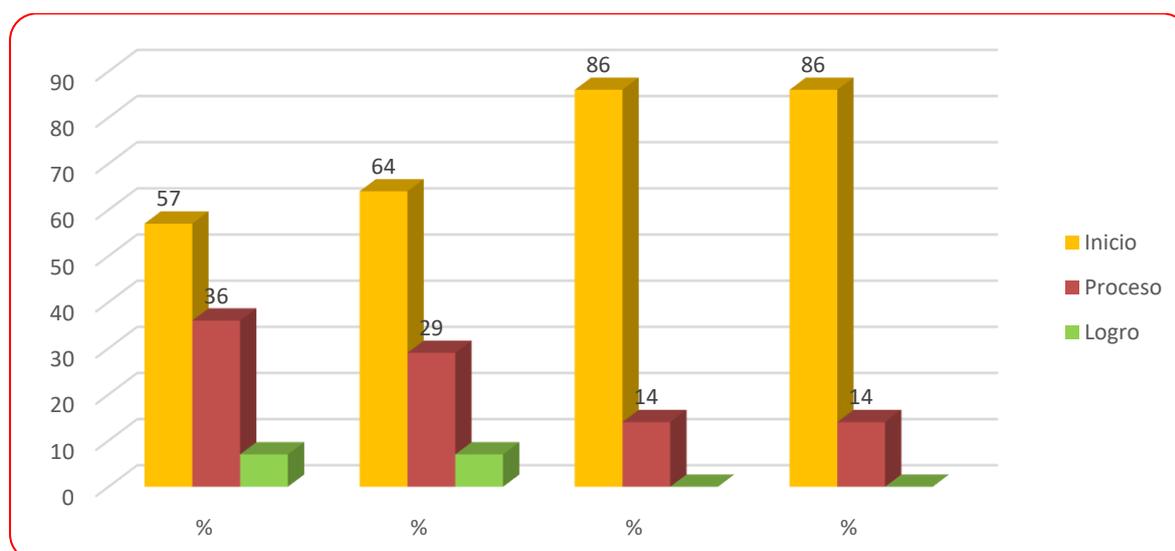
Nota. Datos de la tabla 04

Interpretación: Observamos que en cuanto al indicador *“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”*, el 71% de los niños se encuentran en el nivel inicio, puesto que no logran explicar con su propio lenguaje el criterio que usó para la agrupación de objetos, mientras que el 29% en el nivel proceso y ninguno alcanzó el nivel logro.

Tabla 6*La noción de número*

Indicador	F	Inici o	Proces o	Logr o	Tot al
Cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	f	08	05	01	14
	-				
	—				
	%	57	36	7	100
Comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	f	09	04	01	14
	-				
	—				
	%	64	29	7	100
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	f	12	02	00	14
	-				
	—				
	%	86	14	00	100
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	f	12	02	00	14
	—				
	%	86	14	00	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 5.*Aprendizaje de la noción de números.*

Nota. Datos de la tabla 05

Interpretación: Se puede observar en los resultados presentados respecto a la noción de números y al indicador “*Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto*”, permite observar que el 57% de los niños se encuentran en el nivel inicio; en cuanto al indicador de: “*Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”*”, se observa que el 64% de los niños se encuentran en el nivel inicio; en cuanto al indicador de: “*Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico*”, se observa que el 86% de los niños se encuentran en el nivel inicio; en cuanto al indicador de: “*Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos*”, se observa que el 86% de los niños se encuentran en el nivel inicio. De estos datos se desprende que antes de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos, se observó que los niños se encontraban en el nivel inicio; quedando la posibilidad que, debido al bajo nivel encontrado en los niños, cabe la posibilidad que con el juego didáctico mejoraría el aprendizaje significativo.

3.3. Resultados del Post test

Con la finalidad de medir la variable dependiente después de aplicar el tratamiento variable independiente (O_x), se aplicó a los niños el post test (O₂), para determinar cómo se encontraban los niños.

A continuación, se detallan los resultados de cada indicador:

Tabla 7

Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.

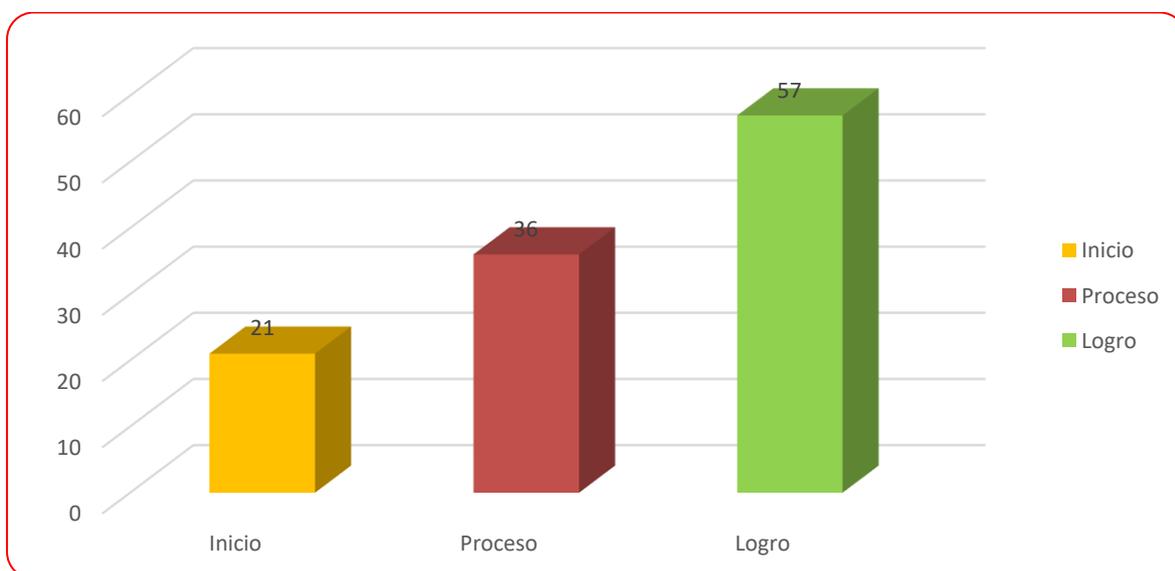
Indicador	F	Inic	Proce	Log	Tot
		io	so	ro	al
Identifica cantidades y acciones de	F	03	05	08	14

agregar o quitar hasta cinco objetos en	-				
situaciones y consorte concreto.	—				
	%	21	36	57	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 6.

Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.



Nota. Datos de la tabla 06

Interpretación: En el gráfico 06 se puede apreciar que según el indicador “*Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto*”, el 57% de los niños se encuentran en el nivel logro, después de la aplicación de los juegos didácticos, mientras que el 26% en el nivel proceso y el 21% en el nivel inicio. Señalando una tendencia a la mejora de los aprendizajes significativos.

Tabla 8

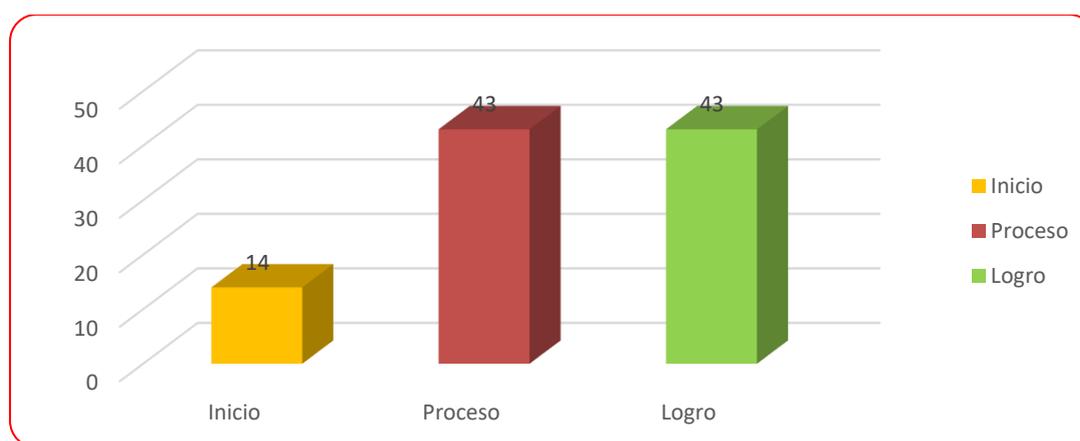
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que” o “menos que”

Indicador	F	Inic io	Proce so	Log ro	Tot al
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	f	02	06	06	14
	%	14	43	43	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 7

Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.



Nota. Datos de la tabla 07.

Interpretación: En el gráfico 07 se observa que en cuanto a “Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”, se aprecia que el 43% de los niños se logró ubicar en el nivel proceso y el

logro, mientras que el 14% en el nivel inicio.

Tabla 9.

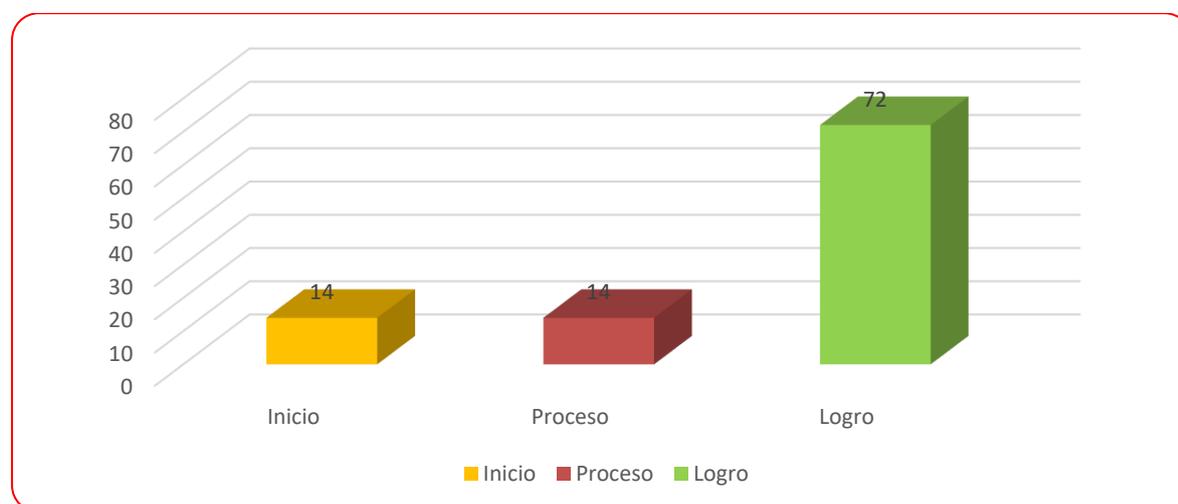
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
Diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	f	02	02	10	14
	%	14	14	72	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 8

Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”



Nota. Datos de la tabla 08.

Interpretación: En el gráfico 08 se observa que respecto a: “*Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico*”, se observa que el 72% de los niños alcanzaron el nivel logro, mientras que el 14% en el nivel progreso y nivel inicio.

Tabla 10

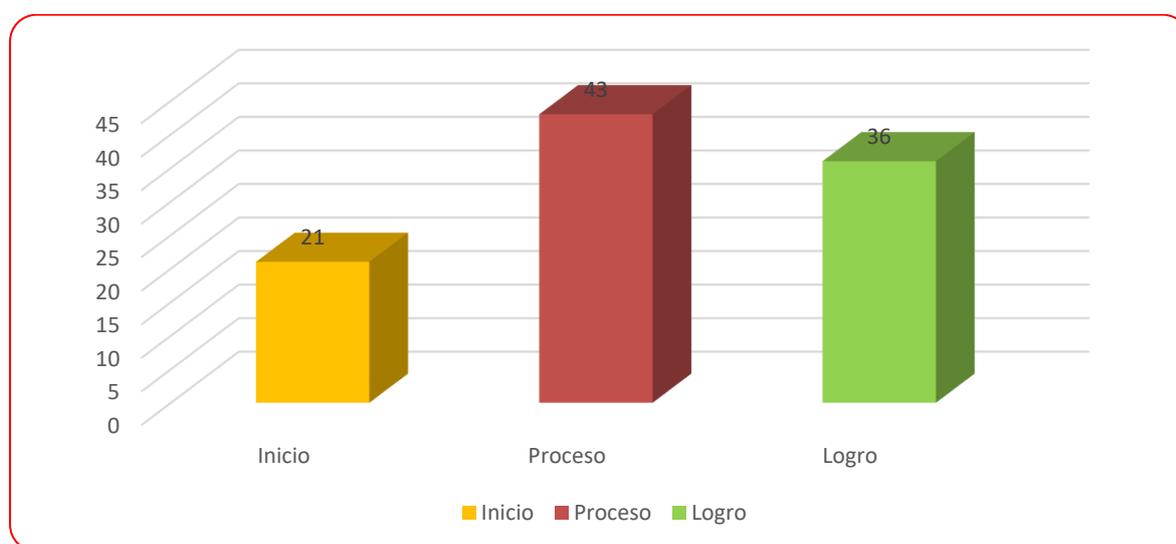
“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”

Indicador	F	Inic io	Proce so	Log ro	Tot al
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	f	03	06	05	14
	%	21	43	36	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 9.

“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”



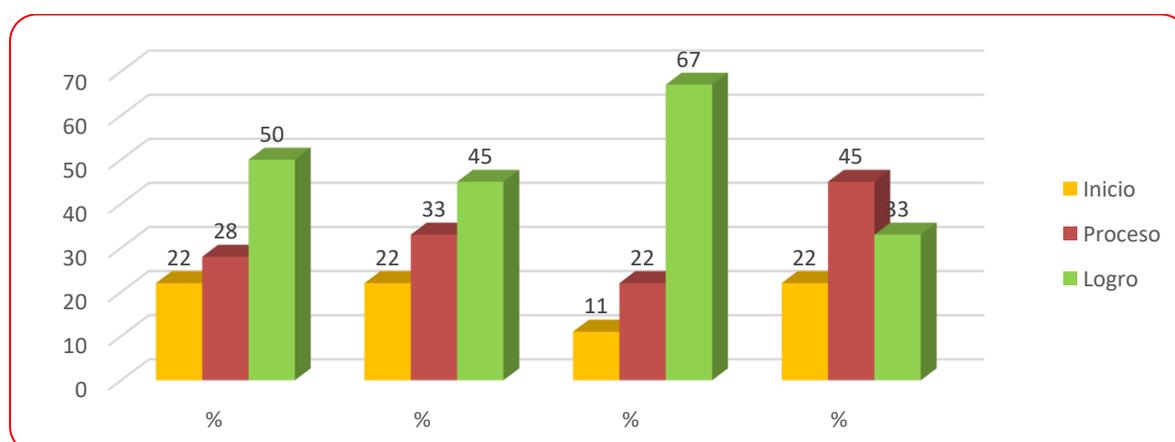
Nota. Datos de la tabla 09.

Interpretación: En el presente gráfico podemos observar que en el indicador *“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”*, observamos que el 45% de los niños se encuentran en el nivel proceso, mientras que el 36% en el nivel logro y el 22% en el nivel inicio.

Tabla 11*La noción de números*

Indicador	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
Cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	F	03	02	09	14
	%	22	28	50	100
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	F	02	04	08	14
	%	22	33	45	100
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	F	01	02	11	14
	%	11	22	67	100
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	F	02	06	06	14
	%	22	45	33	100

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 10*La noción de números.*

Nota. Datos de la tabla 10.

Interpretación: Señalando los valores más altos, podemos señalar los resultados sobre la

noción de números en cuanto a ***“Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”***, observamos que el 50% de los niños se encuentran en el nivel logro, después de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo; en el indicador de: ***“Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.***”, el 45% de los niños se encuentran en el nivel logro; en el indicador de: ***“Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”***, el 67% de los niños se encuentran en el nivel logro; en cuanto al indicador de: ***“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”***, el 45% de los niños se encuentran en el nivel progreso, después de la aplicación de los juegos didácticos.

Aplicado la intervención (Ox), se ha podido contrastar la hipótesis: ***“El juego didáctico ayuda al aprendizaje significativo el área lógico matemático en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022”***; ya que después de la aplicación de los juegos didácticos, los niños mejoraron su aprendizaje significativo.

3.4. Comparación de resultados del pre test y pos test

Se determinó la relación entre las variables, tal como veremos a continuación:

Tabla 12

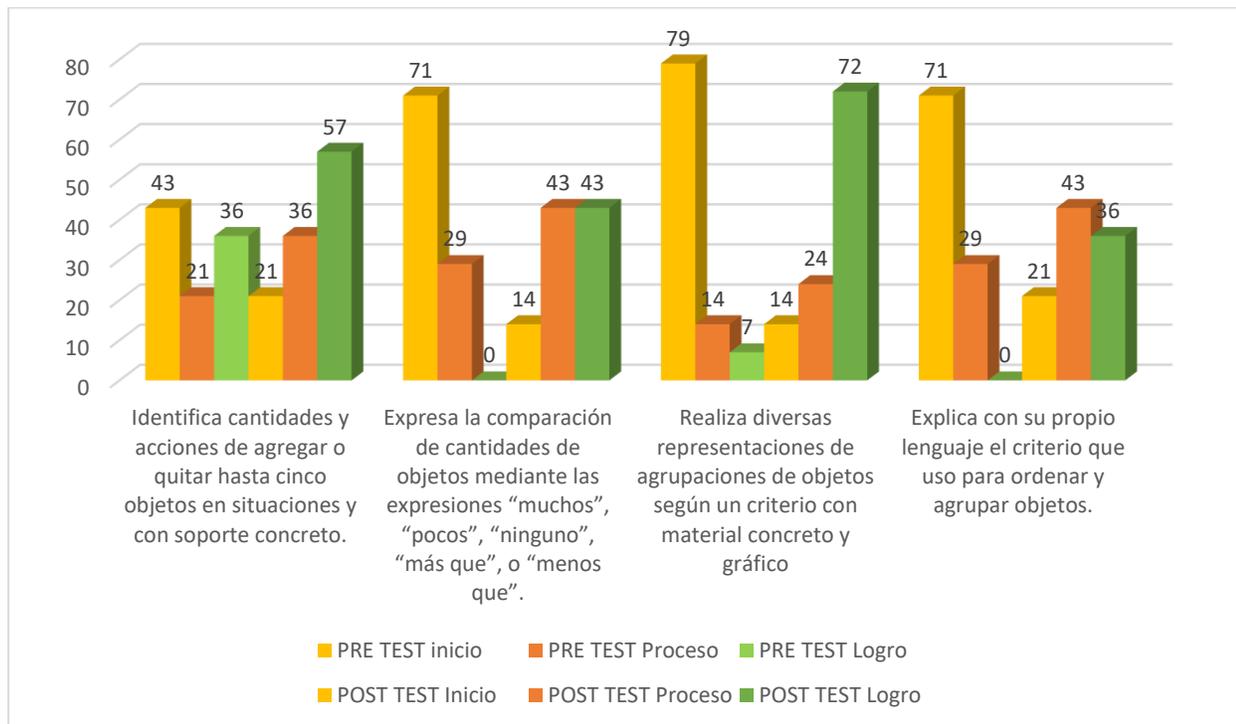
Comparación de resultados

	PRE TEST			POST TEST		
	Inicio	Proces o	Logr o	Inici o	Proces o	Logr o
Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	43	21	36	21	36	57
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	71	29	0	14	43	43
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	79	14	7	14	24	72
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	71	29	0	21	43	36

Nota. Lista de cotejo aplicada en los niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

Figura 11

Comparación de resultados del pre test y pos test.



Nota. Datos de la tabla 11.

Interpretación: Del gráfico, observamos una diferencia significativa en cuanto a los resultados del pre y pos test, respecto a: *“Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”*, se aprecia que del total de los alumnos, el 43% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio, el 21% en el nivel proceso y el 36% en el nivel logro; mientras que después de los juegos didácticos se aplicó el pos test, se observó que los niños, el 57% de ellos se ubicó en el nivel logro, esto quiere decir que los niños han mejorado su aprendizaje significativo, superando gradualmente los problemas iniciales (ahora logran quitar la cantidad de objetos que se le indica y señalar los objetos restantes), del mismo modo agregan y señalan los distintos objetos presentados que quedaron de lado. Con respecto al indicador *“Expresa la comparación de cantidades*

de objetos mediante las expresiones”: “*muchos*”, “*pocos*”, “*ninguno*”, “*más que*”, o “*menos que*”, se evidencia que del total de niños el 71% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 29% en el nivel proceso y ninguno en el nivel logro; mientras que, después de la aplicación de los juegos didácticos, el 43% del total de los niños alcanzaron el nivel logro. Del mismo modo el indicador “*Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico*”, se observó que del total de los niños, el 79% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 14% en el nivel progreso y el 7% en el nivel logro; después de la aplicación de los juegos didácticos y el post test, se pudo observar que del total de los niños, el 72% de ellos se ubicó en el nivel logro, esto evidencia que los niños han logrado superar el problema que tenían: ahora agrupan objetos según forma, tamaño y seleccionan utilizando su criterio y los clasifican, evidenciando una mejora significativa de sus aprendizajes. Finalmente, respecto a: “*Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos*”, se evidenció que del total de los niños, el 71% de ellos se encontraba en el nivel inicio, el 29% en el nivel progreso y ninguno en el nivel logro; mientras que después de la aplicación de los juegos didácticos y aplicado el post test, se pudo observar que del total de los niños, el 43% de ellos se ubicó en el nivel proceso y el 36% en el nivel logro, esto evidencia que los niños han logrado superar el problema que tenían.

En la comparación de los dos momentos, que sirvieron para determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo, podemos afirmar que sí existe una relación intensa, tanto así, que con la aplicación del post test se evidenció una mejoría en las distintas actividades sugeridas por nosotras, reafirmando nuestra hipótesis planteada.

3.5. Discusión

A continuación, se analizan y discuten los resultados de la investigación a partir de la aplicación del instrumento de medición (pre y post test) aplicado a niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora

de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022.

En primer lugar, para dar respuesta a nuestros objetivos específicos: “Medir el nivel de aprendizaje significativo en el área lógico matemático en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022”, “medir el nivel de aprendizaje significativo en el área lógico matemático con ayuda del juego educativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022” y “comparar el nivel de aprendizaje significativo en el área lógico matemático en las mediciones antes y después del juego educativo en niños de 4 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022”, los resultados del pre test (O1), en lo que respecta al indicador “*Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto*”, demostraron que el 43% de los alumnos, se encontraba en el nivel inicio; se entiende que los niños tenía dificultad para “...*quitar la cantidad de objetos que se les indicaba y señalar los objetos restantes, ni agregaban la cantidad de objetos que se les indicaba y señalar la cantidad de objetos que hay*”.

Seguidamente, después de la aplicación de los juegos didácticos (Ox) se pudo evidenciar que el 57% de los niños se encuentran en el nivel logro; es decir, los niños lograron superar el problema que tenían, ya que, ahora pueden “*quitar la cantidad de objetos que se le indica y señalar los objetos restantes, además, agregan la cantidad de objetos que se le indica y señalan la cantidad de objetos que hay*”.

Según estos resultados, Ausubel (1982) afirma que el aprendizaje significativo “comprende la adquisición de nuevos conocimientos con significados y, a la inversa la incorporación de nuevos conocimientos en el estudiante, consolida este proceso”, en tanto que el juego (como estrategia de aprendizaje) ofrece a los niños la “oportunidad de variar y poder enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la

realización de determinadas acciones facilitando así su integridad al contexto del que forma parte”. En esa línea, podemos apreciar que los resultados encontrados coinciden con la investigación de Túllume, que entre otras conclusiones señala: “...*las descripciones de la problemática desarrollo de habilidades, a determinado un resultado de evaluación significativa a favor del al juego como estrategia pedagógica ...*” (Túllume Chavesta, 2020).

El siguiente indicador “*Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”*”. Se apreció que el 71% de los niños, presentaban un déficit en la expresión de comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones señaladas y ningún niño alcanzó el nivel logro, acto seguido y con la intervención de los juegos didácticos en las sesiones (Ox) se evidenció un mejoramiento de sus aprendizajes en un 45% en el nivel logro, los niños entonces, lograron superar progresivamente su problema.

Estos resultados nos permiten afirmar que, tal como lo señalan diversos autores e investigaciones asumidas como antecedentes por este estudio, que el juego didáctico garantiza en el niño los hábitos de una toma correcta de decisiones individuales y colectivas, de igual forma aumenta el interés de ellos por los cursos asignados, mejorando su aprendizaje adquirido y profundizándolo, acciones que dentro de la teoría socio cultural, les permitirá intercambiar sus conocimientos con sus compañeros de aula, así como también desarrollar su práctica vivencial, dejando de lado esa práctica pasiva para tomar un rol activo y de control individual y colectivo.

El niño debe nombrar los elementos mediante la experiencia directa con los objetos; esto estimulará su lenguaje y al mismo tiempo se revelarán las propiedades de los objetos. Al manipular estos objetos, el niño los mirará y observará sus propiedades, (como forma, tamaño, color, etc.) Es en ese punto que podrás determinar cómo se comparan describiendo las propiedades de los objetos.

Como se menciona en el ámbito de la iniciación matemática por ejemplo “Comparar es fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas. Estas relaciones pueden ser tanto en el ámbito cualitativo como cuantitativo ” (Rencoret Bustos, 1994)

En lo que respecta al indicador: “*Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico*”: en la etapa de evaluación diagnóstica a través del pre test (O1), se tuvo como resultado que 83% de los niños se encontraba en el nivel inicio, dado que no lograban realizar representaciones de agrupaciones de objetos. Es así que después de la intervención de la propuesta de los juegos didácticos (X) se pudo demostrar que el 67% se ubicó en el nivel logro, lo que se demuestra que los niños han logrado superar el problema que tenían, puesto que ahora agrupan objetos de acuerdo a la forma, tamaño y logran seleccionan y reúnen los objetos de acuerdo a su criterio y clasificación.

Por eso según la teoría de Ausubel, señala que los conocimientos de los docentes deben desarrollarse según los cambios propiciando en las aulas el aprendizaje significativo, procurando evolucionar las estructuras cognitivas de los niños (conceptos, ideas que posee el individuo) (Ausubel, 2002).

En el indicador: “*Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos*”, después de la aplicación del pre test (O1), se pudo identificar que el 67% de los niños se encontraban en el nivel inicio, por lo que no podían explicar con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos. Es así que después de la intervención de los juegos didácticos (X) se pudo comprobar que el 45% se encuentra en el nivel proceso, por lo que los niños han logrado superar el problema que tenían, ellos ahora logran explicar con su propio lenguaje el criterio para ordenar y agrupar los objetos.

Los juegos enseñan a los estudiantes a dar los primeros pasos en el desarrollo de habilidades

intelectuales, mejorar el pensamiento lógico, desarrollar hábitos de razonamiento y enseñar el pensamiento crítico, además que los juegos son un buen punto de partida para la enseñanza de las ciencias como las matemáticas, por ejemplo, porque crean actividad psicológica y sentarán las bases para un mayor desarrollo del pensamiento matemático, si los matemáticos ya han pasado tiempo en armonía con los juegos y la ciencia, por qué no intentar aprenderlo ahora y comunicarse a través de los juegos.

Podemos observar, por tanto, que los resultados iniciales son auspiciosos, en tanto que se ha podido contrastar la teoría con la propia realidad de nuestro trabajo, en donde como docentes, utilizamos el juego como parte fundamental para desarrollar su inteligencia y propiciar un aprendizaje realmente significativo.

Podemos también evidenciar que al desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje permite a los estudiantes construir su propio conocimiento a través de los procesos claves de experimentación, exploración, exploración e indagación, logrando así un aprendizaje verdaderamente significativo para los estudiantes. Esto abre varias posibilidades para crear y/o desarrollar juegos educativos. Como ocurre con cualquier estrategia de aprendizaje, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos educativos debe necesariamente considerar algunas cuestiones clave, como el punto de partida del planteamiento del juego con los objetivos a alcanzar (conocimientos, habilidades y habilidades); Los problemas, obstáculos o conflictos que los participantes tienen que resolver a través del juego se organizan en función de los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales del grupo con el que tienen que trabajar. En relación entre el juego y el aprendizaje significativo, podemos afirmar que los juegos proporcionan un entorno ideal para el aprendizaje, ya que implican la participación activa de los estudiantes. La forma sería cuando los estudiantes participan en juegos educativos, realizan actividades que desafían su cognición, fomentan la curiosidad y motivan el aprendizaje. Los juegos pueden crear

problemas o desafíos que requieren que los estudiantes apliquen conceptos y habilidades específicos para resolverlos. Al resolver problemas en un ambiente divertido, los estudiantes desarrollan una comprensión profunda de los conceptos y principios involucrados.

Finalmente, a la luz de los resultados obtenidos, podemos afirmar que los niños construyen gradualmente diferentes conceptos matemáticos basados en la exploración, el juego y el movimiento independiente. Se conectan con objetos y personas a través de sus movimientos, y es en esta relación espontánea con el mundo donde descubren una variedad de conceptos antes de poder expresarse y hablar. Las acciones de los niños no se llevan a cabo independientemente de sus pensamientos. Por lo tanto, necesitan experimentarlas físicamente, y sólo entonces pueden alcanzar el nivel de pensamiento operativo, porque son capaces de pensar en acciones sin experimentarlas personalmente.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL ÁREA DE LÓGICO MATEMÁTICO.

Objetivo General: Promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los

estudiantes mediante estrategias didácticas que favorezcan aprendizajes significativos.

Estrategias Didácticas:

Uso de Juegos didácticos en lógico matemática:

- Incorporar actividades lúdicas como juegos de mesa, de construcción y de patio.
- Estas experiencias de aprendizaje fomentan la creatividad y el pensamiento crítico mientras los estudiantes resuelven problemas de manera divertida y motivante.

Resolución de Problemas:

- Enfatizar la resolución de problemas como una estrategia central. Presentar problemas abiertos que requieran múltiples pasos y enfoques, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades de razonamiento lógico y matemático.

Evaluación Formativa:

Implementar evaluaciones continuas que permitan a la docente de aula identificar áreas de mejora y adaptar las estrategias de enseñanza. Utilizar rúbricas y autoevaluaciones para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje.

Recursos Necesarios:

Material lúdico (juegos de mesa, de construcción y de patio).

Dispositivos tecnológicos (tabletas).

Evaluación:

El éxito de la propuesta será medido a través de mejoras en la comprensión matemática, la capacidad de resolver problemas complejos, y la actitud positiva hacia las

matemáticas.

1,2,3 JUGAMOS OTRA VEZ. SETIEMBRE-2023



I. DATOS INFORMATIVOS

UGEL:	BAGUA
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN:	I.E FE Y ALEGRIA N°31 LA PECA
DIRECTOR/A:	JUAN EDUARDO APONTE MONTEZA
EDAD / SECCIÓN:	4 años
TEMPORALIZACIÓN:	Del 07 AL 21 SETIEMBRE

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Las niñas y los niños de la I.E. Fe y Alegría N°31 del Distrito La Peca, Provincia de Bagua, región Amazonas, durante el juego libre en los sectores se observa que Ammy con Miguel juegan a ubicar los objetos sobre la mesa otros los esconden dentro de una caja, también se puede evidenciar que Liam hace comparaciones de cantidades con su compañero Alex esto se evidenció en el sector construcción con los materiales que se encuentran en el aula, pero al finalizar sus actividades lúdicas ellos quieren seguir jugando entonces cabe la inquietud de la maestra en planificar actividades de aprendizaje significativos. Con la siguiente **interrogante:**

¿Qué podemos hacer para saber cuántos materiales hay en el aula y en qué lugar debemos ubicarlos?

III - PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS:

¿Qué podemos hacer para saber cuántos materiales hay en el aula y en qué lugar ubicarlos?

Jugar con los materiales y juguetes

Organizamos los juguetes

Ubicamos los materiales por color

Comparamos los materiales quien tiene muchos y pocos

Jugamos a buscar formas de los objetos

Ubicamos los juguetes dentro de la caja y fuera de la caja

Queremos bailar con música

Ubicamos a los juguetes arriba y bajo de la mesa

Comparar largo y corto de un camino

Contar cuantos bloques tenemos

Colocar los objetos en una caja por colores

Ver quien tiene muchos y pocos juguetes

IV - PLANIFICACIÓN CON LA DOCENTE:

1.- Establecemos acuerdos y responsabilidades para trabajar en equipo

2.- recolectamos y organizamos los objetos (muchos y pocos)

3.- clasificar los objetos por color

4.- comparar cantidades (muchos y pocos)

5.- jugar a ver quién tumba muchos o pocos objetos

6.- jugamos a buscar formas de figuras geométricas

7.- ubicar los materiales dentro o fuera de la caja

8.- mover nuestro hacia arriba y abajo al ritmo de la música

9.-medimos el largo del camino desde el portón hacia el aula y también del aula al baño

V - PRODUCTO:

- Ubicar en el espacio, los objetos (arriba, abajo, dentro y fuera)
- Ordenar los materiales del sector construcción por colores.
- Identificar las diferentes posiciones de los objetos (arriba y abajo)
- Comparar los tamaños de los objetos que hay en el aula.

VI - PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

- Resuelve problemas de forma movimiento y localización
- Se comunica oralmente en su lengua materna

VII. RELACIÓN ENTRE PRODUCCIÓN, COMPETENCIAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACTIVIDADES SUGERIDAS.

Directora

Docente de aula

PROYECTO: 1,2,3 JUGAMOS OTRA VEZ

ÁREA: PSICOMOTRIZ

ESTÁNDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación con estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO			CRITERIO DE EVALUACION	PROPOSITO
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente 				<u>3 años:</u> Realiza movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal	estudiantes se muevan con autonomía.

ÁREA: COMUNICACIÓN

ESTÁNDAR: Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde de forma pertinente a lo que le dicen.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO			CRITERIO DE EVALUACION	PROPOSITO
COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 				<u>4 años:</u> Expresa sus ideas y propone juegos para ordenar los juguetes y materiales del aula.	ordenar los objetos y materiales en su respectivo lugar.

	- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del - texto oral.					
ESTANDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".						
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO			CRITERIO DE EVALUACION	POSITIVO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				Criterios: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños.	Realiza agrupaciones de cantidad de muchos y pocos
ESTANDAR: Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa La comparación de la longitud de los objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.						
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio				Criterios: utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", al ubicar los materiales en cada sector.	Identifica las formas de figuras geométricas en su aula Ubica los materiales del aula en las diferentes posiciones cerca de, lejos de, arriba, abajo, delante de detrás de, etc.

V.-ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA	VALOR: Equidad en la enseñanza	ACTITUDES: Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados
---	--	---

DIVERSIDAD		
ENFOQUE EN BUSCA DE LA EXELENIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas

IV.-ACTIVIDADES PROPUESTAS

LUNES 04/09/23	MARTES 05/09/23	MIERCOLES 06/09	JUEVES 07/09/23	VIERNES 08/09/23
Planificamos nuestro proyecto	Recolectamos y organizamos los materiales (muchos y pocos)	Clasificamos objetos por color	Juego a la tumba lata (muchos y pocos)	Jugamos a buscar formas (figuras geométricas: grande y pequeño)
Taller de psicomotricidad.	Taller de música	Plan lector	Dramatización	Plan lector
LUNES 11/09/23	MARTES 12/09/23	MIERCOLES 13/09/23	JUEVES 14/09/23	VIERNES 15/09/23
Nos ubicamos dentro y fuera	Nos movemos al ritmo de la música (hacia adelante y hacia atrás)	Nos ubicamos arriba y abajo	Jugamos a comparar longitudes de los objetos (largo y corto)	Socializamos nuestro proyecto
Taller de psicomotricidad	Taller grafico plástico	Taller de psicomotricidad	Taller de música	Taller grafico plástico

II.-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- Cuaderno de campo.
- Lista de cotejo.

VIII.-RECURSOS:

- Hojas y material de escritura.
- Cartulinas o papelotes.
- Temperas.
- Materiales de juego del sector construcción

Directora

Docente

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01**Planificamos nuestro proyecto**

FECHA:	Lunes 04 de Setiembre		
ÁREA:	Comunicación		
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		
PROPÓSITO:	Planificar el proyecto:1,2,3 jugamos otra vez		
EVIDENCIA:	Cuadro planificador.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4 años: Expresa sus ideas y propone juegos para ordenar los juguetes y materiales del aula.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Cuadro planificador Papelotes Materiales del aula e imágenes (provocación)		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1° MOMENTO: Planificación y organización 2° MOMENTO: Desarrollo del juego 3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	Sectores de juego	60 "

		Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?". - "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"				
ACTIVIDADES PERRMANENTES		Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15		
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.						
INICIO	-Motivación	maestra menciona a los niños que realizaremos un nuevo proyecto empezará mostrando imágenes de niños que estan jugando a armando torres,agrupando objetos,etc.		55 "		
	-Saberes Previos	go la maestra les platea la siguiente pregunta: ¿Jugando puedo aprender matematica? maestra pregunta ¿ustedes realizan algunas actividades como agrupar, ordenar por colores formas o tamaños? Da algunos ejemplos para que el niño comprenda	Títeres			
	Propósito y organización	niños mencionan las actividades que realizan cuando juegan en los sectores. En un papelote la maestra copia las respuestas de los niños,				
	- Problematicación	docente da a conocer que hoy todos juntos vamos a planificar nuestro proyeco planteandoles la siguiente pregunta:¿Qué juegos podemos hacer para poder ubicarnos en el espacio? mo se llamara nuestro proyecto?	Cuadro planificador			
	-Gestión y acompañamiento.	Antes del discurso: A partir de la participación de los niños, dan a conocer sus ideas espontáneamente. La docente les presenta un papelote para organizar el proyecto en el cual se anotará las respuestas.				
DESARROLLO	Evaluación	Durante el discurso Entre todos organizan la planificación del proyecto con ideas	Plumón			
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio?</td> <td style="width: 33%;">¿Cómo lo vamos a hacer?</td> <td style="width: 33%;">¿Qué necesitamos?</td> </tr> </table> <p>espontaneas</p>	¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio?	¿Cómo lo vamos a hacer?	¿Qué necesitamos?	
¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio?	¿Cómo lo vamos a hacer?	¿Qué necesitamos?				
		En todo momento se facilitará la participación de los niños y niñas a través del dialogo compartido y se acompaña las ideas de los niños con algunas imágenes alusivas. Después del discurso: Los niños y niñas con ayuda de la maestra dan lectura a sus propuestas escritas en el cuadro de planificación. Dibujan en una hoja algunas de las actividades propuestas.				

		<p>Los niños exponen sus trabajos en el sector de sus producciones.</p> <p>Finalmente hacen el recuento de lo aprendido a través de algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos hecho el día de hoy? ¿De qué trataremos en esta nueva experiencia? ¿Quiénes han propuesto sus ideas en nuestro cuadro? ¿Cómo se sintieron al aportar sus ideas? ¿Les gusto participar?</p> <p>Realizamos ejercicios de relajación.</p>		
CIERRE				
ASEO		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
LONCHERA		Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO				

TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugamos con las pelotas de trapo o papel						
COMPETENCIA /CAPACIDADES		DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Área: Psicomotricidad Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidades: <input type="checkbox"/> Comprende su cuerpo. <input type="checkbox"/> Se expresa corporalmente				4 años: Muestra coordinación óculo-manual- y óculo podal al realizar movimientos con la pelota.	Juegos y movimientos que realiza con la pelota	
INICIO	Asamblea o inicio	Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.			Pelotas de trapo o de papel	45 ..
DESARROLLO	Desarrollo o expresividad motriz	- Se les proporciona a los niños las pelotas para que jueguen en forma libre, las exploren, intercambien colores, Luego con canciones suaves lanzan y patean las pelotas Preguntamos a los niños de cuantas formas podemos lanzar las pelotas, los niños realizan las diferentes propuestas (parados, arrodillados, echados)				
CIERRE	Relajación	-Toman aire y lo expulsan levantando los talones.				
	Expresión gráfica o plástico					

	Verbalización	-Cuentan la actividad que han realizado y la representan a través del dibujo. -Se pregunta a los niños si les gusto la actividad y que nos cuenten que dibujaron.		
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15 ,

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	PLANIFICAMOS NUESTRO PROYECTO	
AREA Y COMPETENCIA	COMUNICACIÓN SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	
CRITERIO DE EVALUACION	4 años: Expresa sus ideas y propone juegos para ordenar los juguetes y materiales del aula.	
	SI	NO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02**RECOLECTAMOS Y ORGANIZAMOS LOS MATERIALES (MUCHOS Y POCOS)**

FECHA:	Martes 05 de Setiembre		
ÁREA:	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
PROPÓSITO:	Agrupar y ordenar los materiales por cantidad (muchos y pocos)		
EVIDENCIA:	Agrupa objetos del aula (muchos y pocos)		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4 años: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula (provocación) Cajas, recipientes.		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M P
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as) Docente	15
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?" - "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"	Sectores de juego	60 ..
1° MOMENTO: Planificación y organización			
2° MOMENTO: Desarrollo del juego			
3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden			
ACTIVIDADES PERRMANENTES	Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15 ,

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.

<p>INICIO</p>	<p>- Motivación</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Problematización</p>	<p>anticipacion la docente pidio que trajeran materiales reciclados de casa.</p> <p>maestra les hace recordar que hicimos el dia anterior Planificamos nuestro Proyecto "1,2,3, JUGAMOS OTRA VEZ". Luego se invita a los niños a salir al patio. Y preguntamos</p> <p>¿qué ven? ¿Qué cosas podemos recolectar para poder agrupar, contar, clasificar? ¿recolectan según su interes? Colocan en bolsas lo recolectado y regresamos al aula.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a, ubicar los materiales que recolectamos en el piso para que los exploren observen y describen con sus propias palabras cada objeto, permitimos la libre exploración del material, Sugerimos que mencionen las características que puedan percibir de los elementos y hacer comparaciones entre estas. Por ejemplo: "Veo que cogiste piedritas, palitos", luego comparan con los materiales que recolectaron de casa: conos de papel higiénico, botellas descartables, etc</p> <p>Luego planteo la siguiente interrogante ¿ustedes creen que pueden agrupar los objetos en cantidades de muchos y pocos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos para agruparlos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se establece las normas para trabajar en un ambiente agradable. 	<p>Materiales del aula y reciclados</p> <p>Cajas</p> <p>Recipientes</p> <p>Figuras</p> <p>papelotes</p>	<p>55</p> <p>"</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>-Gestión y acompañamiento.</p>	<p style="text-align: center;"><u>SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</u></p> <p>Luego se entabla la siguiente situación problemática para que los niños puedan realizar agrupaciones para organizar lo recolectado. ¿De qué manera podemos ordenar este material? ¿De qué otra manera podemos ordenar? ¿Cuántos grupos de tapitas, conos de papel higiénico, piedritas tenemos? ¿Dónde hay muchos y donde hay pocos? ¿Cuántos hay? ¿Cuáles podrían ir juntos?</p> <p style="text-align: center;"><u>SE FAMILIARIZAN CON EL PROBLEMA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Para asegurar la comprensión pido a algunos voluntarios que expresen con sus propias palabras lo que observan y como pueden agrupar los objetos. <p>Formulo preguntas: ¿Qué vamos a agrupar? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué deberíamos hacer para registrar los datos? ¿Para qué?</p> <p style="text-align: center;"><u>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuevo la búsqueda de estrategias a través de preguntas: ¿Cómo podríamos agruparlos? Una vez agrupados y ubicados los materiales invitamos a los estudiantes a observarlos. 		

	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelven mediante la manipulación de material concreto. Acompaño a cada grupo con preguntas: ¿Qué guardaste en esta caja? ¿Cuántos objetos agrupaste?, ¿Por qué la tempera no puede ir en esta caja?, ¿Cuántos plumones hay en este recipiente? <p><u>SOCIALIZAN SUS REPRESENTACIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego lo representan, para ello monitoreo las representaciones con preguntas: ¿Qué otros materiales del aula podemos agrupar? ¿Qué objetos del aula hubo en pocas cantidades? <p>Representación concreta: Con su material: crayolas, bajalenguas, ganchos, temperas etc</p>  <p>Representación Pictórica: Se les entrega figuras y en equipo agrupan y lo pegan en papelotes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentan sus trabajos. Registro los aprendizajes de los estudiantes usando la Lista de cotejo. <p><u>REFLEXIÓN y FORMALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo lo resolvieron? ¿qué materiales se utilizaron?, Formalizo los aprendizajes con la participación de los estudiantes: Para ordenar los materiales del aula, hemos comparado y agrupado, juntando todos los que son iguales o parecidos. Pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo hicieron para resolverlo? ¿en qué otras situaciones podemos agrupar? Felicito a todos los estudiantes por su participación. Solicita que dialoguen con sus padres y que agrupen entre sus juguetes / prendas de vestir etc. 		
CIERRE				
ASEO LONCHERA		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20 .
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO		Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30

TALLER MUSICA: Somos grandes músicos.

COMPETENCIA /CAPACIDADES		DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Área: comunicación Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos Capacidades: <input type="checkbox"/> Explora y experimenta los lenguajes del arte. <input type="checkbox"/> Aplica procesos creativos. <input type="checkbox"/> Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.				4 años: Expresa sus emociones a través de la música, lo demuestra cuando sonríe y entona canciones	Expresa emoción al entonar canciones
INICIO	Planificación	A los niños y niñas los invitamos a ubicarse en media luna y dialogamos con ellos haciéndoles las siguientes preguntas ¿Dónde estamos? ¿Qué hacemos en el Jardín? ¿Qué les gustaría aprender? ¿Les gusta la música?		Radio Instrumentos musicales	45''
	Exploración del material				
DESARROLLO	Escucha activa e internalización	Observan y escuchan de forma activa e internaliza la canción.			
	Ejecución	Escuchamos sus inquietudes. ¿Les gustaría cantar? Aprende la canción.			
CIERRE	Expresión musical.	Aprende la canción "agrupamos" https://youtu.be/7A3GBiFAsBO			
	Verbalización	Cantan la canción Acompaña la canción con aplausos rítmicos. Acompaña la canción con instrumentos. (Panderetas, palitos, etc.) ¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto de la canción? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Cómo lo solucionaron?			
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia			15'

ACTIVIDAD	RECOLECTAMOS Y ORGANIZAMOS LOS MATERIALES (MUCHOS Y POCOS)	
AREA Y COMPETENCIA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION	4 años: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños	
	SI	NO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE No 03
CLASIFICAMOS OBJETOS POR COLOR

FECHA:	Miércoles 06 de Setiembre		
ÁREA:	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
PROPÓSITO:	Clasifiquen los objetos por color que hay en el aula		
EVIDENCIA:	clasifica los materiales por colores		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4 años: clasifica y los ordena en cajas a los juguetes y materiales por colores.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Diferentes materiales como: plumones, tijeras, pelotas, etc. Cajas, recipientes.		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo		

<p>1° MOMENTO: Planificación y organización</p> <p>2° MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <p>3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden</p>		<p>Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien.</p> <p>Los juegan libremente con los materiales elegidos.</p> <p>Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada.</p> <p>Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.</p> <p>Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?".</p> <p>- "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?".</p> <p>- "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?"</p> <p>- "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"</p>	<p>Sectores de juego</p>	<p>60 "</p>
<p>ACTIVIDADES PERRMANENTES</p>		<p>Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.</p>		<p>15 ,</p>
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.				
<p>INICIO</p>	<p>Motivación</p> <p>- Saberes Previos</p> <p>Propósito y organización.</p>	<p>Anticipadamente se colocan algunos materiales en los sectores del aula. La maestra les hace recordar lo que hicimos el día anterior el material recolectado lo vamos a utilizar de muchas formas y maneras.</p> <p>En asamblea con los niños jugamos el juego: "Veo, veo" se inicia el juego cantando la canción: veo, veo, qué veo, una cosita y qué cosita es:....., se ira describiendo las características de los objetos con el propósito que los niños adivinen. Se empieza a jugar describiendo algunos materiales que se encuentran en los diferentes espacios de los sectores cómo, por ejemplo: veo, veo, una cosita que es muy suave, que se coloca sobre el colchón y sirve para abrigarse... ¿Qué será? ¿Qué será?... Veo, veo una cosita que tiene un asa, se usa con un platito y sirve para tomar leche... ¿Qué será? ¿Qué será? Y así se ira describiendo algunos materiales de los sectores. A partir del juego, los niños irán respondiendo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué materiales adivinamos? ¿En qué lugares se encontraban los materiales que adivinamos? ¿Algún material que adivinamos estaba en su lugar?</p> <p>Se comunica el propósito de la sesión.</p>	<p>Material es del aula</p> <p>Cajas</p> <p>Recipientes</p>	<p>55 "</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>- Problematicación</p> <p>-Gestión y</p>	<p style="text-align: center;"><u>PROPOSITO</u></p> <p style="text-align: center;">Hoy clasificaremos los materiales en los sectores por colores</p>		

	acompañamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Se establece las normas para trabajar en un ambiente agradable. <p>Hacemos un recorrido por los sectores del aula y, mientras dialogamos ¿Cómo están los materiales de este sector? ¿Qué podemos hacer para ordenarlos?</p> <p style="text-align: center;"><u>Situación problemática</u></p> <p>Nos ubicamos, sentados en forma circular y se muestra a los estudiantes los recipientes como cartones, bolsas, etc.</p> <p>Comento niño y niñas observen los materiales del aula. Ustedes ya los agruparon el día anterior ¿ahora podrán clasificarlos a los materiales por colores.</p> <p>SE FAMILIARIZAN CON EL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para asegurar la comprensión pido a algunos voluntarios que expresen con sus propias palabras lo que observan y sus propuestas. <p>Formulo preguntas: ¿Qué objetos hay de color rojo? ¿Dónde crees que debes ubicarlo? ¿Por qué? ¿Estará clasificado por color?</p> <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usamos una ruleta de los nombres de los estudiantes para que participen. • Resuelven mediante la manipulación de material concreto. Acompaño a cada niño con preguntas: ¿Qué guardaste en esta caja, de qué color son los materiales?, ¿Dónde lo ubicarías?, ¿por que crees que corresponde a ese sector? <p>SOCIALIZAN SUS REPRESENTACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego lo representan, para ello monitoreo las representaciones con preguntas: ¿Qué otros materiales del aula podemos clasificar por colores? <p>Representación concreta: Con su material: crayolas, baja lenguas, títeres, temperas, cucharas etc.</p> <p>Representación Pictórica: se les propone dibujar los materiales que clasificaron.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentan sus trabajos. Registro los aprendizajes de los estudiantes usando la Lista de cotejo. <p>REFLEXIÓN y FORMALIZACIÓN</p>		
CIERRE	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo lo resolvieron?, ¿qué materiales se utilizaron?, ¿Cómo lo clasificaron? Formalizo los aprendizajes con la participación de 		

		los estudiantes: hemos clasificado objetos por colores los cuales los ubicamos en diferentes recipientes para que estén ordenados. Pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo hicieron para resolverlo? Felicito a todos los estudiantes por su participación.		
ASEO LONCHERA		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia. Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		20 . .
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO				30

PLAN LECTOR: CUENTO LA CAPERUCITA ROJA

INICIO		Sentados en semicírculo, comento a los estudiantes que vamos a leer y escuchar un cuento. Recordamos las normas:	Cuento plastilina	45 ..
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar atentamente. - Levantar la mano para participar. 	a	
CIERRE		<p>Se relata el cuento, mostrando las imágenes y palabras. Hago algunas preguntas durante la lectura para fomentar la participación de los estudiantes.</p> <p>Después de la lectura. Dialogamos:</p> <p>¿De qué trata el cuento? ¿Cómo es el personaje? ¿A quién visito? ¿Por qué? ¿Qué le paso a caperucita en el bosque? ¿Por qué? ¿Por qué hizo caso al lobo? ¿Qué harías si fueras caperucita? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Propongo a los estudiantes modelar con plastilina lo que más les gusto o no del cuento, socializan sus producciones.</p>		
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15 .

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	CLASIFICAMOS OBJETOS COLORES	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	
CRITERIO DE EVALUACION	4 años: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños	
	SI	NO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

JUEGO AL TUMBA LATAS (muchos y pocos).

FECHA:	Jueves 07 de Setiembre		
ÁREA:	Matemáticas		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 		
PROPÓSITO:	Identifiquen cantidades muchos y pocos		
EVIDENCIA:	juegan a la tumba latas.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4 años: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Platas, pelotas		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M

	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Para asegurar la comprensión pido a algunos voluntarios que realicen el juego expresen con sus propias palabras. <p>Formulo preguntas: ¿Qué vamos a jugar? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué deberíamos hacer para registrar saber cuándo tumbé muchas latas o pocas? ¿Para qué?</p> <p style="text-align: center;"><u>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuevo la búsqueda de estrategias a través de preguntas: ¿Cómo podríamos lanzar para tumbar más latas? Una vez tumbados que podemos hacer. • Resuelven mediante la ejecución del juego. Acompaño a cada grupo con preguntas: ¿Cuántas latas tumbaste tu? <p style="text-align: center;"><u>SOCIALIZAN SUS REPRESENTACIONES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego lo representan, para ello monitoreo las representaciones con preguntas: ¿Quién tumbó más latas? ¿Por qué? <p>Representación concreta: Con su material: crayolas, plumones.</p>  <p>Representación Pictórica: Se les entrega figuras y en equipo agrupan y lo pegan en papelotes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentan sus trabajos. Registro los aprendizajes de los estudiantes usando la Lista de cotejo. <p style="text-align: center;"><u>REFLEXIÓN y FORMALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo lo resolvieron? ¿qué materiales se utilizaron para jugar?, Formalizo los aprendizajes con la participación de los estudiantes: Para saber si tumbé más latas tuve que contarlas, hemos comparado con sus amigos quienes tumbó más latas. 	Plumones papelotes	
CIERRE		<p>Pido a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo hicieron para resolverlo? ¿en qué otras situaciones podemos jugar? Felicito a todos los estudiantes por su participación.</p>		

ASEO LONCHERA	Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO	Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30

TALLER DE DRAMATIZACION: Jugamos con las telas.				
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Área: comunicación Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos Capacidades: <input type="checkbox"/> Explora y experimenta los lenguajes del arte. <input type="checkbox"/> Aplica procesos creativos. <input type="checkbox"/> Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.			4 años: Representa su vivencias, ideas, usando las telas al jugar con sus compañeros.	Dramatiza diferentes personajes usando su imaginación y la tela.
INICIO DESARROLLO CIERRE	<p>Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.</p> <p>Se muestran diferentes telas y dialogamos sobre las diferentes formas de usarlas y su cuidado.</p> <p>Se les motiva para la creación libre de sus representaciones.</p> <p>Los estudiantes exploran los materiales y se les incentiva a proponer y representar lo que puedan hacer o ser usando las telas. Por ejemplo: Luis dice puedo ser un avión y corre por el espacio diciendo que vuela muy alto.</p> <p>Se invita a los estudiantes a verbalizar lo que hicieron y como se sintieron.</p> <p>Comento a los estudiantes que usando nuestra imaginación podemos imitar muchos personajes.</p>			Telas de colores 45 ..
SALIDA	Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia			15

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	JUGAMOS AL TUMBA LATAS	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICAS Resuelve problemas de cantidad	
CRITERIO DE EVALUACION	4 años: usa cuantificadores como mucho y pocos, al momento de agruparlos los materiales por colores y tamaños	
	SI	NO

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

JUGAMOS A BUSCAR FORMAS (figuras geometrica)

FECHA:	Viernes 08 de Setiembre		
ÁREA:	Matemáticas		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de forma movimiento y localización		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> - Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</p>		
PROPÓSITO:	Identificar las formas geométricas en objetos del aula		
EVIDENCIA:	Dibuja las formas geométricas que los objetos que encontró en su aula		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	4 años: compara las formas geométricas que encontró con los objetos que hay en el aula, luego los dibuja creativamente.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula Papelotes Plumones.		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M

	<p>• Para asegurar la comprensión pido a algunos voluntarios que realicen el juego expresen con sus propias palabras.</p> <p>Formulo preguntas: ¿Qué vamos a buscar? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué deberíamos hacer para registrar saber cuántas formas geométricas encontré?</p> <p style="text-align: center;"><u>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</u></p> <p>• Promuevo la búsqueda de estrategias a través de preguntas: ¿Cómo podríamos registrar? Una vez encontrados las formas geométricas.</p> <p>• Resuelven registrar mediante un cuadro de doble entrada. Acompaño a cada grupo con preguntas: ¿Cuántas figuras encontró Luciana?</p> <table border="1" data-bbox="400 748 1206 878"> <thead> <tr> <th>ombres</th> <th>ulos</th> <th>drados</th> <th>ngulo</th> <th>ángulo</th> <th>l</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Luciana</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Xander</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ma</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;"><u>SOCIALIZAN SUS REPRESENTACIONES</u></p> <p>• Luego lo representan, para ello monitoreo las representaciones con preguntas: ¿Quién encontró más objetos con formas geométricas? ¿Por qué?</p> <p>Representación concreta: Con su material: crayolas, plumones.</p>  <p>Representación Pictórica: Se les entrega figuras y en equipo agrupan y lo pegan en papelotes.</p> <p>• Presentan sus trabajos. Registro los aprendizajes de los estudiantes usando la Lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><u>REFLEXIÓN y FORMALIZACIÓN</u></p> <p>• Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo lo resolvieron? ¿qué materiales con formas geométricas encontraron?, Formalizo los aprendizajes con la participación de los estudiantes: Para saber si encontré las formas geométricas que tuve que hacer, hemos realizado comparaciones.</p> <p>Pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo hicieron para resolverlo? ¿en qué otras situaciones podemos encontrar formas de figuras geométricas? Felicito a todos los estudiantes por su participación.</p>	ombres	ulos	drados	ngulo	ángulo	l	Luciana						Xander						Ma						Plumones papelotes	
ombres	ulos	drados	ngulo	ángulo	l																						
Luciana																											
Xander																											
Ma																											
CIERRE																											

ASEO LONCHERA JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO	Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia. Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		20 30
--	--	--	----------------------------

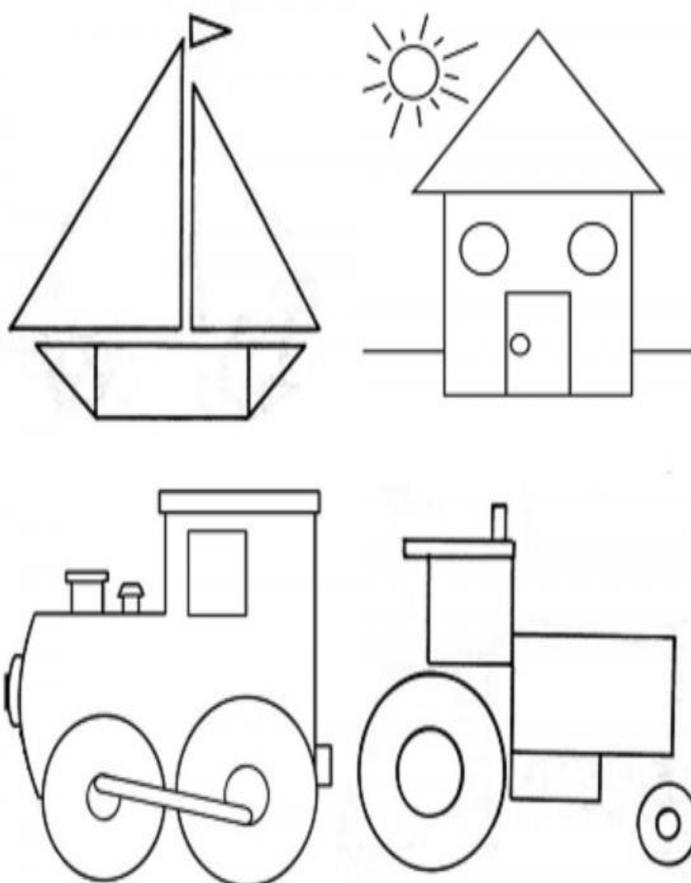
PLAN LECTOR: los tres cerditos

INICIO	Sentados en semicírculo, comento a los estudiantes que vamos a leer y escuchar un cuento. Recordamos las normas:	Historia. plastilina	45 ..
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar atentamente. - Levantar la mano para participar. 		
CIERRE	 <p>Se relata la historia, mostrando las imágenes y palabras. Hago algunas preguntas durante la lectura para fomentar la participación de los estudiantes.</p> <p>Después de la lectura. Dialogamos:</p> <p>¿De qué trato el cuento? ¿Cuántos cerditos eran? ¿Quién hizo su casa de ladrillo? ¿Por qué los dos cerditos hicieron sus casas débiles? ¿Por qué? ¿Quién los quiso comer? ¿Por qué? ¿Cómo harías tu casa? ¿Quién dio posada a los dos cerditos? ¿Quién los quería comer?</p> <p>Propongo a los estudiantes modelar con plastilina lo que más les gusto o no del cuento, socializan sus producciones.</p>		
SALIDA	Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A BUSCAR FORMAS (figuras geométricas)	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICAS RECUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	
CRITERIO DE EVALUACION	4 años: compara las formas geométricas que encontró con los objetos que hay en el aula, luego los dibuja creativamente	
	SI	NO

COLOREA CREATIVAMENTE LAS FIGURAS GEOMETRICAS



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06
NOS UBICAMOS DENTRO Y FUERA

FECHA:	Lunes 11 de Setiembre
ÁREA:	Matemáticas
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de forma movimiento y localización
CAPACIDADES:	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
PROPÓSITO:	Identificar la ubicación de los objetos
EVIDENCIA:	Ubica en el espacio los objetos dentro y fuera.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Ubica en el espacio los objetos dentro y fuera con autonomía y facilidad
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula Papelotes Plumones.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1° MOMENTO: Planificación y organización 2° MOMENTO: Desarrollo del juego 3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición "¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?"	Sectores de juego	60 "

		- "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"														
ACTIVIDADES PERRMANENTES		Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15												
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.																
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Motivación -Saberes Previos Propósito y organización. - Problemática -Gestión y acompañamiento. 	<p>maestra les cuenta una pequeña historia .Habia una vez una niña muy juguetona que por tanto jugar se quedo en su patio empezo a llover luego les pregunta ¿Qué creen que le paso a la niña por estar afuera jugando?</p> <p>¿gustaria realizar un juego"ubicamos los objetos dentro y fuera en el luagr que les corresponde?</p> <p>¿Invitamos a los niños y niñas a, ubicarse en un lugar adecuado, les propongo: ¿Quién ubique más objetos dentro se pondrá a dibujar?</p> <p>Luego planteo la siguiente interrogante ¿ustedes creen que pueden ubicar los objetos dentro y fuera de?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se establece las normas para jugar en un ambiente agradable. 	<p>Títeres</p> <p>Papeles de colores</p> <p>fotografías</p>	55												
DESARROLLO		<p style="text-align: center;"><u>SITUACIÓN PROBLEMÁTICA</u></p> <p>Luego se entabla la siguiente situación problemática para que los niños puedan realizar el juego ¿De qué manera podemos registrar quien ubico más objetos dentro de la caja?</p> <p style="text-align: center;"><u>SE FAMILIARIZAN CON EL PROBLEMA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Para asegurar la comprensión pido a algunos voluntarios que realicen el juego expresen con sus propias palabras. <p>Formulo preguntas: ¿Qué vamos a ubicar? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué deberíamos hacer para registrar saber quién ubico más objetos dentro de la caja?</p> <p style="text-align: center;"><u>BUSQUEDA Y EJECUCION DE ESTRATEGIAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuevo la búsqueda de estrategias a través de preguntas: ¿Cómo podríamos registrar? Una vez encontrados ubicados los objetos dentro de la caja. • Resuelven registrar mediante un cuadro de doble entrada. Acompaño a cada grupo con preguntas: ¿Cuántas figuras guardo en la caja Luciana? <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">nombres</td> <td style="width: 50%;">Dentro de la caja</td> <td style="width: 30%;">Fuera de la caja</td> </tr> <tr> <td>Luciana</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Xander</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Luciana</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	nombres	Dentro de la caja	Fuera de la caja	Luciana			Xander			Luciana			<p>Plumones</p> <p>papelotes</p>	
nombres	Dentro de la caja	Fuera de la caja														
Luciana																
Xander																
Luciana																
	Evaluación	<u>SOCIALIZAN SUS REPRESENTACIONES</u>														

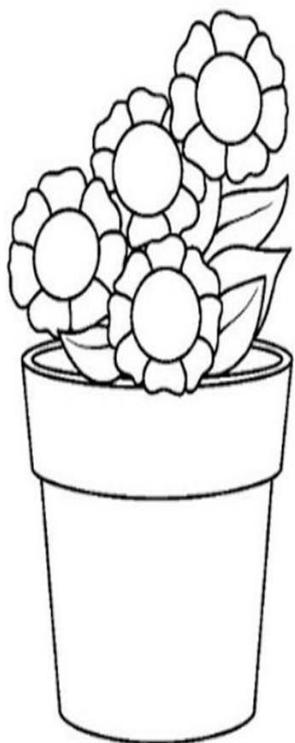
	<ul style="list-style-type: none"> Luego lo representan, para ello monitoreo las representaciones con preguntas: ¿Quién ubico más objetos dentro de la caja? ¿Por qué? <p>Representación concreta: Con su material: crayolas, plumones grafican lo realizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentan sus trabajos. Registro los aprendizajes de los estudiantes usando la Lista de cotejo. <p><u>REFLEXIÓN y FORMALIZACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo lo resolvieron? ¿Qué materiales ubicaron dentro de la caja?, Formalizo los aprendizajes con la participación de los estudiantes: Para saber si ubique más objetos en la caja que tuve que hacer, hemos realizado comparaciones. <p>Pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo hicieron para resolverlo? ¿en qué otras situaciones podemos encontrar objetos dentro y fuera? felicito a todos los estudiantes por su participación.</p>		
CIERRE			
ASEO LONCHERA	Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO	Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30

TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugamos con las pelotas de trapo o papel		
COMPETENCIA /CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Área: Psicomotricidad Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidades: <input type="checkbox"/> Comprende su cuerpo.	Realiza diversos movimientos como lanzar, atrapar, encestar usando la pelota. Muestra coordinación óculo-manual-podal.	Juegos y movimientos que realiza con la pelota

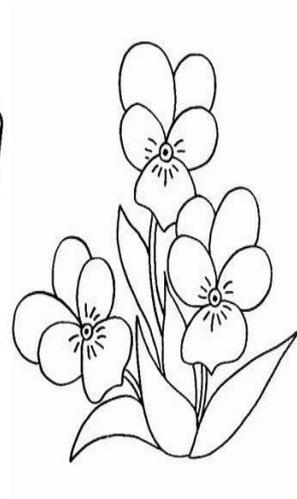
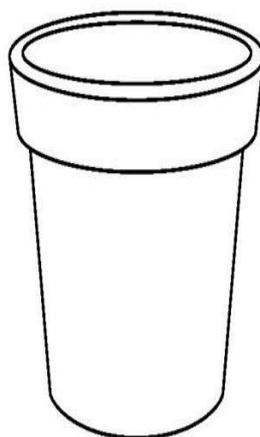
□ Se expresa corporalmente				
INICIO	Asamblea o inicio	<p>Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.</p> <p>- Se les proporciona a los niños las pelotas para que jueguen en forma libre, las exploren, intercambien colores,</p> <p>Luego con canciones suaves lanzan y patean las pelotas</p> <p>Preguntamos a los niños de cuantas formas podemos lanzar las pelotas, los niños realizan las diferentes propuestas (parados, arrodillados, echados)</p> <p>-Toman aire y lo expulsan levantando los talones.</p>	Pelotas de trapo o de papel	45 ..
DESARROLLO	Desarrollo o expresividad motriz			
CIERRE	Relajación Expresión gráfica o plástico Verbalización			
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15 ,

ACTIVIDAD	NOS UBICAMOS DENTRO Y FUERA	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICAS RECUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	
CRITERIO DE EVALUACION	Ubica los objetos dentro de la caja con autonomía y facilidad.	
NOMBRES Y APELLIDOS	SI	NO

Colorea las flores que están dentro la maceta



Dentro



Fuera

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07**NOS MOVEMOS AL RITMO DE LA MUSICA (hacia adelante y hacia atrás)**

FECHA:	Martes 12 de Setiembre
ÁREA:	Psicomotricidad
COMPETENCIA:	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
CAPACIDADES:	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente
PROPÓSITO:	Realicen diferentes movimientos con su cuerpo
EVIDENCIA:	Realiza movimientos de manera autónoma
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Realiza diferentes movimientos de manera autónoma
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula Parlante.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1° MOMENTO: Planificación y organización 2° MOMENTO: Desarrollo del juego 3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?". - "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"	Sectores de juego	60 "
ACTIVIDADES PERRMANENTES	Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15 '

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.

INICIO	Motivación -Saberes Previos Propósito y organizaci n. Problemat ización	maestra les hace escuchar la siguiente canción https://youtu.be/6jNwZ__oeU4 en este enlace luego les pregunta : ¿Qué decía la canción? ¿hacia donde se movían? ¿gustaría realizar un juego "cantando la canción? ¿Invitamos a los niños y niñas a, ubicarse en un lugar adecuado, les propongo: moverse como deseen <u>SOCIALIZAN SUS MOVIMIENTOS</u> • Pregunto sobre lo realizado en nuestra actividad: ¿cómo se movieron? ¿Hacia dónde nos movimos?, Formalizo los aprendizajes con la participación de los estudiantes: Para saber si nuestro cuerpo puede realizar diferentes movimientos Pide a los niños y niñas que expliquen lo que aprendieron, a partir de estas preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿les gusto mover su cuerpo? ¿en qué otras situaciones podemos movernos hacia adelante y hacia atrás? felicito a todos los estudiantes por su participación.	parlante	55 "
DESARROLLO	-Gestión y acompañam iento. Evaluación			
CIERRE				
ASEO LONCHERA	Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia. Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		20 30	
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO				
TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugamos a realizar carreras				
COMPETENCIA /CAPACIDADES	CRITERIOS DE EVALUACION		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Área: Psicomotricidad Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidades: <input type="checkbox"/> Comprende su cuerpo. <input type="checkbox"/> Se expresa corporalmente	Realiza diversos movimientos como levantar las manos, agacharse al momento de correr Muestra coordinación óculo-manual-podal.		Juegos y movimientos que realizan al correr	
INICIO	Asamblea o inicio	Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.	Pelotas de trapo o de papel	

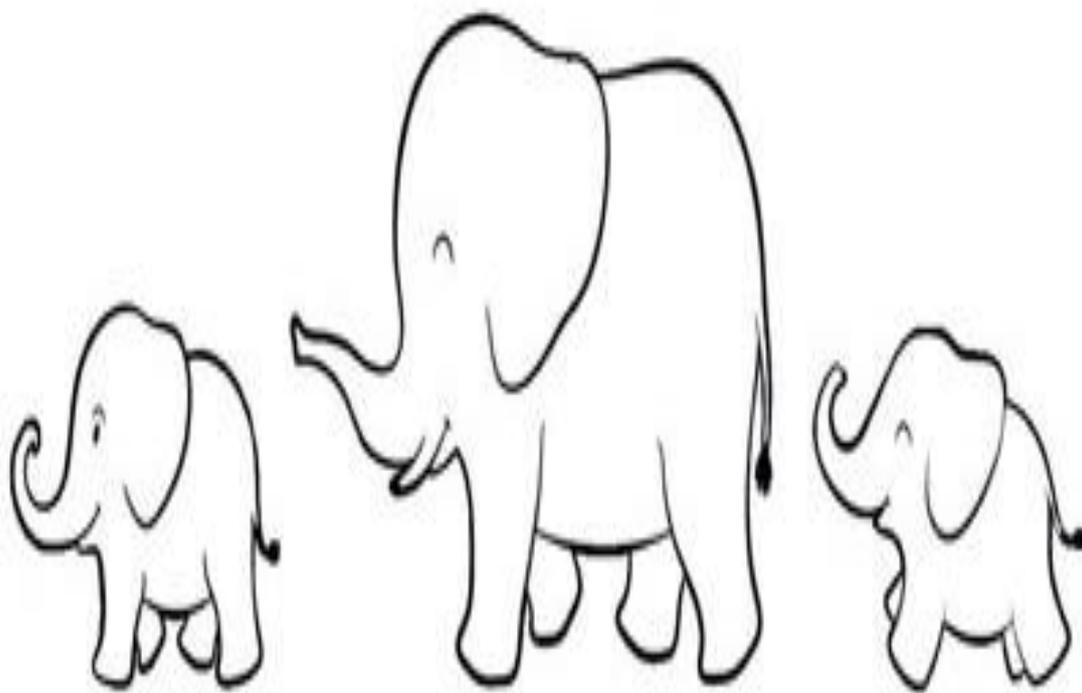
DESARROLLO	Desarrollo o expresividad motriz	- Se les explica a los niños que hoy realizaremos carreras Luego como van corriendo realizarán movimientos con sus manos y piernas		45 ..
CIERRE	Relajación	Preguntamos a los niños de cuantas formas podemos realizar movimientos. -Toman aire y lo expulsan levantando los talones para tratar de relajar su cuerpo		
	Expresión gráfica o plástico	-Cuentan la actividad que han realizado y la representan a través del dibujo lo harán de manera autónoma y creativa		
	Verbalización	-Se pregunta a los niños si les gusto la actividad y que nos cuenten lo que realizaron con sus propias palabras.		
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15 ,

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	NOS MOVEMOS AL RITMO DE LA MUSICA		
AREA Y COMPETENCIA	PSICOMOTRICIDAD: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD		
CRITERIO DE EVALUACION	Realiza diferentes movimientos de manera autónoma		
NOMBRES Y APELLIDOS	INICIO	PROCESO	LOGRO

ACTIVIDADES

- Colorea a la cría que va delante de la madre.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08
NOS UBICAMOS ARRIBA Y ABAJO

FECHA:	Miércoles 13 de Setiembre
ÁREA:	Matemáticas
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de forma movimiento y localización
CAPACIDADES:	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
PROPÓSITO:	Indicaremos la posición de las personas y objetos con las expresiones "arriba" y "abajo"
EVIDENCIA:	Representa con material concreto y grafico la posición de objetos utilizando las expresiones "arriba" y "abajo"
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Expresa la posición de diferentes objetos a su alrededor utilizando las expresiones "arriba" y "abajo"
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula Papelotes Plumones.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1° MOMENTO: Planificación y organización 2° MOMENTO: Desarrollo del juego 3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?".	Sectores de juego	60 "

		<ul style="list-style-type: none"> - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?" - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?" - "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?" 		
ACTIVIDADES PERRMANENTES		Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.				
INICIO	<p>Motivación</p> <p>-Saberes Previos</p> <p>Propósito y organización.</p> <p>- Problematicación</p> <p>-Gestión y acompañamiento.</p>	<p>La Maestra invita a los niños a ubicarse en semicírculo para escuchar luego cantar la canción "los gorilas"</p> <p>https://youtu.be/d8ohoxmEjbl</p> <p>Luego pregunto a los niños</p> <p>¿les gusto la canción?</p> <p>¿Dónde ponía sus manos el gorila?</p> <p>La docente realiza preguntas para rescatar sus saberes previos:</p> <p>¿Dónde está el sol, luna?</p> <p>¿Dónde tenemos los pies?</p> <p>Les comunicamos a los niños el propósito de la actividad:</p> <p>Indicaremos la posición de las personas y objetos con las expresiones "arriba" y "abajo"</p> <p>La docente realiza la pregunta retadora: ¿Qué hacemos para saber que más encontramos arriba o debajo de nosotros?</p> <p>Se le comunica el título de la sesión</p> <p>JUGAMOS A UBICARNOS ARRIBA Y ABAJO</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un día estaba en el parque y vi un gatito que se había subido a un árbol y no podía bajar. Abajo del árbol estaba un perro que ladraba al gatito. <p>¿Cómo podemos ayudar al gatito?</p> <ul style="list-style-type: none"> • BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS <p>Se pide a los niños que planteen sus alternativas de solución</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hacemos para saber quién está arriba del árbol? • ¿Quién esta debajo del árbol? <p>REPRESENTACION (de lo concreto a lo simbólico)</p> <p>Se les presenta imágenes del caso planteado y se les pregunta:</p> <p>Donde encontramos al gatito'</p> <p>¿Porque no se baja del árbol?</p> <p>¿Quién esta abajo del árbol?</p> <p>FORMALIZACIÓN</p> <p>Con ayuda de la docente los niños y niñas recuerdan lo aprendido y expresan lo que realizaron para lograrlo</p> <p>Se les pregunta:</p> <p>¿Qué hemos hecho?</p> <p>¿Dónde estaba el gatito?</p>	<p>Títeres</p> <p>Parlante</p> <p>Plumones papelotes</p>	55
DESARROLLO	Evaluación			

		<p>¿Qué más encontramos arriba de los árboles?</p> <p><u>REFLEXION</u></p> <p>Dialogamos con los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué objetos hay en el aula que se ubiquen arriba de ustedes? • ¿Qué objetos hay abajo de ustedes? • ¿El cielo donde esta? <p><u>TRANSFERENCIA</u></p> <p>regamos una ficha de trabajo. dibuja lo que hemos realizado</p> <p>Mediante interrogantes pregunto a los niños</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Te gustó ubicar objetos arriba y abajo? ¿Por qué?</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo lo superaste?</p>		
CIERRE				
ASEO LONCHERA		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO		Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30

TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugamos con las pelotas de trapo o papel				
COMPETENCIA /CAPACIDADES		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
<p>Área: Psicomotricidad</p> <p>Competencia: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Comprende su cuerpo. ☐ Se expresa corporalmente 		<p>Realiza diversos movimientos como lanzar, atrapar, encestar usando la pelota.</p> <p>Muestra coordinación óculo-manual-podal.</p>	<p>Juegos y movimientos que realiza con la pelota</p>	
INICIO	Asamblea o inicio	<p>Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.</p> <p>- Se les proporciona a los niños las pelotas para que jueguen en forma libre, las exploren, intercambien colores, Luego con canciones suaves lanzan y patean las pelotas</p>	Pelotas de trapo o de papel	45 ..
DESARROLLO	Desarrollo o expresivo			

	dad motriz	Preguntamos a los niños de cuantas formas podemos lanzar las pelotas, los niños realizan las diferentes propuestas (parados, arrodillados, echados) -Toman aire y lo expulsan levantando los talones. -Cuentan la actividad que han realizado y la representan a través del dibujo. -Se pregunta a los niños si les gusto la actividad y que nos cuenten que dibujaron.		
CIERRE	Relajación			
	Expresión gráfica o plástico			
	Verbalización			
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras Atención al padre de familia		15

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	NOS UBICAMOS ARRIBA Y ABAJO	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICAS RECUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION	
CRITERIO DE EVALUACION	Expresa la posición de diferentes objetos a su alrededor utilizando las expresiones "arriba" y "abajo"	
	SI	NO

Rodea el gato que está arriba y tacha con una cruz el que está abajo.

● arriba - abajo



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09
JUGAMOS A COMPARAR LONGITUDES

FECHA:	Jueves 14 de Setiembre
ÁREA:	Matemáticas
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de forma movimiento y localización
CAPACIDADES:	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
PROPÓSITO:	Usaremos las expresiones "largo" y "corto" al comparar los objetos del aula
EVIDENCIA:	Representa con material concreto las longitudes de los objetos utilizando las expresiones "largo" y "corto"
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	- Utilizamos las expresiones "largo" y "corto" al comparar los objetos.
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Materiales del aula Papelotes Plumones.

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGOGICOS		RECURSOS	TIE M
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 1° MOMENTO: Planificación y organización 2° MOMENTO: Desarrollo del juego 3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición "¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?"	Sectores de juego	60 "

	-	"¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"		
ACTIVIDADES PERRMANENTES		Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.				
INICIO	-Motivación -Saberes Previos Propósito y organización. -Problematización -Gestión y acompañamiento.	La Maestra invita a los niños a ubicarse en semicírculo para escuchar el comentario de la docente: cierto día ella tenía su cabello largo y su hermana el cabello corto, como ella tenía calor se cortó el cabello ¿Cómo tenía antes el cabello la docente? La docente realiza preguntas para rescatar sus saberes previos: ¿de qué tamaño es cabello de la hermana de la docente? La docente realiza la pregunta retadora: ¿Qué podemos hacer para comparar los tamaños de los objetos que hay en nuestra aula? Se comunicamos a los niños el propósito de la actividad: Usaremos las expresiones "largo" y "corto" al comparar los objetos del aula. Se le comunica el título de la sesión JUGAMOS A COMPARAR LONGITUDES LARGO Y CORTO COMPRESION DEL PROBLEMA • Un día había perdido mi correa era corta en mi cuarto lo busqué, pero no lo encontré entonces vi a mi hermana con una correa igual como ella también tenía correa igual a la mía ¿Cómo podemos hacer para saber cuál es mi correa? • BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS Se pide a los niños que planteen sus alternativas de solución • ¿Qué hacemos para saber la correa larga o corta? • ¿Quién tiene la correa de la profesora? REPRESENTACION (de lo concreto a lo simbólico) Se les presenta imágenes del caso planteado y se les pregunta: ¿Dónde perdió su correa? ¿de qué tamaño era la correa de la profesora? ¿De quién era la correa corta? FORMALIZACIÓN Con ayuda de la docente los niños y niñas recuerdan lo aprendido y expresan lo que realizaron para lograrlo Se les pregunta: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué tamaños conocimos hoy? ¿Qué más encontramos arriba de los árboles? FLEXIÓN Dialogamos con los niños	Títeres Papeles de colores fotografías Plumones papelotes	55 "
DESARROLLO				

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué objetos hay en el aula que tienen tamaños largos y cuáles son los objetos cortos? <p>TRANSFERENCIA</p> <p>Preparamos una ficha de trabajo. dibuja lo que hemos realizado</p> <p>Mediante interrogantes pregunto a los niños</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Te gustó comparar longitudes? ¿Por qué?</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>¿Cómo lo superaste?</p>		
CIERRE				
ASEO LONCHERA		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO		Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30

TALLER MUSICA: Somos grandes músicos.

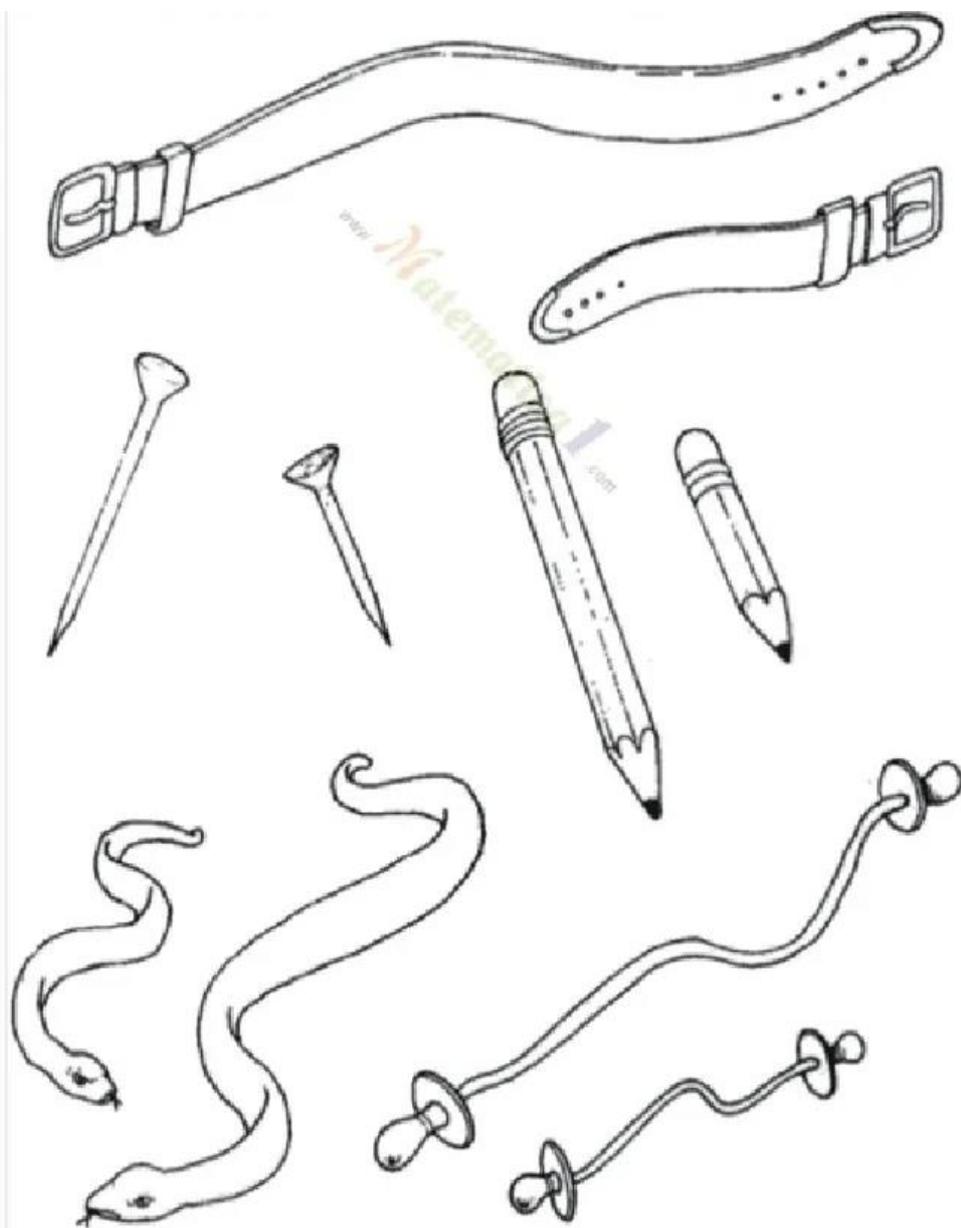
COMPETENCIA /CAPACIDADES		CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
<p>Área: comunicación</p> <p>Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Explora y experimenta los lenguajes del arte. □ Aplica procesos creativos. □ Evalúa y socializa sus procesos y proyectos. 		Expresa sus emociones a través de la canción.	Expresa emoción al entonar canciones	
INICIO	Planificación	A los niños y niñas los invitamos a ubicarse en media luna y dialogamos con ellos haciéndoles las siguientes preguntas ¿Dónde estamos? ¿Qué hacemos en el Jardín? ¿Qué les gustaría aprender? ¿Les gusta la música?	Radio Instrumentos musicales	45"
DESARROLLO	Exploración del material			

	Escucha activa e internalización	Observan y escuchan de forma activa e internaliza la canción.		
CIERRE	Ejecución	Escuchamos sus inquietudes. ¿Les gustaría cantar?		
	Expresión musical.	Aprende la canción. De su preferencia		
	Verbalización	Cantan la canción Acompaña la canción con aplausos rítmicos. Acompaña la canción con instrumentos. (Panderetas, palitos, etc.) ¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto de la canción? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Cómo lo solucionaron?		
SALIDA		Oración, cantos de despedida Distribución de loncheras		15'

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD	JUGAMOS A COMPARAR LONGITUDES DE LOS OBJETOS (LARGO Y CORTO)	
AREA Y COMPETENCIA	MATEMATICAS RECUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCA LIZACION	
CRITERIO DE EVALUACION	- Utilizamos las expresiones "largo" y "corto" al comparar los objetos.	
	SI	NO

LARGO Y CORTO
MARCA CON UNA X LAAS IMÁGENES LARGAS Y COLOREA LAS IMÁGENES



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10**Socializamos nuestro proyecto**

FECHA:	Viernes 15 de Setiembre		
ÁREA:	Comunicación		
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna		
CAPACIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		
DESEMPEÑO:			<p>4 años: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse este.</p>
PROPÓSITO:	Socializar las actividades realizadas durante el proyecto		
EVIDENCIA:	Exposición de los trabajos realizados		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Expresan sus ideas e intereses en torno al tema de manera autónoma y fluida.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.		
¿Qué VAMOS A NECESITAR?	Papelotes de los trabajos realizados.		
MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:			
MOMENTOS Y PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS	TIE
INGRESO	Recepción de los niños y niñas, saludo, diálogo, colocan lonchera en su lugar.	Niños(as)) Docente Auxiliar	15 ' '
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Se inicia con una asamblea. Docente, niños y niñas se ubican formando un círculo Brindo a los niños y las niñas la posibilidad de expresar en que sector le gustaría jugar, recordamos algunas reglas para que el juego en sectores se lleve bien.	Sectores de juego	60 "
1° MOMENTO: Planificación y organización			
2° MOMENTO: Desarrollo del juego	Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.		

3° MOMENTO: socialización, representación, metacognición y orden	Guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Los niños comunican y representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción. Realizamos alguna pregunta de metacognición ¿qué han aprendido hoy?". - "¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?". - "¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?" - "¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?"						
ACTIVIDADES PERRMANENTES	Aasistencia, fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, normas de convivencia, línea de tiempo, praxias, cantos.		15 '				
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA.							
INICIO	-Motivación -Saberes Previos Propósito y organización - Problemática -Gestión y acompañamiento.	maestra menciona a los niños que realizaremos un recuento de nuestro proyecto empezara realizando un recordatorio mediante interrogantes: Antes del discurso: A partir de la participación de los niños, dan a conocer sus ideas espontáneamente. La docente les presenta un papelote con el organizador del proyecto en el cual esta anotado sus propuestas Durante el discurso Entre todos en forma ordenada se leerá lo planificado con la <table border="1" data-bbox="400 1126 1190 1279"> <tr> <td data-bbox="400 1126 651 1279"> ¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio? </td> <td data-bbox="651 1126 916 1279"> ¿Cómo lo vamos a hacer? </td> <td data-bbox="916 1126 1190 1279"> ¿Qué necesitamos? </td> </tr> </table> participación de los niños	¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio?	¿Cómo lo vamos a hacer?	¿Qué necesitamos?	Títeres Cuadro planificador	55 "
¿Qué juegos podemos realizar para ubicarnos en el espacio?	¿Cómo lo vamos a hacer?	¿Qué necesitamos?					
DESARROLLO	Evaluación	En todo momento se facilitará la participación de los niños y niñas a través del dialogo compartido Después del discurso: Los niños y niñas con ayuda de la maestra dan lectura a sus trabajos realizados durante las dos semanas. Dibujan en una hoja algunas de las actividades propuestas. Los niños exponen sus trabajos en el sector de sus producciones. Finalmente hacen el recuento de lo aprendido a través de algunas preguntas: ¿Qué hemos aprendido durante las dos semanas? ¿les gusto las actividades realizadas? ¿Quiénes han propuesto sus ideas en	Plumón				
CIERRE							

		nuestro cuadro? ¿Cómo se sintieron al aportar sus ideas? ¿Les gusto participar? Realizamos ejercicios de relajación.		
ASEO		Aseo de manos con agua y jabón, secado de manos con toalla limpia.		20
LONCHERA		Oración de agradecimiento por los alimentos, normas de hábitos alimenticios, uso de tacho de basura.		30
JUEGO LIBRE EN PATIO O RECREO				

TALLER DE GRAFICO PLASTICO

COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑO			CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Área: comunicación Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos Capacidades: <input type="checkbox"/> Explora y experimenta los lenguajes del arte. <input type="checkbox"/> Aplica procesos creativos. <input type="checkbox"/> Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.			4 AÑOS Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Representa ideas de sus vivencias, usando la tela.	Dramatiza diferentes personajes usando su imaginación y la tela.
INICIO	Se sientan de manera circular, escuchan la actividad a realizar y las normas a cumplir.			Bajaleng uas Goma Tempera .	45 ..
DESARROLLO	DECORA la imagen del lavado de manos Se les presenta los materiales para el elija con el que desea trabajar				
CIERRE	materiales que tenemos en el aula. Los estudiantes exploran los materiales y se les incentiva a proponer sus ideas. Se interviene cuando el estudiante lo requiera. Se invita a los estudiantes a verbalizar lo que hicieron y como se sintieron. Comento a los estudiantes que muestren su trabajo a sus padres y les relaten lo que aprendieron.				

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

1. Se ha podido determinar que el uso de los juegos didácticos mejora el aprendizaje significativo de los niños de 04 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022, ya que el juego como estrategia didáctica, ha permitido que los niños puedan desarrollar sus propios conocimientos a través de lo vivencial y trabajo en equipo, usando las actividades de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo y desarrollen su pensamiento crítico.
2. Después de la aplicación del pre test, como base para el diagnóstico de los niños, se concluyó que se encontraban en el nivel inicio respecto a la noción de números, ya que el 57% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio respecto al indicador *“Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”*; en lo que respecta al indicador *“Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones”*: *“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”*, el 64% de ellos se encontraba en el nivel inicio; respecto al indicador *“Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”*, el 86% de ellos se encontraba en el nivel inicio; finalmente, respecto al indicador *“Explican su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”*, el 86% de ellos se encontraba en el nivel inicio.
3. A partir de la intervención de los juegos didácticos y aplicado el post test, se pudo demostrar que los juegos didácticos que se aplicaron a los niños de 04 años de la I. E. Nuestra Señora de Guadalupe Fe y Alegría N° 38, La Peca - Bagua - Amazonas 2022, los ayudó a adquirir la noción de números, ya que se ubicaron en el nivel logro con un 57% según el indicador *“Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta*

cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”; en lo que respecta al indicador *“Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”*, el 57% se ubicó en el nivel logro; respecto al indicador *“Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”*, el 67% de ellos se ubicó en el nivel logro; finalmente, respecto al indicador *“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”*, el 33% de ellos se ubicó en el nivel proceso, demostrando que los niños lograron superar su problema.

4. Se pudo observar una diferencia notable en cuanto a los resultados entre el pre y post test, por cuanto, respecto al indicador *“Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto”*, el 43% de ellos, se encontraba en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación de los juegos didácticos, el 21% de ellos se ubicó en el mismo nivel, en tanto que en el nivel logro en el pre test fue de 36% y en el post test 57%. Por otro lado, respecto al indicador *“Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones”: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”*, el 71% de los niños se encontraba en el nivel inicio; en tanto que, después de la aplicación de los juegos didácticos, disminuyó a 14% en el mismo nivel, mientras que en el nivel de logro en el pre test ninguno llegó a este nivel, en tanto que después del post test se llegó a 43%. Asimismo, respecto al indicador *“Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico”*, el 79% de ellos se encontraba en el nivel inicio, después en el post test disminuyó a 14% y en el nivel logro: en el pre test se tuvo como resultado en el 7% y en el post test 72%. Finalmente, respecto al indicador *“Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos”*, el 71% de los niños se encontraron en el nivel inicio, después de la estrategia y aplicado

el post test se ubicaron en ese nivel sólo un 21% de ellos; de igual forma en el nivel logro no hubo ningún niño, después de post test se llegó a la cantidad que representa el 36 % de la totalidad de ellos, confirmando así que lograron superar sus problemas de aprendizaje.

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

A partir de los resultados presentados, podemos recomendar las siguientes acciones:

1. Los maestros en aula deben usar juegos en el aula para ayudar a sus niños a aprender, sobre todo en áreas más complicadas como en el aprendizaje de conceptos matemáticos.
2. Se recomienda que se dedique más tiempo a desarrollar estas estrategias lúdicas para ayudar a los niños a tener más éxito y puedan desarrollar su potencial humano.
3. Todas las investigaciones deben tener en cuenta siempre el mejoramiento de las estrategias didácticas, utilizando juegos educativos para determinar si el uso de juegos educativos es útil en la adquisición de conceptos matemáticos.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Grupo Planeta (GBS).
- Carrera Freire, L. A. (2022). *Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93995>
- Condori Yampasi, Y. M. (2022). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno, 2021* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81170>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Education.
- Luna, M. (s. f.). importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño: EL JUEGO SEGÚN LEV SEMIÓNOVICH VYGOTSKY. *lunamadrigal*.
 Recuperado 25 de julio de 2023, de <https://lunamadrigal.blogspot.com/p/el-juego-segun-levsemionovich-vygotsky.html>
- Newson, J. (1989). *Juguetes y objetos para jugar*.
- Pérez Becerra, C. R. (2021). *Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021*. Universidad César Vallejo.
- Salazar, M. E. M. (2019). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011*. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque

sociocultural. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Torres, C. M. (s. f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. 96.

Túllume Chavesta, T. D. M. (2020). El juego como estrategia pedagógica y su aporte en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4, 5 años de la I.E.P «Ciencia College» distrito de Mórrope – 2019. *Universidad Particular de Chiclayo*. <http://repositorio.udch.edu.pe/handle/UDCH/1654>

ANEXOS

SESIONES FOTOGRAFICAS DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE





03. INSTRUMENTO DE MEDICIÓN DOCUMENTAL

LISTA DE COTEJO APLICADA A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE FE Y ALEGRÍA N° 31, LA PECA - BAGUA – AMAZONAS

El niño: _____ Fecha: _____

INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones y con soporte concreto.	1.- Quita la cantidad de objetos que se le indica y señala los objetos restantes.		
	2.- Agrega la cantidad de objetos que se le indica y señala la cantidad de objetos que hay.		
Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, o “menos que”.	1.- Identifica el grupo que tiene más objetos que el otro.		
	2.- Identifica el grupo que tiene menos objetos que el otro.		
	3.- Señala que grupo tiene muchos y cual tiene pocos objetos		
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto y gráfico	1.- Agrupa objetos de acuerdo a la forma		
	2.- Agrupa según el tamaño de los objetos		
	3.- Escoge y reúne los objetos de acuerdo a su criterio y los clasifica		
Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar y agrupar objetos.	1.- Escoge y reúne los objetos clasificándolos de acuerdo a su forma, y tamaño.		
	2.- Explica e criterio que utilizó para agrupar los objetos		

CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS

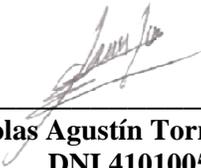
YO, Nicolás Agustín Torres Castro, usuario revisor del trabajo de Investigación, de los estudiantes, Dany Alvarado Guerrero DNI 45612113 y Lidia Naval Chilcon DNI 42326228.

Titulada:

El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución educativa Nstra. Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31, La Peca – Bagua Amazonas 2022. Luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de similitud en el programa Turnitin.

El suscrito analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de las citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 21 de noviembre del 2023.



Nicolas Agustín Torres Castro
DNI 41010050
ASESOR



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Danny Alvarado Guerrero Y Lidia Naval Chilcón
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños ...
Nombre del archivo: e_final_Juegos_didácticos_como_medio_de_aprendizaje_-_cop...
Tamaño del archivo: 9.18M
Total páginas: 109
Total de palabras: 22,081
Total de caracteres: 119,827
Fecha de entrega: 13-nov.-2023 09:55p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega... 2227436692

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la
Institución educativa Soterra de Grandalupa - Fe y Alegría N° 31, La Peca -
Hogara Amazonas 2023

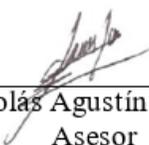
Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Danny Alvarado Guerrero
Bach. Lidia Naval Chilcón

Asesor: M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro

Lambayeque - Peru
2023

Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.



M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor

El juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución educativa Señora de Guadalupe – Fe y Alegría N° 31, La Peca – Bagua Amazonas 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

ÍNDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

2%

2

Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

2%

3

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

6

repositorio.untrm.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

issuu.com

Fuente de Internet

1%

8

adac.tips

Fuente de Internet

1%

9	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
10	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
11	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%
13	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1%
14	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, <u>UNAD,UNAD</u> Trabajo del estudiante	<1%
15	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	1library.co Fuente de Internet	<1%
17	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1%
18	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1%
19	estudiosarabes.org Fuente de Internet	<1%

20	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	<1%
21	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1%
22	Submitted to Systems Link Trabajo del estudiante	<1%
23	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
24	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1%
25	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1%
26	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1%
27	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Publicación	<1%
28	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina Trabajo del estudiante	<1%
29	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1%
30	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%

31

d.documentop.com

Fuente de Internet

<1%

32

Submitted to ESCUNI - Centro Universitario
de Magisterio

Trabajo del estudiante

<1%

Excluir citas

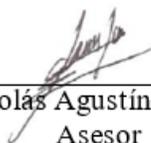
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M. Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor

