

NOMBRE DEL TRABAJO

Argelia y Jessica -Turnitin.docx

RECUENTO DE PALABRAS

15566 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

112 Pages

FECHA DE ENTREGA

Nov 8, 2024 12:55 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

90215 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

22.1MB

FECHA DEL INFORME

Nov 8, 2024 12:57 PM GMT-5**● 25% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico

31 **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



TESIS

60 **Actividades Lúdicas para fortalecer el Aprendizaje
Significativo en Niños de 5 años nivel Inicial - Institución
Educativa - 0762 Nueva Reforma- San Martín**

13 **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN
INICIAL**

Autores:

Argelia Reategui Vega. (0009-0003-3167-6126)

Jessica Natividad Correa Tuanama. (0009-0001-5105-3378)

1 **Asesora:**

Mg. Mélida Vela Ríos. (0000-0002-6771-0344)

Línea de Investigación:

Calidad, equidad y Pertenencia de Aprendizaje y Condiciones de
Educabilidad

**PROMOCIÓN 2022
TARAPOTO – SAN MARTÍN**

2024

Página del jurado

Mgtr.Marcos Gimo Reyna Saboya (0009-0005-3121-0371)
1
Presidente

Lic. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)
Secretario

Mgtr.Angélica María Torres Camacho (000-0001-6427-8421)
Vocal

Dedicatoria

A mi esposo por su constante apoyo, por ser la persona que siempre me acompaña, a mis hijos, por ser mi inspiración y motivación para crecer profesionalmente. A mi madre que le estaré enteramente agradecida por haberme inculcado valores.

Argelia

A mi adorado padre don Gerardo, sin él no hubiese sido posible mi realización como profesional. A mis abuelos; Juan y Laudemia, por el apoyo moral brindado siempre para cumplir mis sueños.

Jessica

Agradecimiento

Agradezco de forma especial a mi esposo, por el respaldo permanente que me dio lograr mis sueños profesionales. A los docentes por sus enseñanzas que nos transmitieron durante el proceso de nuestra formación, a todas las personas que de una u otra manera nos motivaron a seguir adelante.

Argelia

Agradezco profundamente a Dios por darme la oportunidad de finalizar esta etapa maravillosa en mi vida. Expreso mi gratitud a todos quienes hicieron posible este sueño y fueron siempre una fuente de motivación, apoyo y fortaleza. Dedico esta mención especial a Dios, a mis padres, a mis hermanos, a mis abuelos maternos y a mis tíos. Muchas gracias por inspirarme con el deseo genuino de ayudar a los demás.

Jessica

1 Declaratoria de autenticidad

Argelia Reátegui Vega, identificada con DNI N°40593378 y Jessica Natividad Tuanama Correa identificada con DNI N°71111160, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con la tesis “**Actividades Lúdicas para fortalecer el aprendizaje Significativo en niños de 5 años Nivel Inicial - Institución Educativa-0762-Nueva Reforma-El Porvenir-San Martín**”.

Declaramos bajo juramento que

- 1.-El presente informe es de nuestra autoría.
- 2.-Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente y tampoco ha sido publicada ni presentado anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
- 3.-Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados, tampoco copiados y por lo tanto, corresponden de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) Autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido Publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esa acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto 30 de setiembre del 2024



Argelia Reátegui Vega.
D.N.I 40593378



Jessica Natividad Tuanama Correa.
D.N.I 71111160

Presentación

Honorables miembros del jurado evaluador.

Presentamos ante ustedes la tesis titulada “**Actividades Lúdicas para fortalecer el aprendizaje Significativo en niños de 5 años Nivel Inicial - Institución Educativa-0762-Nueva Reforma-El Porvenir-San Martín,** con el objetivo de fomentar en los niños el desarrollo de habilidades cognitivas mediante el juego.

Los resultados de esta investigación representan una valiosa fuente de información útil y validada que contribuye significativamente al mejoramiento de las habilidades en el nivel inicial, donde se fomenta el fortalecimiento de las competencias. Esta investigación no solo proporciona datos relevantes y estrategias efectivas, sino que también facilita la implementación de prácticas pedagógicas adecuadas para potenciar la educación de los niños, logrando así resultados favorables. Dichos avances beneficiarán directamente a la Institución Educativa 0762 Nueva Reforma, promoviendo un entorno educativo enriquecedor y alineado con los objetivos de desarrollo infantil integral en los primeros años de formación.

Para la realización de este estudio se han considerado los procedimientos involucrados la metodología de la rigurosidad propia de la investigación científica, especialmente en lo que respecta a estudios cuantitativos de tipo cuasiexperimental, por lo cual confiamos en haber cumplido con los estándares metodológicos y requisitos establecidos.

Con la expectativa de cumplir con los requisitos legales necesarios para obtener su aprobación.

Las autoras.

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaratoria de autenticidad.....	5
Presentación	6
Índice.....	7
Resumen	8
Abstract	9
Introducción	10
Capítulo I.....	12
Planteamiento del Problema.....	12
1.1. Situación Problemática.....	12
1.2. Formulación del Problema.....	14
1.3. Justificación de la Investigación.....	15
1.4. Objetivos de la Investigación	16
1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación.....	16
Capítulo I.I	18
Marco Teórico	18
2.1 Antecedentes del Estudio.....	18
2.2 Bases Teóricas o Enfoques Científicos	22
2.3 Definiciones de Términos Básicos:	32
Capítulo III	34
Metodología	34
Capítulo IV	41
Resultados Obtenidos.....	41
Capítulo V	51
Conclusiones y Recomendaciones	51
Referencias bibliográficas.....	53
Anexos.....	58
Anexo N°01: Reporte turnitin	58
Anexo N° 02: Matriz de consistencia.....	59
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos	62

Resumen

La presente investigación nos habla sobre Las Actividades Lúdicas para Fortalecer el Aprendizaje Significativo que se desarrolló en la I.E No. 0762 Nueva Reforma, distrito El Porvenir, provincia y departamento San Martín. El presente estudio es de tipo cuantitativo enmarcado en un diseño cuasi experimental con una población de 24 estudiantes del nivel inicial de 5 años que participaron en las actividades desarrolladas en aula. El trabajo investigativo se realizó con los niños de 5 años con un total de 24 (población y muestra). Implementado un muestreo por conveniencia de las investigadoras, tal como exigen los trabajos cuantitativos. En este estudio, el instrumento utilizado para la recolección de datos fue una lista de cotejo elaborada en la sesión de aprendizaje, por medio de la observación y ejecutada mediante las sesiones de aprendizaje. Concluye el presente estudio referido a mejorar los aprendizajes con la implementación de actividades lúdicas en los niños de la Institución Educativa N° 0762. Nueva Reforma, distrito El Porvenir, provincia y departamento San Martín.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, Aprendizaje significativo, Educación Inicial, Saberes previos, Contexto rural.

Abstract

This research is about "The Recreational Activities to Strengthen Meaningful Learning that were developed in the Educational Institution No. 0762 Nueva Reforma, district of El Porvenir, province and department of San Martín. This study is a quantitative, quasi-experimental design with a population of 24 5-year-old initial level students who participated in classroom activities. All work was done with 5-year-old children with 24 (population and sample). Implemented sampling for the convenience of researchers, as required by quantitative work. In this study, the collection instrument was a checklist drawn up in the learning session, by observation and executed through the learning sessions. The present study is concluded with regard to improving learning by implementing recreational activities in children of the Educational Institution N° 0762. Nueva Reforma, district of El Porvenir, province and department of San Martín.

Keywords: Recreational activities, Meaningful learning, early education, previous knowledge, Rural context.

Introducción

La presente investigación denominada “**Actividades Lúdicas para fortalecer el aprendizaje Significativo en niños de 5 años nivel Inicial - Institución Educativa-0762-Nueva Reforma-El Porvenir región y departamento de San Martín**”, surgió al observar que los niños no recibían una adecuada formación académica para sus aprendizajes y la falta de actividades lúdicas incorporadas en el desarrollo de sesiones de aprendizaje.

El trabajo se encuentra distribuido en capítulos, que a continuación se dan a conocer

El capítulo I, muestra el problema de investigación y lo contextualiza detalladamente, describiendo la realidad problemática y formulando el problema central que guiará el estudio. Al mismo tiempo, incluye una justificación que destaca la relevancia teórica y práctica del tema, señalando su impacto potencial en los ámbitos académico, social o profesional. Este capítulo también establece los objetivos generales y específicos, que orientan las metas y resultados esperados, así como las delimitaciones y limitaciones, las cuales definen el alcance del estudio y sus posibles restricciones. En conjunto, estos elementos sientan una base sólida para el desarrollo riguroso de la investigación.

El capítulo II, se centra en los antecedentes de la investigación, proporcionando una revisión exhaustiva de estudios previos que han abordado temas similares o relacionados, lo que permite situar el trabajo en un contexto académico amplio y reconocer los avances y limitaciones existentes en el área. Además, se desarrollan las bases teóricas y científicas que sustentan el estudio, explicando los marcos conceptuales y los enfoques que guían su desarrollo.

El capítulo III detalla el método de investigación, que abarca las hipótesis, las variables independientes y dependientes, su operacionalización, el tipo y diseño de la investigación, la población y muestra escogida, los procedimientos de muestreo, los métodos e instrumentos de recopilación de datos, además de los métodos de análisis de datos y la estrategia para verificar las hipótesis.

En el capítulo IV, se exhiben detalladamente los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, organizados de manera que faciliten su interpretación y comprensión.

Posteriormente, se realiza un análisis crítico y comparativo de estos hallazgos en la sección de discusión, en la que se contrastan los resultados con las expectativas iniciales y se examinan a la luz de las teorías y estudios previos revisados.

El capítulo V, presenta las conclusiones de la investigación, que se encuentran directamente alineadas con los objetivos determinados al inicio del estudio. Estas conclusiones sintetizan los hallazgos clave y resaltan cómo responden a las preguntas de investigación planteadas, ofreciendo un cierre integral y coherente al trabajo. Además, se incluyen recomendaciones basadas en los resultados obtenidos, orientadas a guiar futuras investigaciones, proponer mejoras en prácticas o políticas, o sugerir acciones concretas para abordar los problemas identificados. Este capítulo final aporta un valor práctico al estudio, facilitando la aplicación de sus descubrimientos y estimulando investigaciones futuras en el área.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas, que recopilan todas las fuentes consultadas y utilizadas a lo largo del estudio, garantizando la transparencia y el rigor académico en el desarrollo de la investigación.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática

El juego constituye un instrumento primordial en la recreación de determinadas actividades relacionadas en el crecimiento general de los infantes, es decir en los aspectos; biológico, psicológico y social. Estas actividades lúdicas (juegos didácticos) se diversifican por la naturaleza contextual de los alumnos, entendidos también como escenarios vivenciales y relaciones de institucionalidad (hogar-escuela). En la formación inicial docente referida al nivel inicial la práctica del juego asociado al desarrollo de competencias se convierte en un efectivo soporte procedimental que ayudan al logro de los propósitos de aprendizaje. Los maestros están reconsiderando cómo educar a los niños pequeños para que maximicen su gran capacidad de aprendizaje. El juego es uno de los métodos más trascendentales por donde los niños en edad temprana desarrollan competencias y conocimientos esenciales (UNICEF, 2018).

De acuerdo con la UNESCO (2022), de los 137 millones de niños de 5 años en el mundo, treinta y cinco millones no han tenido acceso a educación preescolar, una etapa clave para su desarrollo integral. Esta cifra alarmante se explica en gran parte porque, para el año 2021, solo el 22% de los países miembros de las Naciones Unidas habían establecido la educación preescolar como obligatoria. Además, apenas el 45% de estos países ofrecía al menos un año de educación preescolar gratuita, lo cual es fundamental para poder seguir garantizando a que todos los niños tengan una educación desde una edad temprana, sino también para fomentar la socialización y el desarrollo de habilidades interpersonales en los niños. La educación en el nivel inicial no solo nos permite facilitar la enseñanza básica, sino que también juega un papel esencial en la preparación emocional y social de los infantes para enfrentar las futuras etapas escolares y participar activamente en sus comunidades. La falta de políticas que aseguren una educación preescolar accesible y obligatoria contribuye a perpetuar la desigualdad educativa, afectando especialmente a los niños en condiciones de vulnerabilidad.

Asimismo, según el Banco Mundial (2023), nos dice que durante la pandemia hubo una crisis global lo cual afectó mucho al ser humano, siendo perjudicados millones de niños y adolescentes en países con ingresos bajos y medianos en momentos críticos de

sus vidas. Con el cierre de escuelas y la transición a la educación virtual, la socialización y el aprendizaje se vieron severamente limitados en edades fundamentales para el desarrollo de la identidad propia y las habilidades de interacción social.

De acuerdo con CEPAL (2024), América Latina y el Caribe todavía están lejos de cumplir los estándares que se busca alcanzar en la educación inclusiva, teniendo una enseñanza justa y de alta calidad, además de promover oportunidades de aprendizaje permanente para todas las personas. La prolongada crisis social generada por la pandemia que se dio en el año 2020-2021 que dejó a muchos niños a merced de las circunstancias de sus hogares, aumentando su exposición a la violencia y al trabajo infantil, interrumpiendo sus procesos educativos y afectando negativamente su aprendizaje y progreso escolar. A esto se añade que en América Latina y el Caribe, la calidad de los servicios educativos es baja, lo que impacta negativamente en el desarrollo holístico de los infantes. La calidad de las interacciones entre niños y adultos es un requisito esencial para obtener resultados positivos en las iniciativas de desarrollo infantil (Araujo, 2020).

En el contexto Nacional Bahamondes y López (2021), sostienen que muchas escuelas de nivel inicial, especialmente en áreas rurales, enfrentan desafíos significativos en términos de infraestructura. Por no contar con espacios adecuados para el juego y de materiales didácticos limita la capacidad de implementar actividades lúdicas efectivas. Asimismo, aunque hay esfuerzos para mejorar la formación de los docentes en Perú, muchos aún no reciben capacitación específica en el uso de actividades lúdicas para promover el aprendizaje significativo, es por ello que la insuficiencia de formación continua y especializada es un problema persistente. Por otro lado, las políticas educativas en Perú a menudo están centradas en estándares y evaluaciones académicas, lo que puede reducir el énfasis en el juego como parte del aprendizaje integral.

En el caserío de Nueva Reforma, ubicado al margen derecho de la carretera del distrito de Santiago de Borja, perteneciente al distrito El Porvenir en la Provincia y Departamento San Martín, se encuentra la I.E N° 0762, creada por RD N° 0680. Esta institución atiende a 110 estudiantes del nivel inicial, primaria y secundaria, siendo la mayoría de ellos migrantes y de bajos recursos económicos. Los moradores mayormente se dedican esencialmente a la agricultura (productores de maíz, cacao y plátano) y, en menor escala, a la ganadería. El local institucional está rodeado de vegetación,

enfrentando una amenaza constante de deforestación. Con un terreno propio de aproximadamente dos hectáreas, la institución cuenta con cinco aulas de estudio, un local para la dirección y dos para almacenes, además de beneficiarse del programa de alimentación Qaliwarma.

Durante nuestra experiencia en la práctica profesional, identificamos tanto fortalezas como limitaciones en los salones del nivel Inicial. Observamos el entusiasmo de los estudiantes por regresar a las aulas, la socialización, el compartir instantes de juego, los diálogos y la participación activa en las clases. No obstante, se observó que los niños tenían un proceso lento de adaptación a las clases presenciales, también se pudo observar que algunos niños mostraban resistencia a las actividades lúdicas diseñadas para fomentar la interacción, lo cual es preocupante ya que el juego es esencial en el progreso de capacidades en los menores.

Conversando con algunos padres de familia, concluimos que la pandemia ha afectado significativamente el entorno familiar de estos niños, haciéndoles niños tímidos y que no prestan atención en clases. Estas circunstancias también se reflejan en el aula, evidenciando una necesidad de inspirar a los niños a ser partícipes activos en la vida escolar y reconocer el juego como una estrategia esencial tanto dentro como fuera del aula.

Aunque hemos reconocido fortalezas en nuestra práctica y anticipado posibles debilidades, es crucial identificar oportunidades de mejora para los niños del nivel Inicial. Utilizar actividades lúdicas para complementar los aprendizajes es vital, ya que los niños aprenden mientras se divierten. Nuestras experiencias vividas en aula durante nuestras prácticas preprofesionales, han demostrado que integrar las actividades lúdicas en los niños fortalece su aprendizaje, destacando que las actividades lúdicas no solo contribuyen al progreso gradual del aprendizaje, sino también promueve la adquisición de conocimientos significativos.

1.2. Formulación del Problema

Problema General

¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E N° 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?

Problemas Específicos

¿De qué manera los juegos dramáticos fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E N° 0762 caserío Nueva Reforma distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?

¿De qué manera los juegos de construcción fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E N° 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?

¿De qué manera los juegos de reglas fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E N° 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?

1.3. Justificación de la Investigación

La investigación se justifica desde un aspecto teórico, ya que las variables de actividades lúdicas y aprendizaje significativo se apoyaron en un marco teórico sólido y en una variedad de estudios realizados en diversos contextos. Esto facilitó la comparación de los resultados alcanzados en este estudio, Se consultaron autores como; Jean Piaget (1945), Vygotsky (1966), Ausubel (1918), entre otros. Enriqueciendo teóricamente ambas variables.

Del mismo modo, el estudio contó con justificación metodológica, dado que el instrumento utilizado para medir el aprendizaje significativo fue validado por medio de la evaluación de expertos. Además, se detalló el procedimiento empleado para abordar los objetivos específicos en la sección correspondiente del estudio.

Finalmente, la investigación contó con relevancia práctica, esto debido a que existió la insuficiencia de mejorar el proceso educativo en el nivel inicial mediante el uso de actividades lúdicas. Estas actividades no solo tienen el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los niños en el proceso de aprendizaje, sino que igualmente fomentan un crecimiento general que incluye habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas. Lo que respecta a la Institución Educativa 0762 Nueva Reforma

en San Martín, esta investigación buscó proporcionar evidencia empírica sobre cómo las actividades lúdicas pueden fortalecer el aprendizaje significativo de los infantes, contribuyendo así a la calidad educativa y al desarrollo integral de los preescolares en esta comunidad educativa.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar la influencia actividades lúdicas para fortalecer aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

1.4.2. Objetivos Específicos:

Describir la influencia del juego dramático para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

Describir la influencia del juego de construcción para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

Describir la influencia de juego de reglas para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

Delimitaciones

Este estudio se llevó a cabo en la I.E N° 0762-Nueva Reforma, ubicada en el distrito de El Porvenir.

La investigación se desarrolló durante la permanencia de nuestras prácticas pre profesionales que duro un aproximadamente 9 meses, desde el inicio del proyecto de investigación hasta la realización del módulo X de práctica e investigación, y culmino con la implementación de los recursos y la gestión de la información.

Las actividades lúdicas se desarrollaron en 10 sesiones de aprendizaje, trabajadas con niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0762-Nueva Reforma en el distrito de El Porvenir, provincia y departamento de San Martín., los cuales se muestran en los anexos.

La práctica profesional nos permitió vivir estas experiencias, por esta razón sugerimos a los educadores y específicamente del nivel inicial considerar actividades lúdicas en la creación de sus sesiones de aprendizaje fin de lograr progresivamente aprendizajes significativos.

³⁷ Limitaciones

Durante el proceso de investigación se evidenciaron las siguientes limitaciones

Poca información relacionada a la variable de aprendizaje significativo no se encontró ¹ antecedentes en la región San Martín respecto a la variable en mención.

No contar con el acceso de internet por la ubicación del lugar donde se realizó la investigación.

Escaso involucramiento de parte ⁸⁶ de los padres de familia en las actividades educativas de sus hijos.

Capítulo I.I

149 Marco Teórico

2.1 Antecedentes del Estudio

Internacional

24 González y Rodríguez (2018), publicó su tesis *“Las actividades lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial”*. Con el fin de obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Inicial en la Universidad Estatal de Milagro en Guayas, Ecuador, la cual estuvo orientada a 123 *“Determinar la relevancia de las actividades lúdicas como estrategias”*. Se trata de una investigación documental que ha permitido llegar a las siguientes determinaciones: 1) A través de este estudio, se ha buscado diseñar un modelo didáctico que aplique estrategias lúdicas para optimizar 26 el proceso de instrucción y aprendizaje de los infantes en la etapa de educación temprana 2) 24 La existencia de entornos apropiados para el aprendizaje favorece el desarrollo de competencias intelectuales, entre otras destrezas que los alumnos mediante el juego libre, lo cual facilita su interacción con las personas de su entorno. 3) 78 Las actividades lúdicas son fundamentales para el proceso de instrucción en el proceso que se da en el aprendizaje, ya que responden a una inclinación natural de los niños, haciendo que el aprendizaje se vuelva más placentero, inspirador, entretenido y espontáneo. La puesta en práctica de estas actividades pedagógicas refuerza tanto el interés como las habilidades de los niños.

Cacao (2022), publicó su tesis: 17 *“Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de educación inicial”* con el propósito de optar al título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial en la Universidad Estatal Península De Santa Elena de Ecuador. Su estudio tuvo por característica ser de tipología básica, con una concentración centrada con un objetivo específico cualitativo y un diseño descriptivo, en la cual participaron 18 niños de preescolar. La investigación concluyó que los niños muestran una actitud favorable hacia el trabajo con técnicas lúdicas, siempre que los docentes las empleen adecuadamente y comprenden plenamente las ventajas del juego como método para potenciar el aprendizaje. Además, se resalta que realizar actividades recreativas es fundamentales para su destreza integral de los infantes, dado que estas contribuyen a su capacidad de seguir creciendo no solo promueven su

autoconfianza y autonomía, sino que también fomentan habilidades de convivencia y socialización. Por medio de la actividad lúdica, los infantes aprenden a relacionarse con las demás personas y así solucionan conflictos y manifiestan sus sentimientos de manera adecuada. Estas experiencias lúdicas son esenciales para el desarrollo de su personalidad, ya que les permiten explorar diferentes roles y situaciones en un entorno seguro. Igualmente, las actividades lúdicas y educativas, al ser intrínsecamente motivadoras y cautivadoras, favorecen un aprendizaje más relevante y perdurable. Así pues, el juego se transforma en un recurso esencial en el proceso de educación, promoviendo el desarrollo de destrezas relevantes a lo largo de su existencia.

Nacionales

Gamboa (2022), publicó su tesis ¹⁶ “*El Juego y su Influencia en el Aprendizaje Significativo del Área de Matemática en los Niños y Niñas de 5 Años en una I.E. Inicial de la Provincia De Chincheros, Apurímac*”. Con el fin de ³⁰ obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe en la Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Lima-Perú, la cual estuvo encaminada a "mostrar que el juego tiene un importancia dentro ¹¹ el aprendizaje de las matemática en niños y niñas de 5 años." Se trató de un estudio de enfoque cuantitativo. La investigación tuvo como conclusiones que se indican ²⁶ que la implementación de actividades lúdicas en la propuesta pedagógica ha generado ⁴³ un efecto positivo y significativo en el aprendizaje de matemáticas entre infantes. En particular, se observó un aumento notable en la puntuación media del aprendizaje, que pasó ² de 37.33 en el pretest a 46.67 en el posttest, con una diferencia estadísticamente significativa que respalda la efectividad de la intervención ($Z = -2.67$, sig. = 0.008). Asimismo, el juego se mostró especialmente eficaz en el desarrollo de elementos lógicos de clasificación, con un acrecentamiento de 6.11 puntos en la media de clasificación, de 17.33 a 23.44, también con una diferencia significativa ($Z = -2,54$, sig. = 0.011). Este hallazgo sugiere que las actividades lúdicas no solo fomentan el interés en las matemáticas, sino que también contribuyen al entendimiento de conceptos fundamentales.

Calagua (2021), publicó su tesis ¹¹ “*El Juego como Recurso Didáctico en el Aprendizaje Significativo de los Niños de la I.E.I. N° 467 “Las Palmas”-Hualmay,-2018*”. Con el propósito de obtener ⁷ el título profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial, especialidad en Educación Inicial y Arte, en la Universidad Nacional José

Faustino Sánchez Carrión, Facultad de Educación en Huacho, Perú, este estudio tuvo como objetivo "establecer la influencia del juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños". Este estudio descriptivo permitió llegar a las siguientes. El juego, como recurso didáctico, se destaca como una de las herramientas más seguras para los docentes del nivel inicial; quienes lo implementan reconocen que es un medio creativo de aprendizaje significativo y, permitiendo a los niños en algunos casos descubrir nuevas realidades. El estudio evidencia que el juego es un medio por la cual el infante adquiere directamente una enseñanza adecuada es que es un instrumento ideal que necesitan los niños, el juego es esencial en su vida diaria. A través del juego en la escuela, dirigido por las docentes, se desarrolla su crecimiento físico, lo cual impacta directamente en el aprendizaje significativo. Asimismo, se puede aseverar que el juego es un recurso excelente que facilita la adaptación del niño al entorno familiar y social, favoreciendo a su desarrollo psicológico, y promoviendo su capacidad de relacionarse, colaborar con otros y prepararse para contribuir a una mejor sociedad. El juego es esencial en el proceso de socialización infantil. Mediante esta actividad lúdica, los niños desarrollan la capacidad de escuchar antes de hablar, practican el liderazgo y la cooperación, y se identifican con su comunidad y su país, aspirando a una sociedad más justa. Como didáctico, el juego brinda a los docentes una oportunidad para ayudar a los infantes a fortalecer su autoestima, ejercitar valores y promover el amor hacia los demás, consiguiendo de esta manera unos recursos.

Locales

Vargas et al. (2018), publicó su tesis "Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°089 de la Ciudad de Rioja". Con el propósito de optar Licenciado en Educación Inicial en la UNSM-Tarapoto. Teniendo como propósito "Aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años". Siendo una investigación de tipo aplicada, donde arribó a las siguientes conclusiones a) Las estrategias lúdicas diseñadas para esta investigación se basaron en teorías relacionadas con la actividad lúdica, así como en las perspectivas socioculturales de Vygotsky y los enfoques de lingüística, pragmática y los actos de habla propuestos por Searle. Esta fundamentación teórica permitió orientar las actividades hacia un aprendizaje significativo y contextualizado para los niños. b) Las estrategias lúdicas implementadas en infantes de 4 años incluyeron diversas actividades interactivas, tales como juegos de adivinanza, que promovieron la

implicación activa y la curiosidad por aprender la oralidad. c) El uso de estas tácticas recreativas condujo a un desarrollo notable de la oralidad en niños y niñas de 4 años, demostrado por un valor calculado de t de -29,01 en comparación con un valor tabular de t de -1,721, lo que señala un grado de significancia del 5% y 21 grados de libertad. Este resultado resalta la efectividad de las actividades lúdicas fortaleciendo las habilidades comunicativas. d) Además, la implementación de estas estrategias propició un avance notable en las dimensiones de la oralidad, similares a fluidez, tono vocal, expresión no verbal y volumen, lo que sugiere que el uso de juegos y actividades lúdicas es un recurso valioso para el desarrollo integral de las competencias comunicativas en la primera infancia. En conclusión, las estrategias lúdicas intensifican el proceso de enseñanza-aprendizaje y también favorecen el crecimiento de competencias esenciales en los niños.

Luna y Putpaña (2024), publicó su tesis *Actividades Lúdicas y su Influencia en el Desarrollo Socio afectivo en Niños de 4 años de la I.E N° 315, Tarapoto, 2022*. Con el propósito de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial en la EESPP “Tarapoto”. Teniendo como objetivo “Medir la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo socio afectivo en niños de 4 años”. Siendo una investigación de tipo aplicada, donde arribó a las siguientes conclusiones: 1) Las actividades recreativas ejercen una influencia significativa en el desarrollo de los niños de 4 años en la IE N° 315 de Tarapoto. En el grupo experimental, antes de realizar las actividades, el 92% de los participantes estaban en la categoría de "Logrado parcialmente". Sin embargo, tras la implementación de estas actividades, se observó que el 85% del grupo experimental alcanzó la categoría de "Logrado". Este resultado fue amparado por la prueba T, que reveló un valor de 6,56, superando el valor crítico de 1,71.2).-Las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 4 años en la IE N° 315 de Tarapoto. Al analizar los resultados del grupo experimental, se aprecia que, en la preprueba, el 81% de los niños se encontraban en la categoría de "Logrado parcialmente". Sin embargo, tras la implementación de las actividades lúdicas, en la pos prueba, el 81% alcanzó la categoría de "Logrado" en la dimensión del desarrollo de habilidades emocionales. Estos resultados muestran que los infantes fomentan un ambiente de apoyo entre sus compañeros para alcanzar un equilibrio emocional, regulan sus emociones a través de las diversas acciones.

2.2 Bases Teóricas o Enfoques Científicos

2.2.1. Descripciones de la variable independiente: Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Conceptos

Parra (2020), nos dice que para realizar actividades lúdicas en niños de preescolar y que son básicas dentro su desarrollo integral y para promover un aprendizaje relevante y estimulante. Estas actividades no solo están orientadas al entretenimiento, sino que también buscan estimular diferentes ámbitos del crecimiento infantil, como las capacidades cognitivas, sociales, y motoras. Al incorporarse en la realización de actividades recreativas, los infantes pueden descubrir su ambiente, y potenciar su habilidad para comunicarse y establecer vínculos con sus amigos, lo que les permite fortalecer sus habilidades interpersonales y emocionales. Además, mediante el juego, los niños fomentan la creatividad, entre otras destreza, estableciendo así un cimiento firme para su aprendizaje en fases subsiguientes. Estas actividades, cuando son diseñadas de manera intencional, ayudan a que los niños no solo obtengan saberes, sino que los incorporen de forma relevante en su vida diaria, promoviendo un aprendizaje más intenso y perdurable.

Vásquez (2020), refiere que son actividades que se llevan a cabo principalmente con el objetivo de diversión, entretenimiento y disfrute, pudiendo realizarse de manera individual o grupal. Estas actividades comprenden una amplia gama de opciones, como juegos, ejercicios recreativos, deportes, arte, música, entre otras, y se caracterizan por no tener un objetivo estrictamente utilitario o productivo. Su valor reside en el goce y la experiencia de participación, lo cual permite a quienes las practican desconectarse de obligaciones o metas específicas. Este tipo de actividades, además, promueve el crecimiento emocional y social, dado que tienen el potencial de impulsar la interacción, la creatividad, el trabajo colaborativo y la manifestación personal, contribuyendo así al bienestar general y al fortalecimiento de habilidades interpersonales y de comunicación. En contextos educativos, las actividades lúdicas son especialmente valiosas porque facilitan el aprendizaje y el crecimiento integral de forma natural y divertida.

De acuerdo con Caballero-Calderón (2021), son una estrategia fundamental para facilitar el aprendizaje, esto significa que el docente debe fomentar y motivar su aplicación en el aula como una metodología para desarrollar y mejorar habilidades.

Incluir el juego en el proceso de enseñanza no solo promueve el aprendizaje, sino que también incentiva a los alumnos y promueve su implicación activa y les permite construir conocimientos de manera dinámica y significativa. Este enfoque, centrado en el aprendizaje lúdico, favorece el desarrollo holístico del estudiante al integrar dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

Por su parte Ludeña-Carrillo & Zambrano-Acosta (2022), refieren que, incorporar actividades lúdicas en la vida cotidiana admite que los infantes logren aprendizajes en entornos agradables y estimulantes, de forma natural y atractiva. Como resultado, los niños se vuelven más afectuosos, participativos, curiosos y creativos en el aula. La actividad recreativa durante la primera infancia proporciona múltiples bienes, entre los cuales se encuentran el fortalecimiento de una identidad genuina y la comprensión del otro, el desarrollo inicial de conceptos sobre el idioma y el entorno físico, así como el desarrollo de sus capacidades sociales y de reflexión. Este enfoque lúdico también fomenta la empatía, la habilidad de colaborar y una disposición favorable hacia el aprendizaje, aspectos esenciales en su desarrollo integral.

Caiza (2023), sostienen que, las actividades lúdicas, se han transformado en herramientas esenciales que los docentes utilizan actualmente para corregir y potenciar los procesos de aprendizaje. Mediante el juego y la interacción activa, los docentes logran captar el interés de los alumnos y promover su implicación facilitando así una comprensión significativa de los contenidos. Estas estrategias no solo fortalecen los conocimientos académicos, no solo fomentan el desarrollo de competencias sociales, razonamiento crítico y creatividad, lo cual aporta de manera significativa a la educación integral de los alumnos. Al fomentar la interacción y la comunicación entre los niños, estas actividades les permiten aprender a trabajar en equipo, resolver conflictos y desarrollar empatía hacia sus compañeros. Además, al incentivar el pensamiento crítico, los estudiantes son capaces de analizar situaciones, tomar decisiones informadas y proponer soluciones innovadoras a los problemas que enfrentan.

Las actividades lúdicas, son un componente esencial del entorno educativo, puesto que se fundamentan en el progreso social, emocional y cognitivo, aspectos que son fundamentales para el crecimiento del estudiante. Estas actividades no solo enriquecen el proceso educativo, sino que también contribuyen a que este se desarrolle sin afectar de forma perjudicial para el bienestar emocional de los estudiantes. Para potenciar al máximo el efecto beneficioso de las actividades recreativas, es fundamental

adaptar las reglas de cada juego, lo que permite fomentar ⁵⁸ la participación activa de todos los escolares. Esta adaptación es esencial para asegurar que cada niño pueda participar y contribuir, lo que a su vez favorece ¹²⁶ la creación de un entorno inclusivo y de colaboración (Munzon-Chuya & Jarrín-Navas, 2021)

2.2.1.2 Teorías de Actividades lúdicas

Según Lev Vygotsky (1896), nos dice en su teoría constructivista sostiene que ¹ las actividades recreativas son esenciales para el crecimiento infantil, ya que promueven la internalización de habilidades y saberes. Al participar en juegos con otros niños, el niño potencia ¹²⁹ su capacidad para comprender la realidad de su ambiente social, expandiendo de manera constante lo que Vygotsky llama la "ZPD". En su teoría, Vygotsky subrayó que las actividades recreativas no son meramente un medio de distracción, sino que constituyen un instrumento esencial para el aprendizaje y la interacción social. Esta zona representa el espacio en el que los niños pueden avanzar en su aprendizaje con el apoyo de otros. Vygotsky subraya que las actividades lúdicas trascienden el mero entretenimiento; se transforma en Un instrumento esencial para el aprendizaje y la socialización, promoviendo no solo el desarrollo cognitivo, sino también la construcción de relaciones interpersonales significativas. Esta área simboliza el lugar donde los niños pueden progresar en su aprendizaje con el respaldo de otros. Vygotsky enfatiza que las actividades recreativas van más allá del simple ocio; se convierten en un instrumento crucial para el aprendizaje y la socialización, fomentando no solo el crecimiento cognitivo, sino también la formación de vínculos interpersonales de relevancia. En este contexto, el juego se establece como un entorno favorable para la interacción y el aprendizaje, esencial en la educación integral del infante.

Según Karl Groos (1898), nos dice que las actividades lúdicas, no solo representan ejercicio, sino "pre-ejercicio", ya que impulsan el desarrollo de funciones que alcanzan su madurez al final de la infancia. Además, se entiende que la niñez constituye un periodo en el que el individuo se alista para la vida adulta, logrando este desarrollo personal ⁸⁷ a través del juego. La teoría de Groos subraya la notabilidad de las actividades lúdicas que son destrezas de competencias y que estas facultarán al infante y le servirán para desempeñarse con autonomía en su vida adulta.

La teoría de Groos, subraya ¹²⁴ que las actividades lúdicas no son meramente recreativas; son esenciales para la adquisición de competencias que permiten al niño

actuar con autonomía y responsabilidad en su vida futura. Al participar en juegos, los niños exploran roles, experimentan situaciones sociales y desarrollan una comprensión más recóndita de su entorno. Este aprendizaje lúdico se transforma en un elemento esencial del crecimiento completo del individuo, estableciendo los cimientos para una adultez próspera y autosuficiente. En conclusión, el juego no solo representa un medio de diversión, sino también un instrumento esencial para el desarrollo de competencias que perdurarán en los niños durante toda su existencia.

Según Jean Piaget (1932), señala que existen diversas maneras de realizar actividades lúdicas y que estas se van adaptando a lo largo del desarrollo del pequeño como resultado de las transformaciones en las estructuras cognitivas. Antes de formar estructuras estables que le permitan adaptarse a su entorno, el niño atraviesa acomodaciones que le exigen reorganizar sus patrones de conducta en respuesta a la presión externa. Piaget sostenía que las actividades lúdicas alivian el desarrollo cognitivo del niño y, a su vez, que este desarrollo cognitivo condiciona la naturaleza de las actividades lúdicas. Por medio del juego, los infantes pueden practicar sus habilidades y adquirir nuevas competencias de forma relajada y placentera. Piaget descubrió que las estructuras cognitivas requieren ejercitarse, y que las actividades lúdicas proporcionan el contexto ideal para este ejercicio.

Según Berlyne (1960), manifiesta que las actividades lúdicas son inherentemente emocionantes y placenteras para los infantes, ya que satisfacen su necesidad de explorar el entorno que los rodea. Esta necesidad de exploración se manifiesta en la curiosidad natural de los niños, impulsándolos a buscar información sobre lo que es nuevo o inusual. A través del juego, los niños se sienten motivados a indagar, lo que les permite no solo aprender sobre su entorno, sino también desarrollar habilidades de observación y análisis. El juego se transforma en un medio seguro para que los niños experimenten y se enfrenten a lo desconocido, promoviendo la libertad de su creatividad e imaginación. En este contexto, las actividades lúdicas actúan como catalizadores del aprendizaje, entregando a los niños la ocasión de interactuar con diferentes materiales, situaciones ideas de forma activa y relevante. Además, al involucrarse en juegos, los niños pueden tomar decisiones, solucionar problemas y colaborar con sus amigos, lo cual promueve su crecimiento social y emocional.

Asimismo, la exploración por medio del juego fomenta la construcción de conocimientos previos y la conexión de ideas, permitiendo que los niños comprendan

mejor su ambiente y desarrollen un sentido de pertenencia. Este proceso no solo es esencial para el desarrollo cognitivo, sino que también nutre la autoeficacia y la confianza en sí mismos, ya que los niños ven el resultado de sus esfuerzos creativos. En resumen, las actividades lúdicas son fundamentales no solo por su capacidad para proporcionar diversión y entretenimiento, sino también por su papel crucial en el progreso general del niño, estimulando su curiosidad, creatividad y habilidades para el aprendizaje continuo.

2.2.1.3. Importancia de las actividades lúdicas

De acuerdo con Quijije y Flores (2022), nos indica que el juego es un recurso didáctico que promueve a los niños el aprendizaje a través de la diversión, facilitándoles la manipulación y administración de procesos educativos. Además, promueve el crecimiento físico, emocional y social de los infantes, proporcionando ambientes donde pueden divertirse y socializar.

Las actividades lúdicas dentro del espacio educativo son beneficiosas para que los infantes consoliden los conocimientos ganados previamente, además de ser cruciales para incentivar su motivación por aprender. Estos juegos asisten a los niños en la comprensión de símbolos, en la mejora de la comprensión y en el perfeccionamiento de estrategias para la resolución de diferentes problemas, las actividades lúdicas juegan un papel crucial. Estas dinámicas no solo fomentan un entorno de aprendizaje interactivo, sino que también permiten a los infantes aborden conceptos de problemas matemáticos haciendo que esto sea más accesible y divertida. Cuando los infantes se involucran en juegos y actividades recreativas que contienen números, patrones y formas, pueden vivir el aprendizaje de forma práctica, lo que favorece la asimilación de conceptos abstractos (Celi et al., 2021)

Las actividades lúdicas proporcionan a los alumnos motivación, estimulan la creatividad y los hacen sentir cómodo y seguros en su ambiente educativo. Esto se debe a que facilitan la asimilación de información de manera amena y divertida, mejorando así el aprendizaje en diversas materias. Además, las actividades lúdicas es multidisciplinaria y puede ser utilizada en todas las , asignaturas, cualquier tipo de grupo de niños y edades (Cambo, 2022)

Para evaluar las actividades lúdicas se aplicó a los niños de 5 años con una muestra de 24 estudiantes del nivel preescolar la cual se aplicó una lista de cotejo desarrolladas en nuestras sesiones de aprendizaje que consta de 3 dimensiones: Juegos Dramáticos, Juegos de construcción y Juegos de reglas y posee un total de 9 ítems.

2.2.1.4 Dimensiones

Juego Dramático: Según la teoría de Vygotsky (1896), dos componentes distintos del juego dramático destacan su contribución al desarrollo de la autorregulación. En primer lugar, los niños pequeños pueden distinguir ideas internas al crear escenas imaginarias utilizando objetos sustituidos. Sus indicadores son: expresa sus emociones, asume roles, crea y desarrolla escenarios.

Juego de Construcción: Según la teoría de Jean Piaget (1932), el juego de construcción comienza desde los primeros años de vida y se desarrolla junto a otros tipos de juego. A medida que el tiempo avanza, este juego evoluciona, a menudo complementando el juego predominante en cada etapa. En sus inicios, los niños se centran en mejorar la acción al apilar un objeto. Después, se lleva a cabo la construcción, en ocasiones con fines simbólicos, como construir un avión o un almacén para cohetes. El niño suele construir para ejercitar otras capacidades cognitivas después de los 6 años. Sus indicadores son: Desarrolla su creatividad, Agrupa objetos, desarrolla su autonomía.

Juego de Reglas: De acuerdo con Pérez (1991), los juegos de reglas surgen durante la segunda infancia (de 4 a 7 años), momento en el cual el infante comienza a interactuar con sus compañeros. Estos juegos se distinguen por estar estructurados en torno a un cúmulo de normas que todos los participantes deben cumplir. Durante el desarrollo del juego, se promueve tanto la cooperación como la competencia entre los participantes, quienes colaboran para lograr el mejor resultado posible, lo que exige que todos compartan una misma perspectiva. Esto beneficia el desarrollo de la socialización en los infantes y contribuye a disminuir el egocentrismo que caracteriza su pensamiento en los primeros años. Los indicadores de este desarrollo incluyen: Actividades motrices, trabajo en equipo y expresa sus ideas.

2.2.2 Descripción de la Variable Dependiente: Aprendizajes Significativos

2.2.2.1 Conceptos

El aprendizaje significativo se refiere al conjunto de estructuras mentales que comprenden los conceptos y creencias que un ser humano tiene en una cierta área del conocimiento. Este proceso no solo implica la adquisición de nueva información, sino también la transformación y modificación de los conocimientos previos. Al integrar nuevos conocimientos con las experiencias y entendimientos existentes, el aprendizaje significativo permite que la información se vuelva relevante y significativa para el

aprendiz. Esta vinculación es crucial, pues promueve un entendimiento más profundo y perdurable, posibilitando que los alumnos utilicen lo que han aprendido de forma eficaz en diversos escenarios. Por lo tanto, el aprendizaje significativo no solo amplía el saber de la persona, sino que también incrementa su habilidad para solucionar problemas y afrontar retos en su cotidianidad (Balta, 2023).

Por su parte Gamboa (2022), afirma que el aprendizaje significativo radica en la capacidad del estudiante para establecer conexiones entre la nueva información y sus experiencias y conocimientos previos. Este proceso es fundamental, ya que permite que el estudiante no solo asimile nuevos conceptos, sino que también los integre de manera coherente en su estructura cognitiva existente. Al vincular la nueva información con lo que ya sabe, el estudiante transforma su aprendizaje en algo más relevante y aplicable a su vida diaria.

Mejillón (2022), menciona que el aprendizaje significativo es un proceso en el cual los alumnos se involucran de manera activa con el material de aprendizaje, estableciendo conexiones personales y contextuales que enriquecen su comprensión y aplicación del conocimiento. Este método sugiere que los alumnos no se restringen a obtener información, sino que se comprometen en la exploración y el estudio de los contenidos, interactuando con estos de manera activa. Al establecer estas conexiones, los alumnos pueden integrarse con la nueva información de sus propias experiencias, intereses y contextos sociales, lo que les permite dar un significado más profundo a lo que están aprendiendo. Esta personalización del aprendizaje no solo potencia la memoria de los datos, sino que también contribuye a fomentar habilidades esenciales de razonamiento y solución de problemas.

De acuerdo con Espinoza y Urive (2022), el aprendizaje conlleva una relación amena entre el pensamiento más relevante dentro de la estructura intelectual y la información nueva, de tal manera que esta última adquiere significado y no es aleatoria. Incorporar significativamente nueva información a la estructura cognitiva es un proceso crucial que no solo potencia el aprendizaje personal, sino que también fomenta la diferenciación y el avance de los saberes anteriores. Cuando los estudiantes integran información nueva en sus marcos de referencia existentes, están en efecto reconfigurando y ampliando su comprensión del mundo. Este proceso de integración no solo se trata de acumular datos, sino que implica una profunda transformación que permite a los individuos establecer conexiones más complejas entre conceptos.

Según Romero (2009), se focaliza en la creación de nuevos significados de conocimientos, que constituyen el núcleo del avance de enseñanza-aprendizaje. Un estudiante asimila un contenido cuando puede otorgarle un significado. Por esta razón, es fundamental que los aprendizajes durante la escolarización sean lo más significativos posibles para lograr este objetivo, es fundamental que la enseñanza estimule a los estudiantes a explorar y expandir los significados que generan por medio de su intervención activa en diversas actividades de aprendizaje. Es imprescindible establecer un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor, en el que los estudiantes se sientan incentivados a relacionarse con los contenidos de forma relevante.

2.2.2.2 Teorías del Aprendizaje Significativo

David Ausubel (1918), nos dice que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se vinculan con los saberes previos del estudiante, creando una red de conceptos significativos. Además, lo describe como el saber genuino solo puede surgir cuando los nuevos contenidos adquieren importancia en comparación con los saberes anteriores. Aprender implica adquirir nuevos conocimientos que se relacionan con los antiguos, no porque sean idénticos, sino porque generan un nuevo significado. Como resultado, el conocimiento nuevo se integra en el conocimiento pasado mientras este último se reconfigura al mismo tiempo. En otras palabras, ni el aprendizaje nuevo es absorbido de manera literal como se indica en los planes de estudio, ni el conocimiento previo permanece inalterado.

La nueva información asimilada no solo refuerza la estabilidad de los conocimientos previos, sino que también los enriquece y amplía. Al integrar nuevos conceptos y datos, los estudiantes logran contextualizar y relacionar lo aprendido con lo que ya saben, lo que deriva en una estructura cognitiva más robusta y coherente. Esta conexión entre los saberes anteriores y la nueva información facilita a los alumnos el desarrollo de una comprensión más detallada y matizada de los temas tratados.

Lev Vygotsky (1896), nos dice que el aprendizaje significativo es un proceso social, influido por la interacción con otros y el entorno cultural. La ZDP es primordial para el desarrollo intelectual del infante. Los adultos o compañeros más experimentados tienen la responsabilidad de apoyar, encaminar y organizar el aprendizaje del infante antes de que este logre dominar dichas áreas, tras haber interiorizado las estructuras conductuales y cognitivas necesarias para la actividad. Esta dirección es más efectiva para

asistir a los niños en su tránsito a través de la ⁵² zona de desarrollo próximo (ZDP), la cual se define como la brecha entre las habilidades que ya poseen y aquellas que aún no pueden ejecutar de manera autónoma.

Jean Piaget (1932), para este científico se basa en la adaptación además de organizar información y modificar esquemas. Por lo tanto, su construcción solo tiene sentido cuando el entorno cambia, lo que requiere que el sujeto se adapte a sus transformaciones. El aprendizaje significativo ⁵¹ se basa en la idea de que las personas crean su conocimiento de manera activa a través de la interacción con su entorno, además de la organización y reorganización de sus vivencias. Esta teoría subraya la importancia de la implicación activa del alumno y ⁵³ la importancia de proporcionar experiencias educativas que promuevan la adaptación cognitiva. Asimismo, ⁵³ Piaget identificó cuatro etapas principales en el desarrollo intelectual, cada una con características únicas en la manera en que los individuos aprenden y entienden el mundo. Los infantes pasan por etapas de madurez cognoscitivo (sensorio motor, preoperacional, concreto y formal) que van determinar cómo entiende el mundo que lo rodea.

Para medir el aprendizaje significativo se aplicó a 24 estudiantes ²⁵ de la edad de 5 años del nivel inicial la cual se manejó una lista de cotejo desarrolladas en nuestras sesiones de aprendizaje que consta de 3 dimensiones: emocional, motivacional, cognitiva posee un total de 9 ítems.

2.2.2.3 Dimensiones

Emocional.- Según Eric Jensen (2006), insiste en la importancia de enseñarle a los alumnos “a formarse” y conocer las características del cerebro que mejorarán las circunstancias para el aprendizaje: el entorno, la alimentación, las condiciones físicas y el control del estrés. Igualmente, dedica algunos capítulos a los resultados experimentales y sus sugerencias sobre cómo estimular la atención, la motivación, la memoria, los sentimientos y el movimiento, y su ¹³⁷ relación con el proceso de enseñanza, además de la habilidad del cerebro para atribuir significado a los estímulos basándose en experiencias anteriores. Asimismo, se señala que, en relación con las emociones, es relevante la capacidad de “medir” estas mediante los vínculos entre los correlatos químicos en el cerebro, las expresiones emocionales de miedo y placer. Se resalta la relevancia fundamental de estas dos emociones, miedo y placer, las cuales son las únicas que cuentan con regiones específicas en el cerebro. Estas emociones activan circuitos neuronales

específicos que permiten responder eficazmente ante amenazas, peligros o estímulos placenteros, facilitando así el aprendizaje de conductas esenciales frente a amenazas y la adquisición de desarrollo de competencias en situaciones de goce. En el contexto de la educación para el aprendizaje emocional, el aprendizaje significativo no solo depende del contenido que el docente transmite, sino que también es fundamental considerar las experiencias, sentimientos e interacciones de los estudiantes y otros aprendices, quienes se benefician de la construcción del conocimiento. Los indicadores de este proceso incluyen: expresar sus ideas, expresar sus emociones y construye su identidad.

Motivacional: Para Ausubel (1918), argumenta que los aprendizajes significativos son aquellos que se componen en la estructura intelectual del alumno. Para que se logre la integración de aprendizajes significativos, es fundamental cumplir con ciertos requisitos mínimos que involucran tanto el objeto de aprendizaje como al sujeto que aprende. En primer lugar, el objeto de aprendizaje debe poseer características específicas: debe ser funcional, lo que implica que tenga un propósito claro; integrable, es decir, que pueda relacionarse fácilmente con otros conocimientos; potencialmente significativo, lo que sugiere que ofrezca relevancia y utilidad en el contexto del aprendizaje; y, además, debe ser coherente internamente, asegurando que sus partes se relacionen de manera lógica y armoniosa.

La motivación se define como una actitud interna y positiva hacia el nuevo aprendizaje, impulsando al individuo a aprender, lo que la convierte en un proceso endógeno. La motivación cumple un papel crucial en el proceso del aprendizaje, mediante la cual el cerebro humano adquiere nuevos conocimientos. Sin embargo, de acuerdo con los estudios de Ausubel, además de cultivar una actitud positiva hacia la enseñanza, el ser humano debe poseer las estructuras intelectuales adecuadas que le permitan establecer vínculos entre los conocimientos previos y los nuevos. Sus indicadores son: Participación activa en clases, Desarrolla su Autonomía, Desarrolla sus lenguajes artísticos.

Cognitivo: Jean Piaget (1932), creó esta teoría que sostiene que la maduración cognitiva es más importante que los cambios físicos para el desarrollo. Se fundamenta en procesos intelectuales como el pensamiento, las emociones y el aprendizaje y la retención. La atención se centra especialmente en cómo una persona detecta, interpreta, almacena y recupera información. Esta teoría subraya que el aprendizaje se desarrolla de manera progresiva, siguiendo sus propias normas y atravesando diversas etapas antes de llegar al

nivel de adultez. Sus indicadores son: Realiza actividades motrices, Desarrolla el pensamiento lógico-matemático, Desarrolla el pensamiento de la lecto- escritura.

2.3 Definiciones de Términos Básicos

Actividad Lúdica. Son fundamentales para su desarrollo integral y aprendizaje significativo. Estas actividades están diseñadas no solo para el entretenimiento, sino también para estimular diversas áreas del desarrollo infantil (Parra, 2020).

Aprendizaje Significativo. Se define como el conjunto de estructuras mentales, es decir, conceptos y creencias que un sujeto tiene en un ámbito particular del conocimiento, lo que abarca la transformación y modificación de la nueva información (Balta, 2023).

Creatividad. La creatividad es el desarrollo de habilidades para explorar y utilizar el pensamiento imaginativo y la experimentación con el fin de aprender y crear (Morales, 2017).

El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual se desarrollan funciones mentales como el pensamiento, la percepción, la memoria, la atención y el lenguaje, evolucionan y se perfeccionan a lo largo de la vida de un individuo. (Toala et al., 2018)

Emocional. Es una reacción que las personas experimentan en respuesta a un estímulo, evento o circunstancia. Las emociones afectan el pensamiento, la memoria, el proceso de toma de decisiones y la disposición hacia el aprendizaje, entre otros factores. Por lo tanto, se considera que las emociones constituyen un elemento esencial en el proceso de aprendizaje (Bisquerra 1998)

Entorno educativo. Es el conjunto de elementos y condiciones que proporcionan y configuran el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo los espacios físicos, los recursos disponibles, las interacciones sociales y las prácticas pedagógicas (Salgado & Parra, 2021)

Juego de Construcción. Los juegos de construcción para niños son aquellos en los que los niños manipulan diferentes objetos y/o piezas para construir o crear una figura, composición o estructura. Los beneficios son numerosos y es conveniente tenerlos presentes tanto en el aula como en el hogar. (Domínguez 2020)

Juego de Reglas. Son AL donde se desarrolla destrezas cognitivas más complejas y destrezas sociales importantes porque implica la aceptación de reglas. El desarrollo de estas habilidades incluye el progreso de la empatía, la cooperación, la organización, el

control, la tolerancia a la espera y la frustración,⁴⁰ el diálogo, la negociación, la resolución de conflictos y dificultades y la capacidad de controlar. (Jean Piaget 1932)

Juego Dramático. Es "una situación interactiva, recíproca y sincronizada en la que los niños asumen diversos roles, lo que les brinda la libertad de usar su imaginación, colocándose alternativamente en diferentes perspectivas. (Mayor 1987)

Motivación.⁷⁹ Es el conjunto de factores internos y externos que impulsan a una persona a iniciar, dirigir y mantener comportamientos hacia el logro de metas y objetivos (Guevara, 2022).

1 Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis

Hipótesis General

Las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

Hipótesis Específicas

H₁: El juego dramático influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

H₂: El juego de construcción influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín.

H₃: El juego de reglas influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E- 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín

3.2. Variables

VI: Actividades lúdicas

VD: Aprendizaje significativo

3.3. Operacionalización De Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
VI: Actividades lúdicas	Se nos dice que las actividades lúdicas son una diversión que se lleva a cabo principalmente con el propósito de entretenimiento y disfrute, tanto individualmente como en grupo. (Vásquez-2020)	Se refieren a juegos y actividades recreativas diseñadas para niños en sus primeros años de educación, generalmente entre los 3 y 6 años, que tienen como objetivo principal el aprendizaje a través del juego. Estas actividades se caracterizan por ser atractivas y divertidas, promoviendo un desarrollo integral que abarca las áreas cognitiva, social, emocional y física de los niños.	Juego Dramático	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones. • Asume roles. • Crea y desarrolla escenarios. 	Lista de cotejo
			Juego de Construcción	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su creatividad. • Agrupa objetos. • Desarrolla su autonomía. 	
			Juego de Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades motrices • Trabaja en equipo. • Expresa sus ideas 	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
VD: Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es la agrupación de estructuras mentales se refiere a los conceptos y creencias que un ser humano tiene en un área particular del conocimiento, lo que abarca la transformación y adaptación de la información nueva (Balta, 2023).	Es un enfoque que tiene como fin ¹⁸ que los niños no solo adquieran conocimientos, sino que también los comprendan e integren en su vida diaria. de manera activa y reflexiva.	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas. • Expresa sus emociones. • Construye su identidad. 	Lista de cotejo
			Motivacional	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en clases. • Desarrolla su Autonomía. • Desarrolla sus lenguajes artísticos. 	
			Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades motrices. • Desarrolla el ⁴⁶ pensamiento lógico-matemático. • Desarrolla el pensamiento de la lecto-escritura. 	

3.4. Metodología.

Para realizar este estudio, se utilizará el método científico, el cual según Hernández - Sampieri y Mendoza (2018), es un proceso estructurado y sistemático utilizado para adquirir y generar conocimiento confiable y verificable, dado que se basa en la observación rigurosa, la recolección de datos y el análisis objetivo para proponer o validar teorías.

La investigación se caracterizó por su orientación cuantitativa, dado que se escogieron datos capaces de ser cuantificados y examinados de manera estadística. La cuantificación de la información permitió el empleo de métodos estadísticos para llevar a cabo un análisis objetivo y riguroso de los resultados.

3.5. Tipo de estudio

La investigación fue de tipo aplicada, ya que su propósito principal fue generar conocimientos que no solo amplíen la comprensión teórica del tema, sino que se orienten a solucionar problemas concretos identificados en los infantes del nivel inicial de la I.E 0762 Nueva Reforma, situada en el distrito del Porvenir, departamento de San Martín. A través de este estudio, se busca desarrollar e implementar estrategias o intervenciones pedagógicas que incidan de manera directa en el progreso del aprendizaje y desarrollo de los inafantes, respondiendo a necesidades específicas que se han detectado en ese contexto particular.

El carácter aplicado de la investigación permite que los resultados tengan repercusiones inmediatas en el entorno educativo, favoreciendo tanto a los docentes como a los estudiantes. Además, este tipo de investigación ofrece la posibilidad de transferir los conocimientos adquiridos a otros escenarios similares, donde se presenten situaciones problemáticas parecida.

3.6. Diseño

El diseño de investigación fue cuasi experimental, por cuanto en el estudio se contó con dos grupos no aleatorios de investigación. El grupo experimental estuvo conformado por los infantes que participaron en las actividades lúdicas diseñadas específicamente para mejorar su aprendizaje. Mientras tanto que el grupo control lo conformaron un conjunto de niños que no participarán en dichas actividades, siguiendo

las actividades educativas tradicionales. Asimismo, cabe precisar que, antes de la intervención de actividades lúdicas, se realizó una medición pretest en ambos grupos para evaluar el nivel de aprendizaje significativo previo. También, después de la injerencia, se realizó una medición postest en ambos grupos para comparar los efectos del tratamiento y observar si los niños que participaron en las actividades lúdicas mostraron mejoras en el aprendizaje significativo en comparación con el grupo control.

El esquema del diseño empleado fue el siguiente

GE: O1 X O2

GC: O3 - O4

Donde

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O3: Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

O2 Y O4: = Información después de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control

X = Actividades lúdicas

3.7. Población, muestra y muestreo

Población

Según Condori-Ojeda (2020), la población se define como el conjunto completo de elementos (unidades de análisis) que están presentes en el área geográfica donde se realiza la investigación. En ese sentido la población de la investigación estuvo formada por 24 infantes de la I.E. 0762 Nueva Reforma, del distrito del Porvenir y departamento de San Martín, de los cuales 12 conformaron el grupo control y 12 el grupo experimental.

Muestra

Según Ventura-León & Barboza-Palomino (2017), la muestra en un estudio se caracteriza por su objetividad y por reflejar con precisión a la población, permitiendo que

los resultados alcanzados de la muestra se puedan generalizar a toda la población. Es por ello que la muestra de la investigación estuvo consentida por la totalidad de la población, es decir 24 infantes de la I.E.0762 Nueva Reforma, del distrito del Porvenir y departamento de San Martín, de los cuales 12 conformaron el grupo control y 12 el grupo experimental.

Muestreo

La selección de muestra por conveniencia es un método no probabilístico y no aleatorio que se maneja para formar muestras basadas en la accesibilidad, la disponibilidad temporal de los individuos para participar en la muestra u otras condiciones prácticas específicas (López-Roldán & Fachelli, 2015). En función a lo antes señalado, cabe precisar que, en la investigación, los participantes fueron elegidos por la cercanía y el acceso para las investigadoras que en el periodo del desarrollo de estudio se encontraron laborando en la Institución Educativa.

3.8. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Observación: Fue utilizada para la recopilación de datos. De acuerdo con Hernández - Sampieri y Mendoza (2018), también conocida como observación no estructurada, la observación no estructurada se realiza sin una preparación anticipada sobre qué elementos concretos se van a examinar (acciones, grupos, sitios, instantes, etc.).

Es el tipo de observación más flexible y abierta en todos los eventos que ocurren. En realidad, la mayoría de los trabajadores sociales llevan a cabo este tipo de observación de manera constante. Por eso, en muchas ocasiones, actúa como punto inicial para una investigación social.

El instrumentó que permitió la recolección de datos fue la ficha de observación que también es conocida como herramienta de control o de verificación, esta herramienta de evaluación detalla los estándares necesarios para completar con éxito una actividad de aprendizaje específica y proporciona indicadores que admitan verificar claramente si dichos estándares se han alcanzado. Estos criterios e indicadores de éxito se presentan en una lista creada y compartida por docentes y estudiantes

1 3.9. Métodos de Análisis de Datos

Los métodos manejados para el procesamiento de los datos y el análisis de la información fueron los siguientes:

Diseño de tablas de frecuencias para datos agrupados.

Análisis descriptivo de tablas y gráficos de frecuencia.

1 Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 1

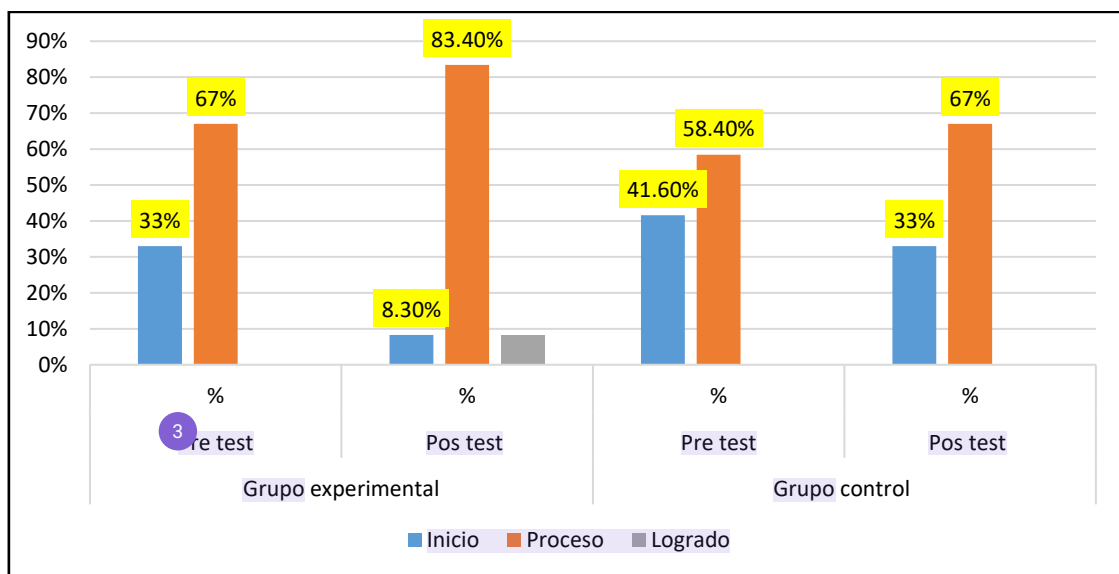
Resultado de la comparación del pretest y postest de la dimensión emocional

Dimensión emocional	G.E				G.C			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	Cant	%	Cant	%	Cant	%	Cant	%
Inicio	04	33%	01	8.3%	05	41.6%	04	33.4%
Proceso	08	67%	10	83.4%	07	58.4%	08	66.6%
Logrado	0	0%	01	8.3%	0	0%	0	0%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

5 Fuente: Ficha de observación

Figura 1

Resultado de la comparación del pretest y postest de la dimensión emocional



5 Fuente: Ficha de observación

El análisis de los resultados presentados en la tabla y figura 1, correspondientes a la dimensión emocional, medidos a través de un pretest y postest en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Inicial - 0762 Nueva Reforma, permitió observar las divergencias entre ambos grupos, pues el grupo experimental, al inicio del estudio (pretest), el 33% de los niños (4 en total) se encontraba en el nivel más bajo de desarrollo emocional, denominado "Inicio". El 67% (8 niños) estaba en el nivel "Proceso", y ninguno de los niños había alcanzado el nivel más avanzado, "Logrado". Después de la intervención

(postest), los resultados muestran un avance significativo: solo el 8.3% de los niños (1 niño) permaneció en el nivel "Inicio", mientras que el 83.4% (10 niños) se ubicó en el nivel "Proceso". Además, un niño (8.3%) alcanzó el nivel "Logrado", demostrando una mejora sustancial en el desarrollo emocional de los infantes tras la intervención. Por otro lado, en el grupo control, antes de la intervención (pretest), el 41.6% de los niños (5 en total) estaba en el nivel "Inicio", y el 58.4% (7 niños) en el nivel "Proceso". Ninguno de los niños había alcanzado el nivel "Logrado". Tras la evaluación posterior (postest), se observa una ligera mejora: el 33.4% de los niños (4 en total) permaneció en el nivel "Inicio", mientras que el 66.6% (8 niños) avanzó al nivel "Proceso". Sin embargo, ninguno de los infantes alcanzó el nivel "Logrado", lo que indica que la evolución emocional en este grupo fue más modesta en comparación con el grupo experimental.

Tabla 2

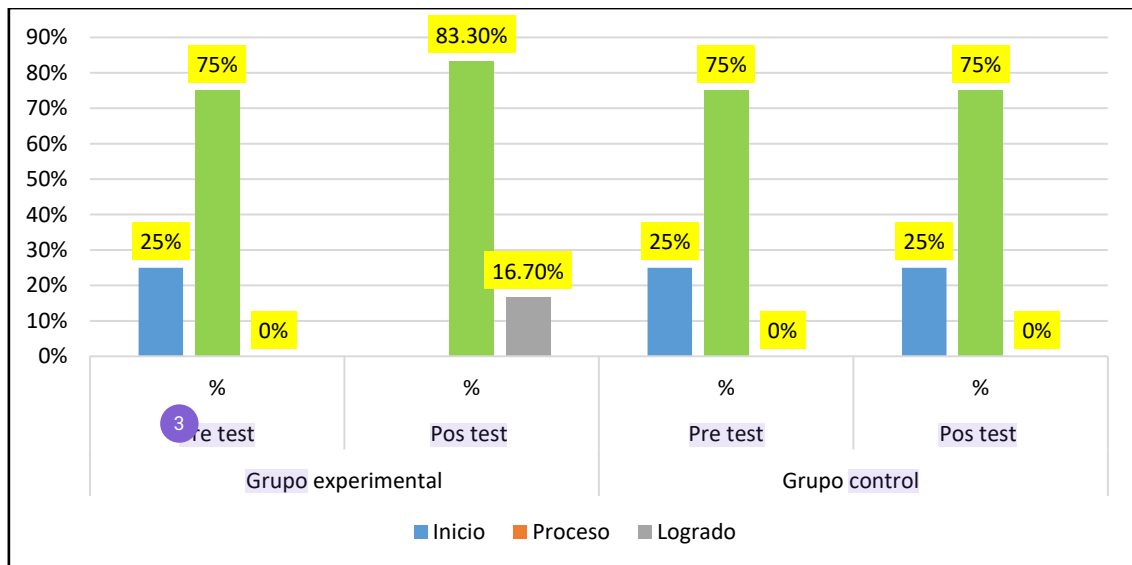
Resultado de la comparación del pretest y postest de la dimensión motivacional

Dimensión motivacional	G.E				G.C			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	Cant	%	Cant	%	Cant	%	Cant	%
Inicio	03	25%	0	0%	03	25%	03	25%
Proceso	09	75%	10	83.3%	09	75%	09	75%
Logrado	0	0%	02	16.7%	0	0%	0	0%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Ficha de observación

Figura 2

Resultado de la comparación del pretest y postest de la dimensión motivacional



Fuente: Ficha de observación

La Tabla y figura 2 presentan los resultados de la comparación entre el pretest y el posttest en la dimensión motivacional de niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Inicial - 0762 Nueva Reforma. El grupo experimental, en la evaluación inicial (pretest), el 25% de los niños (3 en total) se hallaba en el nivel "Inicio", que corresponde al nivel más bajo de motivación. El 75% de los niños (9 en total) estaba en el nivel "Proceso", mientras que ninguno había alcanzado el nivel "Logrado". Tras la intervención (posttest), los resultados muestran una mejora notable. Ningún niño quedó en el nivel "Inicio" (0%), lo que indica que todos los niños avanzaron. El 83.3% de los niños (10 en total) permaneció en el nivel "Proceso", mientras que el 16.7% (2 niños) alcanzó el nivel "Logrado", lo que manifiesta un progreso significativo en la motivación de los niños después de la intervención.

En el grupo control, los resultados del pretest revelan que el 25% de los niños (3 en total) estaba en el nivel "Inicio", mientras que el 75% (9 niños) estaba en el nivel "Proceso". Ninguno de los niños había alcanzado el nivel "Logrado". En el posttest, los resultados se mantuvieron sin cambios. El 25% de los niños (3 en total) permaneció en el nivel "Inicio", y el 75% (9 niños) continuó en el nivel "Proceso". Ningún niño alcanzó el nivel "Logrado", lo que sugiere que no hubo progreso en el nivel motivacional en este grupo.

Tabla 3

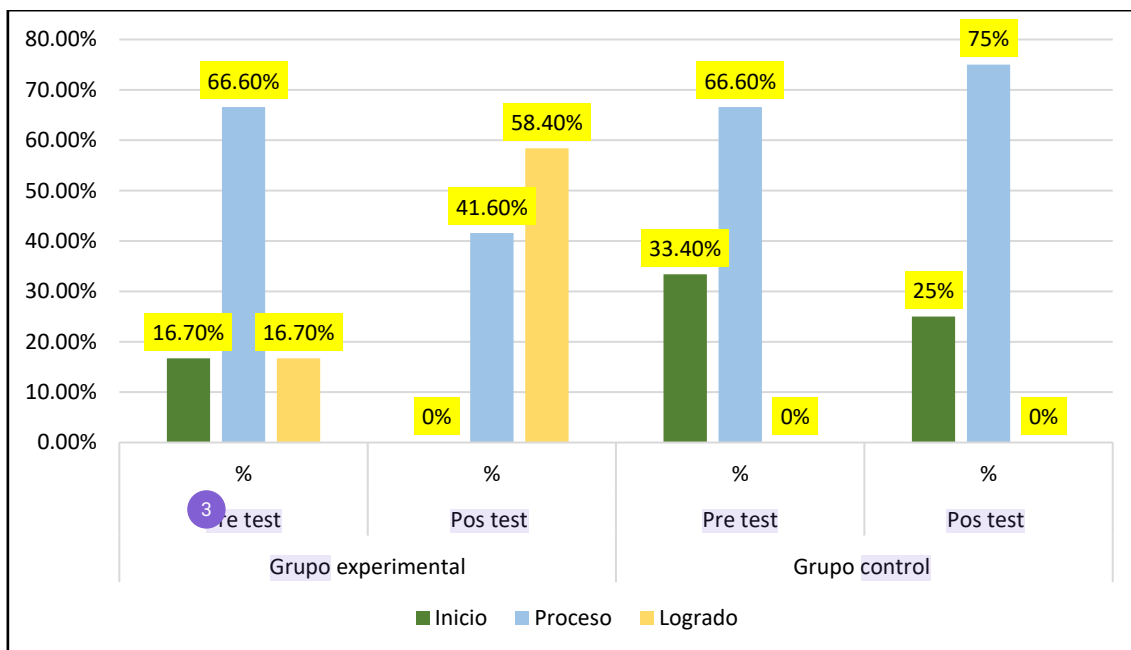
Resultado de la comparación del pretest y posttest de la dimensión cognitivo

Dimensión cognitivo	G.E				G.C			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	Cant	%	Cant	%	Cant	%	Cant	%
Inicio	02	16.7%	0	0%	04	33.4%	03	25%
Proceso	08	66.6%	05	41.6%	08	66.6%	09	75%
Logrado	02	16.7%	07	58.4%	0	0%	0	0%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Ficha de observación

Figura 3

Resultado de la comparación del pretest y posttest de la dimensión cognitivo



Fuente: Ficha de observación

La Tabla y figura 3 muestra los resultados de la comparación entre el pretest y el postest en la dimensión cognitiva de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Inicial - 0762 Nueva Reforma. El grupo experimental, en el pretest, el 16.7% de los niños (2 en total) se encontraba en el nivel "Inicio", lo que indica un bajo desarrollo cognitivo. El 66.6% (8 niños) estaba en el nivel "Proceso", que corresponde a un nivel intermedio, y el 16.7% (2 niños) alcanzaba el nivel "Logrado", que es el nivel más alto de desarrollo cognitivo. Después de la intervención, en el postest, se observan mejoras significativas. Ningún niño permaneció en el nivel "Inicio" (0%). El 41.6% (5 niños) se mantuvo en el nivel "Proceso", mientras que el 58.4% (7 niños) alcanzó el nivel "Logrado", mostrando un avance notable en el desarrollo cognitivo de los niños tras la intervención educativa.

En el grupo control, antes de la intervención (pretest), el 33.4% de los niños (4 en total) estaba en el nivel "Inicio", y el 66.6% (8 niños) se encontraba en el nivel "Proceso". Ningún niño había alcanzado el nivel "Logrado". En el postest, los resultados muestran una ligera mejora en este grupo. El 25% de los niños (3 en total) permaneció en el nivel "Inicio", mientras que el 75% (9 niños) avanzó al nivel "Proceso". Sin embargo, al igual que en el pretest, ningún niño alcanzó el nivel "Logrado", lo que sugiere que no hubo un progreso significativo en el desarrollo cognitivo de este grupo.

El grupo experimental experimentó un avance considerable en la dimensión cognitiva tras la intervención, con una reducción total de los niños en el nivel "Inicio" y un aumento importante en el nivel "Logrado". Esto indica que la intervención obtuvo un

impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños del grupo experimental. Por el contrario, el grupo control mostró solo mejoras moderadas, sin que ningún niño alcanzara el nivel "Logrado", lo que sugiere que, sin la intervención, el progreso en esta dimensión fue limitado.

Tabla 4

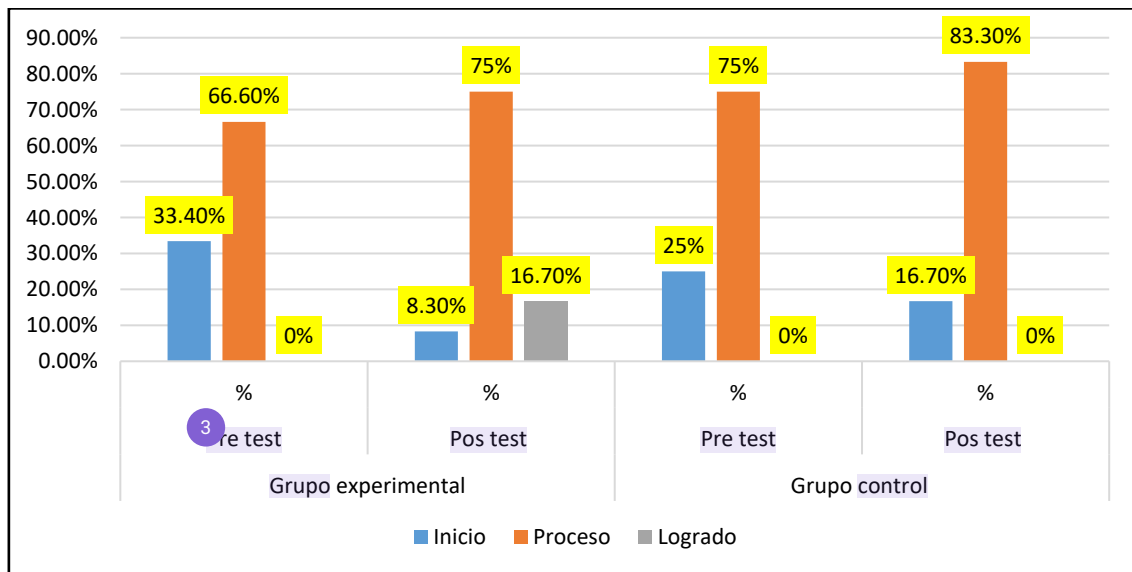
Resultado de la comparación del pretest y postest del aprendizaje significativo

Aprendizaje significativo	G.E				G.C			
	Pre test		Pos test		Pre test		Pos test	
	Cant	%	Cant	%	Cant	%	Cant	%
Inicio	04	33.4%	01	8.3%	03	25%	02	16.7%
Proceso	08	66.6%	09	75%	09	75%	10	83.3%
Logrado	0	0%	02	16.7%	0	0%	0	0%
Total	12	100%	12	100%	12	100%	12	100%

Fuente: Ficha de observación

Figura 4

Resultado de la comparación del pretest y postest del aprendizaje significativo



Fuente: Ficha de observación

La tabla y figura 4 muestran que, en el grupo experimental, antes de la intervención, el 33.4% de los niños se encontraba en el nivel "Inicio", el 66.6% en "Proceso", y ninguno había alcanzado el nivel "Logrado". Después de la intervención, solo el 8.3% permaneció en el nivel "Inicio", el 75% se mantuvo en "Proceso", y el 16.7% logró el nivel más alto de aprendizaje significativo. En el grupo control, en el pretest, el 25% estaba en el nivel "Inicio" y el 75% en "Proceso", sin que ningún niño alcanzara el nivel "Logrado". Tras el postest, el 16.7% continuó en "Inicio", el 83.3% en "Proceso", y ninguno alcanzó el nivel "Logrado". Esto sugiere que la intervención lúdica posee de

manera positiva en el grupo experimental que experimentó un efecto positivo, con más niños llegando al nivel "Logrado", en contraste con el grupo control, que evidenció un avance más restringido.

4.2. Discusión de resultados

Los hallazgos del estudio revelan un hallazgo positivo de las actividades lúdicas en diversas dimensiones del desarrollo infantil en el grupo experimental. En el contexto de la literatura previa, estas conclusiones coinciden con investigaciones tanto internacionales como nacionales que han demostrado la efectividad de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica en la educación inicial.

La mejora en el avance emocional observada en el grupo experimental concuerda con la investigación de Cacao (2022), quien destacó la importancia del juego en el desarrollo de habilidades de cooperación y relaciones interpersonales en la educación preescolar. Entre ellos, estudios centrados en pedagogía lúdica resaltan cómo el juego fomenta en los infantes la capacidad de trabajar en equipo, entender roles y normas sociales, y desarrollar empatía hacia sus compañeros. Al igual que en el estudio presente, Cacao (2022) concluyó que el juego crea ambientes favorables para el desarrollo emocional, facilitando que los niños se relacionen de manera más efectiva con los demás y aprendan a regular sus emociones, elementos esenciales para su bienestar emocional y social.

Esta convergencia entre ambos estudios refuerza la idea de que el juego crea un ambiente propicio para que los infantes aprendan a manejar sus emociones y relacionarse positivamente con otros, contribuyendo a su bienestar integral. En este sentido, la pedagogía lúdica se presenta como una estrategia eficaz para promover competencias emocionales y sociales esenciales en la primera infancia, lo cual aporta un valor significativo tanto al campo de la educación como el avance personal de los infantes.

En definitiva, el enfoque en la pedagogía lúdica no solo fortalece la experiencia en el sistema educativo, sino que también desempeña un papel crucial en la preparación de los infantes para enfrentar los diversos problemas sociales y emocionales que se presentarán a lo largo de su vida. Al incorporar el juego como un recurso esencial en el proceso de aprendizaje, se promueve un ambiente en el que los niños pueden investigar, vivir experiencias y adquirir conocimientos de forma activa y participativa. Esta modalidad de educación facilita que adquieran competencias fundamentales, tales como la creatividad,

la comunicación eficaz, el trabajo colaborativo y la solución de problemas, todas ellas fundamentales para su adaptabilidad y triunfo en entornos sociales complejos.

El avance en la dimensión motivacional también se alinea con los hallazgos de Gamboa (2022), quien demostró que el juego fortalece en el aprendizaje significativo en el área de matemáticas. En ambos estudios sugieren la implementación de estrategias lúdicas que motivó a los infantes a superar niveles básicos de aprendizaje y alcanzar logros más significativos. Esta correlación sugiere que el juego, al ser una actividad intrínsecamente motivadora, estimula la creatividad y la participación activa de los infantes, lo que conduce a un mejor desempeño en diversas áreas.

Al motivar un ambiente de aprendizaje que estimula la curiosidad y la creatividad, el juego viene a ser un instrumento poderoso para el avance integral de los alumnos. Esta perspectiva no solo facilita la adquisición de conocimientos, así mismo también promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales que son esenciales en la formación de personas completo y competente.

Cuando los infantes participan en actividades lúdicas, tienen la opción de investigar sus intereses y de experimentar con ideas de manera libre y creativa. Este tipo de exploración es básico para desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, ya que les permite hacer preguntas, formular hipótesis y buscar soluciones en un entorno seguro y estimulante. Además, el juego a menudo involucra la colaboración con otros, lo que les enseña a desarrollarse en equipo, a comunicarse de manera fluida y a respetar diferentes perspectivas, habilidades que son cruciales en cualquier ámbito de la vida.

Esta conexión resalta cómo el juego, al ser una actividad que intrínsecamente genera motivación, fomenta la capacidad y la participación positiva de los infantes, lo que a su vez potencia su desempeño en diversas áreas educativas. En este sentido, se puede afirmar que las actividades lúdicas son muy poderosa en el proceso educativo, porque facilitan adquirir nuevos conocimientos, sino que también ayudan a tener una actitud positiva hacia el aprendizaje.

El impacto positivo en el desarrollo intelectual observado en el grupo experimental también tiene respaldo en la tesis de Gonzales y Rodríguez (2018), quienes señalaron que las actividades lúdicas no solo mejoran los procesos cognitivos, sino también las competencias sociales, afectivas y motoras. Al igual que en el estudio actual, Gonzales y

Rodríguez (2018), subrayaron que el juego libre y estructurado ofrece ocasiones para que los infantes desarrollen destrezas cognitivas a través de la exploración, la resolución de problemas y la interacción con sus compañeros.

Esta conexión refuerza la idea de que el juego es muy importante en la educación de los niños, ya que actúa como un vehículo que facilita el aprendizaje y la obtención de competencias fundamentales para el crecimiento integral de los niños. Además, propone que una metodología pedagógica que incorpore el juego de forma sistemática puede ser esencial para potenciar el desarrollo de los infantes en diferentes aspectos de su crecimiento.

Las actividades lúdicas son fundamentales para cultivar un avance holístico en los infantes, ya que integran diversas áreas del aprendizaje y fomentan un crecimiento equilibrado en lo cognitivo, social, emocional y físico. Por medio del juego, los infantes no solo adquieren conocimientos académicos, además que también desarrollan destrezas esenciales para la vida, como la creatividad, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la colaboración. Este enfoque integral les permite adaptarse mejor a las exigencias y dificultades de la vida cotidiana, ayudándoles a manejar situaciones sociales y emocionales de manera efectiva.

Al interactuar con sus compañeros durante actividades lúdicas, los infantes tienen la oportunidad de practicar la empatía y la negociación, habilidades que son cruciales para construir relaciones interpersonales saludables. Además, el juego estimula su curiosidad natural y su deseo de explorar, lo que puede traducirse en un mayor interés por la enseñanza y una actitud favorable hacia la educación. Este tipo de participación activa no solo favorece su experiencia de aprendizaje, sino que además también les proporciona un sentido de pertenencia y autoestima, factores que son vitales para su bienestar emocional.

En consecuencia, la incorporación de estrategias lúdicas en el currículo educativo se revela como una práctica esencial para fomentar un aprendizaje enriquecedor y significativo. Estas estrategias no solo mejoran la motivación y el compromiso de los alumnos, sino que también facilitan un espacio en el que se sienten seguros para expresar sus ideas y experimentar sin temor al fracaso. Un currículo que integre el juego como instrumento pedagógico que permite a los alumnos adaptarse a lecciones y necesidades teniendo estilos de aprendizaje de cada infante, haciendo que la educación sea más inclusivo y efectivo.

Asimismo, brindar los instrumentos para las actividades lúdicas en el aula contribuye a formar un entorno de aprendizaje dinámico, la cual se valoran la exploración y la creatividad. Este entorno no solo se contribuye al avance integral de los alumnos, sino que también los prepara para ser ciudadanos competentes y resilientes en una sociedad en constante cambio. En última instancia, fomentar una enseñanza basado en el juego se convierte en una educación más holística, que prepara a los infantes no solo para el ámbito académico, sino también para enfrentar los desafíos del mundo real con confianza y habilidades adecuadas.

En cuanto a los resultados y con las conclusiones de Calagua (2019), quien destacó que el juego es una de las formas más poderosas para incentivar un aprendizaje significativo en los infantes de educación inicial. Ambos estudios demostraron que el juego ayuda a los infantes a descubrir nuevas realidades y adquirir conocimientos de una manera que es natural, divertida y efectiva. La habilidad del juego para ajustar la enseñanza a los intereses y requerimientos de los infantes lo convierte en un recurso esencial para los educadores en la etapa inicial de la educación.

La capacidad del juego para adquirir un aprendizaje nuevo de acuerdo con los intereses y necesidades individuales de los infantes lo convierte en un recurso esencial para los docentes en la educación inicial. Esto significa de actividades lúdicas en el aula se deben integrar no solo para enriquecer las experiencias educativas, sino que también facilita la motivación y el compromiso de los infantes en su proceso de enseñanza. En este contexto, se reafirma la importancia de que los docentes adopten estrategias lúdicas como parte integral de su práctica pedagógica para optimizar el desarrollo cognitivo y emocional de sus alumnos.

A nivel local, las investigaciones de Cumapa y Correa (2018), y Luna y Putpaña (2024), proporcionan más evidencia del papel fundamental que desempeñan las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades en niños pequeños. Cumapa y Correa (2018) demostraron que el uso de adivinanzas y canciones son eficaces para la oralidad en los infantes, mientras que Luna y Putpaña (2024), concluyeron que las actividades lúdicas favorecen de manera positiva en el avance socioafectivo, las relaciones interpersonales y la inteligencia emocional de los infantes. Estas actividades permiten a los infantes explorar sus emociones y las de los demás, lo que es muy importante para el

avance en su desarrollo de la empatía y la comprensión emocional. Al jugar en grupos, los infantes aprenden a desenvolverse y a trabajar en equipo, a compartir, a resolver problemas y a negociar, lo que refuerza sus habilidades sociales y fomenta relaciones interpersonales saludables.

Los estudios lo complementan diciendo que el juego no solo es un instrumento educativo, sino que va más allá es una estrategia pedagógica fundamental que favorece el avance integral de los infantes. Al incorporar actividades lúdicas en las actividades escolares, los docentes pueden fomentar un entorno educativo más dinámico y enriquecedor, promoviendo de esta manera el desarrollo intelectual, emocional y social de sus alumnos. Esta sinergia entre el juego y el aprendizaje resalta la importancia de incorporar sistemáticamente las actividades recreativas en las prácticas pedagógicas, con el fin de maximizar los resultados en el crecimiento de los niños.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

La dimensión emocional del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la I.E Inicial - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín, se mostró un avance notable en el desarrollo emocional tras la intervención, con una reducción considerable en los niños en el nivel más bajo ("Inicio") y el logro de un niño en el nivel más alto ("Logrado"). El grupo control también mostró algunas mejoras, aunque más limitadas, sin que ningún niño alcanzara el nivel "Logrado". Esto sugiere que la intervención fue muy beneficioso en el desarrollo emocional de los niños del grupo experimental.

Del mismo modo, la dimensión motivacional en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir- provincia y departamento de San Martín tras la intervención de actividades lúdicas, se vio favorecida, ya que todos los niños superaron el nivel "Inicio" y algunos llegaron al nivel "Logrado", que es el nivel más alto. En contraste, el grupo control no experimentó cambios significativos en su motivación, lo que indica que la intervención aplicada en el grupo experimental tuvo un efecto positivo en el desarrollo motivacional de los niños.

En cuanto a la dimensión cognitiva tras la intervención, con una reducción total de los niños en el nivel "Inicio" y un aumento importante en el nivel "Logrado". Lo que indica que la intervención tuvo un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los niños del grupo experimental. Por el contrario, el grupo control mostró solo mejoras moderadas, sin que ningún niño alcanzara el nivel "Logrado", lo que sugiere que, sin la intervención, el progreso en esta dimensión fue limitado.

La intervención basada en actividades lúdicas tuvo un efecto positivo en el grupo experimental, mejorando significativamente el aprendizaje significativo de los niños. Antes de la intervención, ningún niño en este grupo había alcanzado el nivel "Logrado", pero tras la aplicación de las actividades, el 16.7% logró este nivel, y se redujo la cantidad de niños en el nivel "Inicio". En contraste, el grupo control mostró un progreso limitado, sin que ningún niño alcanzara el nivel "Logrado" tras el postest. Estos hallazgos demuestran la efectividad de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños del grupo experimental.

5.2. Recomendaciones

Diversificar las actividades lúdicas para promover los diferentes estilos de aprendizaje de los niños. Los juegos de reglas les permiten desarrollar destrezas de comunicación y empatía, mientras que los juegos dramáticos, estimulan el aprendizaje a través de la exploración. Los juegos de construcción fomentan el pensamiento lógico y las habilidades motoras, y las actividades artísticas y creativas (pintura, música, danza) potencian la creatividad y el desarrollo emocional y cognitivo.

Considerar los juegos colaborativos en las sesiones de aprendizaje, dado que son una herramienta clave para desarrollar destrezas sociales como la comunicación, el trabajo en equipo con los demás y la resolución de conflictos. Actividades como juegos de mesa, cooperativos y proyectos grupales enseñan a los niños a negociar, respetar turnos y escuchar a los demás, mientras trabajan hacia un objetivo común. Estos juegos promueven la inteligencia emocional, preparándolos para resolver problemas de manera pacífica y compartiendo recursos. Además, la colaboración refuerza la autoestima y el sentido de pertenencia, haciendo que los niños se sientan valorados dentro del grupo.

Capacitar y apoyar a los maestros en la integración de actividades lúdicas es esencial para maximizar su efectividad en el aula. Los educadores deben recibir formación continua sobre cómo planificar e implementar actividades lúdicas que refuercen los objetivos de aprendizaje. Esto incluye la incorporación de ejemplos prácticos, estrategias de evaluación formativa basadas en el juego y técnicas para gestionar un aula centrada en el aprendizaje lúdico. Además, es clave crear ambientes propicios para el juego, con espacios organizados y recursos adecuados. El fomento de redes de intercambio entre docentes permitirá compartir mejores prácticas y enriquecer las experiencias educativas.

Referencias bibliográficas

- Araujo, M. C. (2020). *Los desafíos del desarrollo infantil en América Latina y el Caribe*. <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/desafios-desarrollo-infantil-america-latina-y-caribe/>
- Bahamondes, K. R., & López, C. A. (2021). La enseñanza situada y el aprendizaje significativo en los docentes de instituciones privadas de Tacna en el año 2020. *Investigando*, 1(1), 77–86.
<https://revistas.upt.edu.pe/ojs/index.php/rein/article/view/592/558>
- Balta, C. C. A. (2023). *Habilidades sociales y aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de una institución educativa, Comas, 2022* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112117/Balta_PCCA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Banco Mundial. (2023). *El impacto de la COVID-19 en los jóvenes y el riesgo de perder una generación entera*. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2023/02/16/covid-19-s-impact-on-young-people-risks-a-lost-generation>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(4), 861–878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cacao, J. E. (2022). *Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8637/1/UPSE-TEI-2022-0096.pdf>
- Caiza, J. C., Luján, M. D., & Bravo, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(1).
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3612>
- Calagua, Y. M. (2021). *El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 “las palmas”-Hualmay, durante el año escolar 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/4629>

Cambo, J. (2022). El método lúdico como estrategia determinante para el aprendizaje de ecuaciones e inecuaciones. *Revista Uisrael*, 10(1), 115–128.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.692>

Celi, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca, M. S., & Paladines, M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 1–12.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>

CEPAL. (2024). *Prevención y reducción del abandono escolar en América Latina y el Caribe*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/b80b4d28-e4df-4c5c-9659-dd78d4d1b527/content>

Condori-Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*.

<https://www.academica.org/cporfirio/18.pdf>

Escuela de Profesores del Perú. (2024). *Aprendizaje Significativo en Educación Básica: Construyendo Conocimiento con Propósito*.

<https://epperu.org/2024/05/10/aprendizaje-significativo-en-educacion-basica/>

Espinoza, M. M., & Urive, Y. R. (2022). *La Gestión emocional y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones públicas del distrito de Santa Anita, 2022* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/116526/Espinoza_MM-Urive_AYR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gamboa, A. (2022). *El Juego y su Influencia en el Aprendizaje Significativo del Área de Matemática en los Niños y Niñas de 5 Años en una I.E. Inicial de la Provincia De Chincheros, Apurímac* [Tesis de pregrado, Universidad Antonio Ruiz de

Montoya]. <https://repositorio.uarm.edu.pe/items/fe9ded7f-cd31-411b-9163-1bd0345a8a42>

González, M. E., & Rodríguez, M. J. (2018). *Las Actividades Lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal del

Milagro]. [https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN](https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS_ACTIVIDADES_LÚDICAS_COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN)

LA EDUCACIÓN INICIAL.pdf

- Guevara, N. (2022). *La Motivación y el Rendimiento Académico de las Estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado, Lima 2021*. [Tesis de maestría].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79944/Guevara_RNE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández - Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta*. (M. G. H.- Educación (ed.); 1ra ed.).
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona.
https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163564/metinvsocua_a2016_cap1-2.pdf
- Ludeña-Carrillo, J. E., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300032&script=sci_arttext&tlng=pt
- Luna, A., & Putpaña, J. D. (2024). *Actividades Lúdicas y su Influencia en el Desarrollo Socioafectivo en Niños de 4 años de la Institución Educativa N° 315, Tarapoto, 2022*. [Tesis de pregrado, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”]. <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/handle/20.500.14268/139>
- Mejillón, L. E. (2022). *Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena].
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7573/1/UPSE-TEI-2022-0073.pdf>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 53–62.
<https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/420>
- Munzon-Chuya, P. L., & Jarrín-Navas, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483–503.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>

- Parra, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*, 17(143–163). <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Quijije, A. L., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Educare*, 1(1), 197–217. <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>
- Romero, F. (2009). Aprendizaje Significativo y el Constructivismo. *Temas Para La Educación*, 3, 8. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33226465/APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_Y_CONSTRUCTIVISMO-libre.pdf?1394909578=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DAPRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_Y_CONSTRUCTIVO.pdf&Expires=1719502918&Signature=IZ8~4PmA54IhxskzVG
- Salgado, M. del C., & Parra, J. M. (2021). La Teoría de la Complejidad y el Entorno Educativo. *Revista Ciencias De La Complejidad*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.48168/ccee012021-004>
- Toala, J. D., Loor, C. E., & Pozo, M. (2018). Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo. *Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 1(1), 691–700. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658>
- UNESCO. (2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. [https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje a través del juego.pdf](https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20través%20del%20juego.pdf)
- Vargas, L. M., Cumapa, F., & Correa, Y. (2018). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 089 de la Ciudad de Rioja, 2014*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Martín]. <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/2613>
- Vásquez, V. R. (2020). *Actividad lúdica en el desarrollo del aprendizaje en niños de tres años en una institución educativa, Independencia 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69830/Vásquez_CV R-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Ventura-León, J., & Barboza-Palomino, M. (2017). El tamaño de la muestra: ¿Cuántos participantes son necesarios en estudios cualitativos? *Revista Cubana de Información En Ciencias de La Salud*, 28(3).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132017000300009

Anexos

Anexo N°01: Reporte turnitin

Anexo N° 02: Matriz de consistencia

TITULO DEL PROYECTO DE TESIS: “Actividades Lúdicas para fortalecer el Aprendizaje Significativo en Niños de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma- San Martín”

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema General: ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N° 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?</p> <p>Problemas Específicos: ¿De qué manera los juegos dramáticos fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N° 0762 caserío Nueva Reforma distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?</p> <p>¿De qué manera los juegos de construcción fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N°</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia actividades lúdicas para fortalecer aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p> <p>Objetivos Específicos: Describir la influencia del juego dramático para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p> <p>Describir la influencia del juego de construcción para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p>	<p>Hipótesis general Las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p> <p>Hipótesis Específicas H1: El juego dramático influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p> <p>H2: El juego de construcción influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años</p>	<p>Técnica Observación.</p> <p>Instrumento Ficha de observación.</p>

<p>0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?</p> <p>¿De qué manera los juegos de reglas fortalecen el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa N° 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín?</p>	<p>Describir la influencia de juego de reglas para fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 5 años nivel inicial de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma-distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín</p>	<p>nivel inicial de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín.</p> <p>H3: El juego de reglas influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial - 0762 Nueva Reforma- distrito El Porvenir– provincia y departamento de San Martín</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Diseño de Investigación	Población y Muestra	Variables
<p>La investigación fue de diseño cuasi experimental</p>	<p>Población: La población está constituida de 24 niños y niñas del nivel inicial de la I.E. 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– San Martín. De los cuales 12 conformaron el grupo control y 12 el grupo experimental.</p>	<p>Variable Independiente: Actividades Lúdicas. Variable Dependiente: Aprendizajes significativos</p>
<p>GE : O₁ X O₂ GC: O₃ – O₄</p> <p>Donde: GE: Grupo experimental GC: Grupo control</p>	<p>Muestra: La muestra está constituida de 24 niños y niñas del nivel inicial de la I.E. 0762 caserío Nueva Reforma – distrito El Porvenir– San Martín. De los cuales 12 conformaron el grupo control y 12 el grupo experimental.</p>	

<p>O1 y O3: Información antes de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control. O2 Y O4: = Información después de haber ejecutado la investigación en el grupo de experimental y control X = Actividades lúdicas</p>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO

Tarapoto 15 de agosto de 2024

Mgtr. José Ramón Grandez Aguilar..

Asunto: **Evaluación de Lista de Cotejo.**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estamos elaborando nuestra tesis titulada: "**Actividades Lúdicas, para fortalecer Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años de nivel Inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma-San Martín**" a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello desarrollamos un estudio en el cual se incluyó un Lista de Cotejo por cada sesión de aprendizaje desarrollado, solicitamos que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



.....
Argelia Reategui Vega.
DNI N°: 40593378



.....
Jessica Natividad Tuanama Correa.
DNI N°: 71111160

Adjunto:

- *Título De La Investigación*
- *Matriz De Consistencia (Problemas Generales Y Específicos, Objetivos Generales y Específicos, Hipótesis General y Específicos, Metodología, Población y Muestra , Operacionalización de Variables)*
- *Sesiones De Aprendizaje.*
- *Lista De Cotejo.*

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I.-DATOS GENERALES

- Apellidos y Nombres del Experto : Mgtr. José Ramón Grandez Aguilar.
- Institución donde Labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto.
- Programa de Profesionalización docente : Educación Inicial.
- Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo.
- Autores del Instrumento : Argelia Reátegui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				✓	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				✓	
PUNTAJE TOTAL						

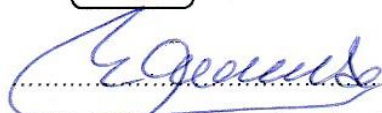
(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

43

Tarapoto 15 de Agosto del 2024.



 Mgtr. José Ramón Grandez Aguilar
 01070057

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo **José Ramón Grandez Aguilar**, por la presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la investigación, cuyo título es: "**Actividades Lúdicas, para fortalecer Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años nivel Inicial de la Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma,- San Martín**", de las autoras **Argelia Reátegui Vega** y **Jessica Natividad Tuanama Correa**, bachilleres del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por las autoras, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 29 de Agosto 2024.



Mgtr. **José Ramón Grandez Aguilar.**

01070056

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO

Tarapoto 15 de Agosto del 2024.

Mgr. Angélica María Torres Camacho

Asunto: Evaluación de Lista de Cotejo.

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estamos elaborando nuestra tesis titulada: “**Actividades Lúdicas, para fortalecer el Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años nivel Inicial - Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma- San Martín**” a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello desarrollamos un estudio en el cual se incluyó un Lista de Cotejo por cada sesión de aprendizaje desarrollado, solicitamos que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de “Juicio de expertos”.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Argelia Reategui Vega.
DNI N°: 40593378



Jessica Natividad Tuanama Correa.
DNI N°:71111160

Adjunto:

- *Título De La Investigación*
- *Matriz De Consistencia (Problemas Generales Y Específicos, Objetivos Generales y Específicos, Hipótesis General y Específicos, Metodología, Población y Muestra, Operacionalización de Variables)*
- *Constancia de aplicación de instrumento de investigación.*
- *Sesiones De Aprendizaje.*
- *Lista De Cotejo.*

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I.-DATOS GENERALES

- Apellidos y Nombres del Experto : Mgtr. Angélica María Torres Camacho.
- Institución donde Labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto.
- Programa de Profesionalización docente : Educación Inicia.
- Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo.
- Autores del Instrumento : Argelia Reategui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				✓	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				✓	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				✓	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

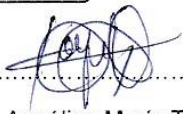
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cuenta con validez para ser aplicado.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

43

Tarapoto 15 de Agosto del 2024.



 Mgtr. Angélica María Torres Camacho
 41049043

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo **Angélica María Torres Camacho**, por la presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la investigación, cuyo título es: “**Actividades Lúdicas, para fortalecer el Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años nivel Inicial - Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma- San Martín**”, de las autoras **Argelia Reategui Vega** y **Jessica Natividad Tuanama Correa**, estudiantes del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por las autoras, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 29 de Agosto 2024.


.....
Mgtr. Angélica María Torres Camacho
41049043

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE LISTA DE COTEJO

Tarapoto 15 de Agosto del 2024.

Lic. Bessy López Saavedra.


Asunto: **Evaluación de Lista de Cotejo.**


Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estamos elaborando nuestra tesis titulada: “**Actividades Lúdicas, para fortalecer el Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años nivel Inicial - Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma- San Martín**” a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello desarrollamos un estudio en el cual se incluyó un Lista de Cotejo por cada sesión de aprendizaje desarrollado, solicitamos que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de “Juicio de expertos”.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,


.....
Argelia Reategui Vega.
DNI N°: 40593378


.....
Jessica Natividad Tuanama Correa.
DNI N°: 71111160

Adjunto:

- *Título De La Investigación*
- *Matriz De Consistencia (Problemas Generales Y Específicos, Objetivos Generales y Específicos, Hipótesis General y Específicos, Metodología, Población y Muestra, Operacionalización de Variables)*
- *Constancia de aplicación de instrumento de investigación.*
- *Sesiones De Aprendizaje.*
- *Lista De Cotejo.*

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I.-DATOS GENERALES

- Apellidos y Nombres del Experto : Lic. Bessy López Saavedra.
- Institución donde Labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
Tarapoto.
- Programa de Profesionalización docente : Educación Inicia.
- Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo.
- Autores del Instrumento : Argelia Reategui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)


III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El Instrumento está apto para su aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

48

Tarapoto 15 de Agosto del 2024.



 Lic. Bessy López Saavedra.

CONSTANCIA

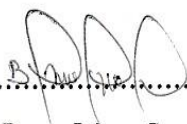
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo Lic. Bessy López Saavedra, por la presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la investigación, cuyo título es: “**Actividades Lúdicas, para fortalecer el Aprendizajes Significativos en Niños de 5 años nivel Inicial - Institución Educativa - 0762 Nueva Reforma- San Martín**”, de las autoras **Argelia Reategui Vega** y **Jessica Natividad Tuanama Correa**, estudiantes del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por las autoras, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 29 de Agosto 2024.



.....
Lic. Bessy López Saavedra.



PERÚ

Ministerio
de Educación

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CONSTANCIA

El director de la I.E I. N°0762 de Nueva Reforma, del Distrito EL Porvenir, provincia y departamento de San Martín, perteneciente a la Ugel San Martín:

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes Reategui Vega Argelia identificado(a) con DNI N° 40593378, y Tuanama Correa Jessica Natividad identificado(a) con DNI N°71111160 estudiantes del programa de profesionalización docente de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, han aplicado el instrumento de investigación titulada “Actividades Lúdicas, para lograr Aprendizajes Significativos en niños de 5 años” en el nivel inicial de manera satisfactoria y demostrando en todo momento eficiencia y responsabilidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de las estudiantes para los fines que crea conveniente.

Nueva Reforma 16 de setiembre del 2022.



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - TARAPOTO
I.E. N° 0762-NUEVA REFORMA


Prof. Ernesto Lezo Arce
DIRECTOR(O)

Sesión de Aprendizaje N°01: ¡SIENTO Y ME MUEVO!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I : 0762
- ❖ EDAD : 5 años.
- ❖ DIRECTOR : Mg. Ernesto Lazo Arce.
- ❖ DOCENTE : Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo.
- ❖ ALUMNAS PRACTICANTES: Argelia Reátegui Vega.
: Jessica Natividad Tuanama Correa.
- ❖ FECHA : 09- 06 - 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÒGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. Y hacen la representación gráfica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad. ✓ Diálogo y concertación 	Se promueve el reconocimiento de las niñas y niños como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos.

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>“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. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>5 años.</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Comenta de forma espontánea a los adultos de su entorno lo que ha experimentado y realizado al explorar sus emociones a través de lenguajes artísticos.</p>	<p>Expresa y crea sus propios movimientos con libertad identificando las emociones y sensaciones que siente su cuerpo antes y después de realizar los diversos movimientos, postura y respiración pausada.</p>
			<p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p>
			<p>-Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 minutos

Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

Cantamos una canción movemos nuestros cuerpo.

PROBLEMATIZACIÓN:

✓ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusta actuar? ¿Que materiales les gustaría usar?

RECOJO DE SABERES PREVIOS:

✓ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos representar un cuento? ¿Qué materiales debemos usar? ¿Será fácil hacer un sonido o un movimiento de un animal con nuestro cuerpo?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

✓ Esta semana nuestra Unidad de aprendizaje es “TE CUENTO COMO ME SIENTO”. En esta actividad vamos a promover en las niñas y los niños el interés por el juego mediante los diferentes movimientos y sonidos que realiza con su cuerpo, El tema de hoy es “Siento y me muevo”.

DESARROLLO

30 Minutos

- ❖ Invitamos a los niños a salir al patio nos sentamos formando un circulo y les explicamos en consistirá la actividad.
- ❖ Les diremos a los niños y les explicamos que jugaremos a ser actores y que realizaremos diferentes movimientos con nuestro cuerpo, a través de “El cuento del bosque”.
- ❖ Pregúntanos si alguna vez han actuado. Escuchemos sus ideas y complementamos mencionándole que se trata de una práctica donde trataremos de imitar y hacer diferentes movimientos con nuestros cuerpos.
- ❖ Les diremos a los niños que les contaremos un cuento mencionando algunos elementos para que los niños los represente con sonidos y movimientos. Les entregamos máscaras de animales y otros disfraces.
- ❖ Contamos “El cuento del bosque”. A medida que vamos contando los niños realizan diferentes movimientos y sonidos de acuerdo al animalito y personaje que se menciona.
- ❖ Luego invitamos a los niños a dibujar lo que realizaron y a exponer sus trabajos con sus compañeritos.

CIERRE

5 minutos


Preguntas de Metacognición:

- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿te gustaría realizar otros movimientos? ¿con que materiales crees que lo harías s? ¿Te gustaría escuchar un cuento donde representas tus movimientos y posturas?

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Videos
- ✓ Papelote
- ✓ Plumones,
- ✓ Máscaras de animales.


.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02: Lo que puedo hacer con mi cuerpo.

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTES	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 22-06- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. Y hacen la representación gráfica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad. ✓ Diálogo y concertación 	Se promueve el reconocimiento de las niñas y niños como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos.

IV.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

PSICOMOTRICIDAD			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>“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 acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Realiza diferentes movimientos con su cuerpo a su manera utilizando diferentes materiales.</p>	<p>Dibujo de la actividad realizada.</p>
			<p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>-Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

- ❖ Se les motiva a los niños a través de la presentación de los materiales, explicando la función de cada uno de ellos .Los niños proceden a explorar los materiales para luego escoger el material que ellos deseen (cintas, globos).Luego les invitamos a hacer diferentes movimientos al ritmo de la música con el material que escogieron.

PROBLEMATIZACIÓN:

- ❖ Les preguntamos ¿Qué parte del cuerpo se movieron? ¿Qué movimientos podemos realizar con nuestro cuerpo?

RECOJO DE SABERES PREVIOS:

- ❖ Les preguntamos: ¿Cómo podemos realizar movimientos con nuestro cuerpo? ¿Qué materiales podemos usar para movernos?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ❖ Los niños van a explorar con su cuerpo diversos movimientos con elementos o sin ellos escuchando música diversa. Hoy aprenderemos lo **que puedo hacer con mi cuerpo**.

DESARROLLO

30 Minutos

- ❖ Salimos al patio para poder movernos con libertad y mayor comodidad. Invitamos a los niños a jugar al ritmo de la canción moviendo el cuerpo.



- ❖ Lo cual los niños pueden bailar al ritmo de la canción haciendo algunos movimientos con las diferentes partes de su cuerpo.
- ❖ Luego preguntamos ¿y qué otros movimientos podríamos hacer? Probablemente, después de un breve momento de diálogo, los niños sientan deseo de mostrar y realizar espontáneamente cada uno de estos movimientos y otros que vayan surgiendo.
- ❖ Les brindamos la oportunidad de hacerlo. Para ello, les contamos que hemos colocado algunas cintas y globos que podrán utilizar para movernos al ritmo de la música que hemos traído.
- ❖ En esta actividad, lo más importante es que los niños puedan expresarse naturalmente y reconocerse en sus propias posibilidades de movimiento. Seguramente, muchos nos llamarán para que los miremos; lo haremos y los felicitaremos para que se sientan admirados por aquellas acciones que, con orgullo, nos están mostrando.
- ❖ Evitamos realizar comparaciones entre lo que hace uno y otro. Finalmente, les anticipamos, cinco minutos antes que esta actividad va a terminar. Les ofrecemos un tiempo para recostarse sobre las telas y hacer algunos ejercicios de respiración para volver a la calma después de la acción y el movimiento.
- ❖ En el salón socializamos la actividad realizando algunas preguntas.

¿Qué movimientos hemos realizado? ¿Alguien quiere contarnos sobre los movimientos que hizo con su cuerpo?

Escuchamos atentamente las ideas de los niños. Les invitamos dibujar la actividad realizada.

CIERRE

5 minutos

Preguntas de Metacognición:

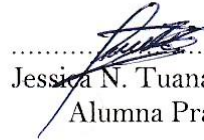
- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto los movimientos que realizaron con du cuerpo? ¿Como lo hicimos? ¿Qué movimientos hemos aprendido?
- ❖ **Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Prendas de vestir de los niños y niñas de cuando eran bebés.
- ✓ Objetos de bebes.
- ✓ Caja.
- ✓ Colores.



.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante



.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03: **CONOCEMOS A LOS ANIMALES DE MI PERÚ**

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

- ❖ I.E.I : 0762
- ❖ EDAD : 5 años.
- ❖ DIRECTOR : Ernesto Lazo Arce.
- ❖ DOCENTE : Mary Sulith Araujo Panaifo.
- ❖ ALUMNAS PRACTICANTES : Argelia Reátegui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.
- ❖ FECHA : 26-06- 2022



II. **ACTIVIDADES DE RUTINA:**

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. **ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:**

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. Y hacen la representación gráfica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque Ambiental	✓ Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Las familias motivan a su hijo o hija a colaborar con una mejor calidad de vida de las personas de su comunidad a través del cuidado de los recursos naturales.

IV.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA: COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <p>CAPACIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene Información del texto escrito. • Infiere e interpreta el contenido del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Identifica características de personajes, animales, u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones, cuando explora cuentos, etiquetas, carteles que se presenta en variados soportes.</p>	<p>Identifica algunas características de los textos que lee y dice a su manera lo que entendió, dando razón comentando si le gusto o no la lectura.</p>	<p>Nombra los materiales que va a utilizar al representar algún animal del Perú.</p>
			<p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>-Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

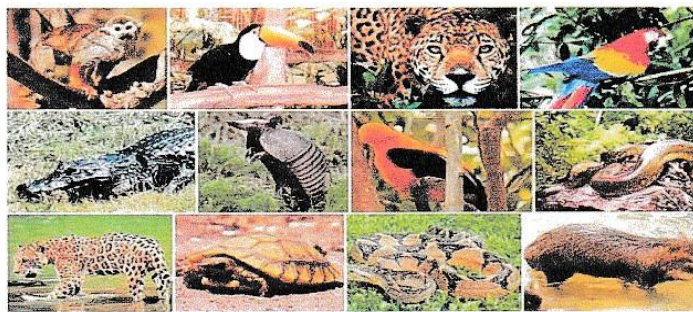
INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencias que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad

MOTIVACIÓN:

- ❖ Presentamos a los niños y niñas imágenes sobre los animales del Perú



PROBLEMATIZACIÓN:

- ❖ Preguntamos a los niños: ¿Qué observan en las imágenes? ¿saben los nombres de estos animales? ¿Dónde creen que viven estos animales? dialogamos :

RECOJO DE SABER PREVIOS:

- ❖ La maestra pregunta: ¿Que animales conocen?¿Han visto algunos de estos animales?

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ❖ Que los niños y niñas comenten y reconozca los animales de nuestro Perú.

DESARROLLO

30 Minutos

- Pedimos a los niños y niñas a colocarse en semicírculo para empezar un diálogo
- Se les comunica a los niños y niñas que el día hoy **jugaremos “adivina el sonido de cada animal”**
- Para el cual se forma equipos de trabajo. La maestra entregará imágenes de los animales a cada equipo, cada equipo hará el sonido del animal que le toco. Mientras que el equipo contrario tendrá que adivinar que animal es el que hace dicho sonido.
- Les entregamos la ficha de aplicación donde tendrá, que pintar los animales de la selva brindamos las orientaciones correspondientes a los niños sobre el llenado de la ficha de trabajo.

CIERRE

5 minutos

Preguntas de Metacognición:


- Dialogamos referente a la actividad
- La maestra realiza las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿cómo se sintieron?
- Proponemos a los niños y niñas comentar en casa acerca de lo hicimos hoy con sus papitos

- ❖ **Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Plumones
- ✓ Imágenes de diferentes animales del Perú.
- ✓ Papel Bond
- ✓ Papelote, etc.

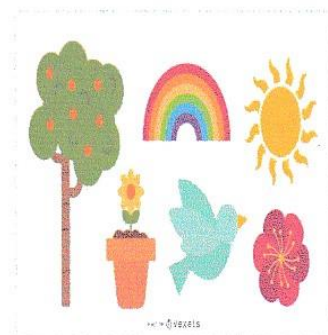

.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04: **CONTAMOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA.**

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTES	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 05-07- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. Y hacen la representación gráfica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque Ambiental	✓ Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Las familias motivan a su hijo o hija a colaborar con una mejor calidad de vida de las personas de su comunidad a través del cuidado de los recursos naturales.

IV.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA:MATEMÁTICA			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>“Resuelve Problemas De Cantidad”</p> <p>Capacidades:</p> <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 calculo. 	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Lograr que los niños y niñas identifiquen los elementos de la naturaleza. Realizan conteo hasta 5 objetos.</p>	<p>Reconocen cuales son los elementos de la naturaleza.</p>
			<p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>-Lista de Cotejo: -Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencias que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad

MOTIVACIÓN:

- ❖ Presentamos un video sobre los elementos de la naturaleza



PROBLEMATIZACIÓN:

- ❖ Preguntamos a los niños: ¿Qué les pareció el video? ¿de qué trato? dialogamos

RECOJO DE SABER PREVIOS:

- ❖ La maestra escucha la respuesta de los niños (as) de acuerdo a sus saberes previos

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ❖ Que los niños y niñas realizan la búsqueda de elementos de la naturaleza para que realicen el conteo respectivo de acuerdo a su edad.

DESARROLLO

30 Minutos

- Pedimos a los niños y niñas a colocarse en semicírculo para empezar un diálogo
- La maestra les informa a los niños que saldrán al patio.
- Pero antes de eso se les recuerda las normas de convivencia.
- Se les realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan a su alrededor? ¿que conocen? ¿estará algunos elementos de la naturaleza?
- La docente les informa a los niños y niñas que el día de hoy **jugaremos al “El rey manda”**
- Seguidamente se las indicaciones de cómo se juega: Se le indica a los niños que formaran un semicírculo dejando a la Reyna dentro del este para lograr escuchar sus órdenes, pero sólo deben seguir las órdenes que están precedidas por «El Rey Manda». Las órdenes deben centrarse en gestos simples como por ejemplo « ¡El rey manda traer 5 hojas!». o «El Rey Manda traer dos piedras pequeñas!». «encontrar palitos!» «formar grupos de 5!», etc.
- Después se les pide a los niños regresar al aula de forma ordenada.
- La maestra entrega las fichas de trabajo donde tendrá que colocar el número de elementos que hay en cada de cada elemento de la naturaleza
- Brindamos las orientaciones correspondientes a los niños sobre el llenado de la ficha de trabajo.


Preguntas De Metacognición:

- Dialogamos referente a la actividad
- La maestra realiza las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿cómo se sintieron?
- Proponemos a los niños y niñas comentar en casa acerca de lo hicimos hoy con sus papitos.

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Plumones
- ✓ Video sobre los elementos de la naturaleza.
- ✓ Papel Bond
- ✓ Fichas, etc.


.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05: JUGAMOS AGRUPAR LOS OBJETOS.

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTES	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 08-07- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> -Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
De orientación al bien común.	✓ Empatía.	La maestra identifica, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficios de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
“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. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Agrupan objetos de su entorno según sus características perceptuales.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Dibuja los objetos agrupados. -Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

- ❖ Vivenciación con su cuerpo.

Invitamos a los niños a formar grupos. Luego indicamos que cada grupo se dirigirá a los juegos de los sectores y tendrán que agrupar los juguetes.

RECOJO DE SABERES PREVIOS:

- ❖ Recuerdan como estamos jugando a agrupar objetos ¿Qué objetos han agrupado? ¿en qué se parecen? ¿en qué se diferencian? ¿Cómo los podemos agrupar?

PROBLEMATIZACIÓN

- ❖ La maestra pregunta a los niños: ¿Qué otros objetos podemos agrupar? ¿Cómo podemos agrupar los objetos?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños aprenderán a agrupar objetos según sus características perceptuales. Jugamos Agrupar los objetos.

DESARROLLO

30 Minutos

Planteamiento del problema:

- ❖ Presentamos un problema a los niños. Les ponemos en semicírculo sentados y en medio mostramos el siguiente problema.

PROBLEMA

Juan tiene varios juguetes y desea agruparlos. ¿Cómo creen que debería Juan agrupar sus juguetes. Esperamos que los niños respondan y participen en el problema.

Comprensión del problema:

- ¿Cómo hemos agrupado los juguetes de Juan? ¿Son todos iguales? ¿Por qué?

Planteamiento de estrategias

- Los niños y niñas plantean alternativas de solución para resolver el problema.
- Anotamos en la pizarra lo que dicen los niños y las niñas.

Resolución del problema:

- Los niños serán distribuidos en grupos y se les entregara diferentes objetos para que realicen la agrupación según sus características perceptuales. Haremos preguntas sencillas para recoger información y ofrecer sugerencias que le ayudará a los niños. Por ejemplo: ¿Cómo agrupaste los objetos? ¿De qué otra manera los puedes agrupar?

Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)

- Los niños dibujaran los objetos que agruparon.
- Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes y a jugar con sus familiares o amigos

CIERRE

5 minutos

Preguntas de Metacognición:

- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Cómo agrupamos los objetos? ¿Qué objetos más podemos agrupar?
- ❖ **Felicítamos el trabajo con lluvias de aplausos.**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Juguetes de los sectores.
- ✓ Hojas boom.
- ✓ Colores.
- ✓ Plumones.



.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante



.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 06: ¡Mis juguetes Favoritos!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I : 0762
- ❖ EDAD : 5 años.
- ❖ DIRECTOR : Ernesto Lazo Arce.
- ❖ DOCENTE : Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo.
- ❖ ALUMNAS PRACTICANTES : Argelia Reátegui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.
- ❖ FECHA : 14-07- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad. 	Se promueve el reconocimiento de las niñas y niños como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos.

✓ Diálogo y concertación.

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>“Resuelve problemas de Cantidad.”</p> <p>CAPACIDADES.</p> <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 	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Utiliza el conteo, e identifica los números en situaciones cotidianas en las que requiere contar, en la vida cotidiana.</p>	<p>Identifica los números de acuerdo a su edad.</p>
			<p>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p> <p>-Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN

Vivenciación con su cuerpo

- Proponemos salir al patio a los niños y niñas para jugar “**la reina manda**”, para ello formamos 5 equipos. Los niños y niñas en consenso ponen nombre a su equipo.
Ejemplo: La reina manda que traigan 5 piedritas, 2 ramitas .etc.

SABERES PREVIOS:

- Ahora preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cuántas piedritas trajeron? ¿Cuántas ramitas trajeron? ¿Qué materiales hemos utilizado?
- Dialogamos.

SITUACIÓN RETADORA:

- Lo generamos a partir de la siguiente pregunta: ¿Cuántos títeres tenemos en el aula? Y ¿Cuántas muñecas habrá? Dialogo.

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas aprenden a través del juego, a contar sus juguetes del aula.

DESARROLLO

30 Minutos

Planteamiento del problema:

- ❖ Presentamos un problema a los niños.

PROBLEMA

Tenemos 3 cajas en cada caja iremos poniendo los diferentes juguetes del aula. En la primera caja se colocara 9 títeres, en la segunda caja se colocara 4 muñecas y la tercera caja se colocara 7 tacitas. Y vamos contando.

Comprensión del problema:

- ¿Cuántas cajas hay? ¿Cuántos títeres hay? ¿Cuántas muñecas hay en la caja? Y ¿Cuántas tacitas habrá?

Planteamiento de estrategias

- Los niños y niñas plantean alternativas de solución para resolver el problema.
- Anotamos en la pizarra lo que dicen los niños y las niñas.

Resolución del problema:

Los niños serán distribuidos en grupos y se les entregara una caja y diferentes juguetes para utilizar el conteo de acuerdo a su edad, Utilizaran los juguetes del aula.

Preguntamos a cada grupo cuantos juguetes hay y vamos escribiendo el número que corresponde en un papelote.

Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)

- Dibuja en el recuadro la cantidad que corresponde a cada número.
- Presentan sus trabajos y lo exponen.

CIERRE

5 minutos

Reflexión del problema:

- Verificamos si los estudiantes llegaron a comprender el problema planteado, realizando las siguientes preguntas:
¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué hicieron para resolver el problema? ¿Les fue fácil resolver el problema? ¿Qué materiales hemos utilizado para aprender a contar?


Proponemos a los niños y niñas comentar en casa acerca de lo que hicimos hoy con sus papitos.

Felicitamos el trabajo con lluvias de aplausos

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Cajas
- ✓ Juguetes
- ✓ Papelote
- ✓ Plumones


.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07 : JUGANDO CON LAS CANTIDADES.

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTES	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 20-07- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
De orientación al bien común.	✓ Empatía.	La maestra identifica, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficios de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

MATEMÁTICA			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
“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. 	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso - "muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después"- en situaciones cotidianas.	Utiliza expresiones de cantidades muchos, pocos.	Identifica las cantidades de muchos, pocos.
			INSTRUMENT O DE EVALUACIÓN
			-Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 MINUTOS

MOTIVACIÓN:

- ❖ Vivenciación con su cuerpo.

La maestra invita a los niños al patio y entrega globos para que jueguen, juegan con globos de dos colores, de un color hay muchos y del otro color pocos. Luego la docente les pide a los niños que se agrupen por el color de su globo.

PROBLEMATIZACIÓN

- ❖ La maestra pregunta a los niños: ¿En cuál de los grupos hay muchos globos? ¿En cuál grupo hay pocos globos?

RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS:

- ❖ La maestra pregunta a los niños: ¿Qué colores de globos hay muchos? ¿Qué colores de globos hay pocos.

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños aprenderán a agrupar e identificar las cantidades, muchos, pocos.

DESARROLLO

30 MINUTOS

Planteamiento del problema:

- ❖ Presentamos un problema a los niños. Les ponemos en semicírculo sentados y en medio mostramos el siguiente problema.

PROBLEMA

En medio del círculo ponemos juguetes. Luego invitamos a dos niños a juntar los juguetes. Preguntamos quien tiene muchos juguetes y quien tiene pocos juguetes.

Comprensión del problema:

- ¿Quién junto muchos juguetes? ¿Quién junto pocos juguetes? ¿Qué juguetes hay muchos? ¿Qué juguetes hay pocos?

Planteamiento de estrategias:

- Los niños mencionan las cantidades observadas.
- Anotamos en la pizarra lo que dicen los niños y las niñas.

Resolución del problema:

La maestra propone a los niños juntar objetos del aula, a cada niño le entrega una bolsa y le dice a cada niño cuantos objetos debe juntar en su bolsa: muchos o pocos. Los niños se movilizan por el aula juntando objetos que pueden juntar de acuerdo a la indicación de la docente de muchos o pocos. Luego se revisa lo que junto cada niño en su bolsa. ¿Cuántos objetos juntaste? ¿Qué objetos juntaste? Invitamos a los niños a agrupar los juguetes que junto para que así identifique las cantidades.

Representación gráfica. (Aplicación de lo aprendido)

- Los niños desarrollaran fichas, identificando muchos y pocos.
- Al finalizar la actividad invitamos a los niños a socializar sus aprendizajes.

CIERRE

5 MINUTOS

Preguntas de Metacognición:

- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿Cuantos juguetes juntaste?
- ❖ **Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos.**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Juguetes de los sectores.
- ✓ Globos
- ✓ Fichas.



.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante



.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 08: ¡ME SIENTO...!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ I.E.I : 0762
- ❖ EDAD : 5 años.
- ❖ DIRECTOR : Mg. Ernesto Lazo Arce.
- ❖ DOCENTE : Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo
- ❖ ALUMNAS PRACTICANTES: Argelia Reátegui Vega.
Jessica Natividad Tuanama Correa.
- ❖ FECHA : 22- 07 - 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de Derecho	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad ✓ Diálogo y concertación 	Los niños se reconocen como sujetos de derechos para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Personal Social			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
“Construye su Identidad”. CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se valora a sí mismo. ❖ Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Diferencia sus emociones de los demás y expresa su simpatía su preocupación con preguntas, gestos o acciones.	Dibujo de cómo te sientes, y comparte con sus compañeros INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN -Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

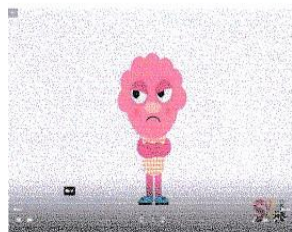
INICIO

10 minutos

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

- ❖ Mostramos un video de la canción de las emociones.



PROBLEMATIZACIÓN:

- ✓ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué son las emociones? ¿Qué es la tristeza? ¿Qué es la alegría?

RECOJO DE SABERES PREVIOS:

- ✓ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cuándo estamos tristes? ¿Qué nos hace felices? ¿Qué hacen para sentirse bien?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ✓ Las niñas y los niños reconocerán sus emociones y cuán intensas pueden ser estas a partir de las sensaciones que se producen en su cuerpo. Además, podrán identificar las emociones que creen que sienten los demás a partir de las expresiones de sus rostros. **EL TEMA DE HOY ES “ME SIENTO”**

DESARROLLO

30 Minutos

- ❖ La maestra pega en la pared piezas de rompecabezas de las caritas de emociones .Luego forma grupos con los niños e indica que jugaremos “Detecti-rostros” la maestra invita a un niño de cada grupo e invita a observar el rostro y gestos de su compañerito para que los demás miembros del grupo tratan de adivinar que gesto está haciendo (triste,alegre,enojado, etc.); una vez adivinado los niños del grupo deben armar con las piezas del rompecabezas correspondientes de acuerdo al rostro que adivinaron.
- ❖ Una vez que participaron todos los niños .Preguntamos ¿qué emoción me muestra esta imagen?
- ❖ Hablamos acerca del tema y las emociones que podemos sentir.
- ❖ Luego repartimos a los niños piezas de rompecabezas de las caritas de emociones para que lo armen a medida que van armando realizamos un breve diálogo. Y preguntamos ¿cómo te sientes, que emoción está sintiendo en este momento?, hacemos que nos identifique mediante la carita que armo.
- ❖ Luego preparamos los ganchos de ropa con las caritas de emociones para que los niños lo coloquen de acuerdo a la carita correspondiente.
- ❖ Luego los niños dibujan de la emoción que sienten para pegar en su libro de las emociones.

Preguntas de Metacognición:

- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Qué emoción sentiste hoy? ¿Te gusto la actividad que realizamos?

Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Videos
- ✓ Papeles de colores
- ✓ Cartón, etc.



.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante



.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 09 : ¡Yo soy única (o) y especial!

I. DATOS INFORMATIVOS:

❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Mg. Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTE S	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 16-08- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÒGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	-Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conciencia de derechos. ✓ Libertad y responsabilidad. 	Se promueve el reconocimiento de las niñas y niños como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos.

	✓ Diálogo y concertación.	
--	---------------------------	--

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Construye su identidad. CAPACIDADES: ❖ Se valora a sí mismo. ❖ Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Describe sus características físicas.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN -Lista de Cotejo. -Cuaderno de Campo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO	10 MINUTOS
--------	------------

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

- ❖ Invitamos a los niños a sentarse en círculo y les enseñamos una fotografía nuestra.

PROBLEMATIZACIÓN:

- ❖ Iniciamos un pequeño diálogo a partir de nuestra foto. Les preguntamos: ¿Quién es la persona que está en la foto? Cuando los niños reconozcan que eres la persona que está en la fotografía, les contamos que esa foto nos la tomó un fotógrafo.

RECOJO DE SABERES PREVIOS:

- ❖ Luego preguntamos: ¿A quién le gusta tomarse fotos? ¿Quién suele tomarles la foto? ¿Qué necesitamos para tomarnos una foto?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ✓ Descubrirán y describirán sus características físicas y cualidades, reconociéndose como seres únicos. Hoy aprenderemos ¡Que soy única (o) y especial!

DESARROLLO

30 Minutos

- ❖ Después del diálogo, les proponemos a los niños jugar a los fotógrafos y nos vamos turnando, mientras unos toman fotos, los otros son fotografiados y viceversa.
- ❖ Luego, les comentamos que necesitamos una foto especial de cada uno, porque la utilizaremos en nuestra aula.
- ❖ En presencia de los niños, nos vamos caracterizando como un fotógrafo, podemos colocarnos un sombrero, un saco y colgarnos una cámara que previamente hemos hecho para crear expectativa en ellos. Nos presentamos y les decimos: "Soy el señor fotógrafo y he venido especialmente para tomarles una foto".
- ❖ Organizamos un lugar en el aula para jugar a tomarnos fotografías.
- ❖ Posteriormente, pedimos un voluntario que quiera ser el primero en ser fotografiado. También podemos mencionar el nombre de uno de ellos y, mientras se va acercando, les anticipamos quién continúa después. Luego, le pedimos que se siente en la sillita y se acomode para tomarle la foto.
- ❖ Después, sacamos la foto que previamente colocamos en el orificio de la cámara (la que envió su familia).
- ❖ Luego, resaltamos con admiración la foto obtenida y se la enseñamos primero al fotografiado, después a todo el grupo.
- ❖ Posteriormente, preguntamos en voz alta: ¿Quién es el niño que aparece en la foto? Es muy probable que el primero que responda sea el fotografiado y que los demás respondan: "Sí, es..." De esta manera, se van reconociendo en la fotografía y a sus compañeros mencionando su nombre. Y explicamos que él o ella es única y especial mencionamos algunas características físicas.
- ❖ De la misma manera, proseguimos con todos.
- ❖ Para finalizar la actividad elaboramos un cartel con nuestra foto y nombre.
- ❖ Les decimos que en esta tarjeta está escrito su nombre para que puedan colocarla al lado de su fotografía. Y deben mencionar sus características físicas.

CIERRE

5 Minutos

Preguntas de Metacognición:


❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Les gusto tomarse foto? ¿Ustedes son únicos y especiales? ¿Porque?

❖ **Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Fotos de los niños.
- ✓ Una cámara fotográfica elaborada con material reusable
- ✓ Papel de colores.
- ✓ Plumones.
- ✓ Cinta adhesiva,


.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: ¿Cómo Soy? ¿Cómo es mi Cuerpo?

I. DATOS INFORMATIVOS:




❖ I.E.I	: 0762
❖ EDAD	: 5 años.
❖ DIRECTOR	: Mg. Ernesto Lazo Arce.
❖ DOCENTE	: Prof. Mary Sulith Araujo Panaifo.
❖ ALUMNAS PRACTICANTES	: Argelia Reátegui Vega. Jessica Natividad Tuanama Correa.
❖ FECHA	: 18-08- 2022



II. ACTIVIDADES DE RUTINA:

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS
RECEPCIÓN	Bienvenida a los niños y niñas.	Juegos tranquilos
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, control del tiempo: ¿Qué día es hoy? ¿Qué fecha? Mes y año, tiempo atmosférico, normas de convivencia, palabras mágicas.	Calendario

III. ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES:

ACTIVIDAD	SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS
PRIMER MOMENTO 	Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas deciden en qué sector jugar. -Se agrupan en pares organizan sus juegos y deciden a que jugar con quien jugar y como jugar.
SEGUNDO MOMENTO 	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego. - Guardan y ordenan los materiales en los sectores.
TERCER MOMENTO 	Socialización Representación Metacognición	<ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron. Y hacen la representación gráfica.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	ACTITUDES QUE LO DEMUESTRAN
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Respeto por las diferencias. ✓ Equidad en la enseñanza. ✓ Confianza en la persona. 	Se promueve el reconocimiento y valoración de las niñas y los niños evitando cualquier tipo de discriminación, fomentando el respeto por las diferencias.

IV.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna”.</p> <p>CAPACIDADES</p> <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. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>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 de este.</p>	<p>Adecua y organiza las ideas que quiere comunicar, apoyándose en gestos o movimientos. Al hacerlo, se mantiene por lo general en el tema de conversación usando sus propias palabras.</p>	Menciona las partes de su cuerpo.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			<p>-Lista de Cotejo.</p> <p>-Cuaderno de Campo</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA:

INICIO

10 MINUTOS

- ❖ Acordamos algunas normas de convivencia que debemos tener en cuenta para el desarrollo de la actividad.

MOTIVACIÓN:

- ❖ Jugamos libremente frente al espejo Para despertar la curiosidad de los niños, cubrimos el espejo grande (con papeles o telas), lo colocamos en un espacio visible y en un lugar seguro dentro del salón para evitar accidentes. invitamos a los niños a moverse libremente frente al espejo. Les ofrecemos un tiempo para que cada uno pueda mirarse, reconocerse y jugar haciendo los movimientos que, naturalmente, se les ocurran.

❖ PROBLEMATIZACIÓN:

- ❖ Les preguntamos: Cuando estaban parados frente al espejo, ¿qué fue lo primero que vieron? ¿Qué parte de sus cuerpos conocen?, ¿todos tenemos cabeza, manos, pies...? ¿Ustedes qué creen?

❖ RECOJO DE SABERES PREVIOS:

- ❖ Les preguntamos: ¿Conocen las partes de su cuerpo?

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

- ❖ Los niños aprenderán a valorarse a sí mismos al observarse y reconocerse en la imagen que proyecta en el espejo y reconocer sus características físicas. **Hoy aprenderemos: ¿Cómo Soy? ¿Cómo es mi Cuerpo?**

DESARROLLO

30 Minutos

- ❖ En un paleógrafo, dibujamos y nombramos en voz alta cada una de las partes del cuerpo humano que van mencionando.
- ❖ Acogemos todas las ideas y comentarios. Vinculamos este momento con la idea de que todos tenemos un cuerpo con cabeza, tronco, brazos, piernas, manos, pies, ojos, boca, nariz, orejas, etc.
- ❖ Jugamos las partes de mi cuerpo, les indicamos que deben tocar aquella parte de su cuerpo que les mencionamos. Por ejemplo: “Ahora, ¡nos cogemos la nariz!” (les damos un tiempo para que se la toquen); así, continuamos con las diferentes partes del cuerpo que ellos han ido mencionando en el diálogo inicial.
- ❖ Dialogamos sobre nuestras propias características. Los invitamos a acomodarse en círculo. En medio de ellos, colocamos las piezas de las partes del cuerpo de niños de distintas etnias y les pedimos que los armen juntos.
- ❖ Podemos decirles: “Aquí tengo las partes del cuerpo de cuatro niños diferentes, pero cuando las traje en mi bolso, todas se han mezclado. ¿Ustedes pueden ayudarme a reunir las partes de cada uno?”.
- ❖ En un lugar visible para todos, colocamos las piezas de la cabeza de cada muñeco separadas entre sí (dejando espacio suficiente para continuar colocando las demás piezas).
- ❖ Los niños pueden ir saliendo voluntariamente a colocar cada pieza del cuerpo (utiliza aquí el limpiatipo o cinta masking tape).
- ❖ Finalmente, cerramos con un momento de diálogo grupal. Luego que han reconocido las diferentes características de los muñecos, les pedimos que identifiquen y expresen sus

propias características individuales. Pueden mencionar algunas semejanzas y diferencias como el color de ojos, la forma y el color del cabello, el color de la piel, entre otros.

- ❖ Podemos iniciar diciendo: “Yo, por ejemplo, me parezco a este niño por mi color de piel que es más oscuro; pero también me parezco a este otro niño porque mi cabello es crespo y negro. Y ustedes, ¿cómo son?”. Escuchamos atentamente sus respuestas y les damos el tiempo necesario para que puedan expresarse. Cerramos este momento recordando que todas las personas somos diferentes, únicas y especiales.

CIERRE

5 minutos


Preguntas de Metacognición:

- ❖ ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Qué partes tiene nuestro cuerpo? ¿Todos somos iguales?
- ❖ **Felicitemos el trabajo con lluvias de aplausos**

V.-MATERIALES Y RECURSOS

- ✓ Un espejo grande
- ✓ Papeles para cubrir el espejo.
- ✓ Un paleografo.
- ✓ Plumones.
- ✓ Piezas de rompecabezas de las partes del cuerpo hechos de papel y cartulina (cuatro personas de distinta raza: blanco, mestizo, chino y negro, dos niñas y dos niños.
- ✓ Limpia tipo o cinta masking tape.


.....
Argelia Reátegui Vega.
Alumna Practicante


.....
Jessica N. Tuanama Correa.
Alumna Practicante

Anexo 07
Galería de Imágenes.

Figura N°1

Niños realizando el juego simbólico. El aprendizaje que adquieren mediante este juego es sociabilizar con los demás y desarrollar su creatividad.



Figura N°2

Niños realizando el juego de bloques. El aprendizaje que adquieren mediante este juego fomenta la resiliencia, el arte y la coordinación ojo-mano que le permitirá una adecuada referencia visual-espacial.



Figura N°3

Niños está realizando un juego de psicomotricidad gruesa .El aprendizaje que adquieren mediante este juego es que les ayuda a adquirir fuerza, habilidad y agilidad en sus movimientos.



Figura N°4

Niña está realizando el juego simbólico. El aprendizaje que adquiere mediante este juego es estimular la imaginación y la creatividad, fomentando el pensamiento abstracto y la resolución de problemas.



● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	4%
2	hdl.handle.net Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet	1%
4	diariovoces.com.pe Internet	1%
5	tarapoto on 2024-07-05 Submitted works	<1%
6	1library.co Internet	<1%
7	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
8	Instituto Superior de Educación Publico Hno Victorino Elorz Goicoeche... Submitted works	<1%

9	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
10	dspace.utb.edu.ec Internet	<1%
11	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	<1%
12	repositorio.unamba.edu.pe Internet	<1%
13	tarapoto on 2023-09-11 Submitted works	<1%
14	University of La Guajira on 2021-09-26 Submitted works	<1%
15	Universidad Catolica de Trujillo on 2024-07-01 Submitted works	<1%
16	repositorio.uarm.edu.pe Internet	<1%
17	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-03-30 Submitted works	<1%
18	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-06-26 Submitted works	<1%
19	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-07 Submitted works	<1%
20	ikua.iiap.gob.pe Internet	<1%

21	tarapoto on 2023-11-24 Submitted works	<1%
22	Aguayo Manotupa, Diana Rossina. "Efectividad del programa preventiv... Publication	<1%
23	repositorio.unsm.edu.pe Internet	<1%
24	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
25	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
26	repositorio.upse.edu.ec Internet	<1%
27	Universidad de Nebrija on 2023-06-06 Submitted works	<1%
28	Universidad Autonoma de Chile on 2024-10-10 Submitted works	<1%
29	Universidad Cesar Vallejo on 2023-12-27 Submitted works	<1%
30	repositorio.untrm.edu.pe Internet	<1%
31	tarapoto on 2024-01-03 Submitted works	<1%
32	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%

33	University of Maryland, Global Campus on 2023-02-06 Submitted works	<1%
34	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
35	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
36	sinergiaacademica.com Internet	<1%
37	UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2023-... Submitted works	<1%
38	Universidad a Distancia de Madrid on 2024-09-30 Submitted works	<1%
39	repositorio.ulvr.edu.ec Internet	<1%
40	scielo.sld.cu Internet	<1%
41	issuu.com Internet	<1%
42	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
43	revistas.uazuay.edu.ec Internet	<1%
44	slideshare.net Internet	<1%

45	Escuela de Posgrado Newman on 2023-10-21 Submitted works	<1%
46	Universidad Peruana Los Andes on 2022-03-24 Submitted works	<1%
47	docs.google.com Internet	<1%
48	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
49	repository.libertadores.edu.co Internet	<1%
50	udep on 2024-10-22 Submitted works	<1%
51	uncedu on 2024-10-31 Submitted works	<1%
52	Caribbean University on 2023-08-03 Submitted works	<1%
53	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-04-29 Submitted works	<1%
54	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2024-05-23 Submitted works	<1%
55	repositorio.ulasamericas.edu.pe Internet	<1%
56	unsaac on 2024-10-19 Submitted works	<1%

57	Universidad Abierta para Adultos on 2021-08-18 Submitted works	<1%
58	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-02-01 Submitted works	<1%
59	monterrico on 2023-12-26 Submitted works	<1%
60	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
61	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
62	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
63	Rodriguez Romero, Diana Jimena. ""Influencia de la aplicacion del prog... Publication	<1%
64	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01 Submitted works	<1%
65	uroosevelt on 2024-10-22 Submitted works	<1%
66	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-09-08 Submitted works	<1%
67	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-06 Submitted works	<1%
68	Universidad TecMilenio on 2024-11-04 Submitted works	<1%

69	Universidad Tecnologica de los Andes on 2023-11-07 Submitted works	<1%
70	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	<1%
71	unsaac on 2024-10-15 Submitted works	<1%
72	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-06-02 Submitted works	<1%
73	Ramirez, Carolina Araya. "Spatial Reasoning in the Classroom: Effects ... Publication	<1%
74	Redcol District on 2024-10-09 Submitted works	<1%
75	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-21 Submitted works	<1%
76	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09 Submitted works	<1%
77	Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion on 2024-02-05 Submitted works	<1%
78	Universidad de Guayaquil on 2022-08-25 Submitted works	<1%
79	apcergroup.com Internet	<1%
80	uncedu on 2024-01-17 Submitted works	<1%

81	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-03 Submitted works	<1%
82	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-11-05 Submitted works	<1%
83	Escuela Educacion Superior Pedagógica Pública Emilia Barcia Bonifatt... Submitted works	<1%
84	Jose Luis Vivanco Narváez. "Teatro fóro como herramienta para actua... Crossref posted content	<1%
85	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-23 Submitted works	<1%
86	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-01 Submitted works	<1%
87	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-01-21 Submitted works	<1%
88	bsquero.net Internet	<1%
89	ciencialatina.org Internet	<1%
90	repo.uta.edu.ec Internet	<1%
91	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%
92	uncedu on 2024-01-05 Submitted works	<1%

93	unjbg on 2024-05-03 Submitted works	<1%
94	theibfr.com Internet	<1%
95	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-02-11 Submitted works	<1%
96	Eva Johansson. "Editor's Letter", International Journal of Early Childho... Crossref	<1%
97	Leon Chero, Veronica Lucano Fernandez, Vanessa Oliva Chinga, Juan ... Publication	<1%
98	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2022-04-04 Submitted works	<1%
99	Quispe Roman, Flor. "Efectos del programa "Juegos linguisticos" para ... Publication	<1%
100	Ruiz Mendoza, Cynthia Lopez. "Analisis de las Acciones Implementada... Publication	<1%
101	Universidad Catolica de Oriente on 2021-09-03 Submitted works	<1%
102	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-09 Submitted works	<1%
103	Universidad Cesar Vallejo on 2023-06-27 Submitted works	<1%
104	Universidad de Xalapa A. C. on 2024-09-03 Submitted works	<1%

105	diposit.ub.edu Internet	<1%
106	docplayer.es Internet	<1%
107	dspace.ups.edu.ec Internet	<1%
108	ensayoes.com Internet	<1%
109	portal.amelica.org Internet	<1%
110	refcale.ulead.edu.ec Internet	<1%
111	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
112	repository.usta.edu.co Internet	<1%
113	tesis.usat.edu.pe Internet	<1%
114	uncedu on 2024-02-07 Submitted works	<1%
115	uncedu on 2024-02-15 Submitted works	<1%
116	ibiza.es Internet	<1%

117	invemar.org.co Internet	<1%
118	takey.com Internet	<1%
119	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali..." Publication	<1%
120	Chapilliquen Rodriguez, Monica Gladys. "Competencias digitales en es..." Publication	<1%
121	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-01-07 Submitted works	<1%
122	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-06-12 Submitted works	<1%
123	Corporación Universitaria del Caribe on 2020-02-04 Submitted works	<1%
124	Escuela Educacion Superior Pedagógica Pública Emilia Barcia Bonifatt... Submitted works	<1%
125	Fundacion Universitaria Juan de Castellanos on 2020-11-13 Submitted works	<1%
126	UNIBA on 2024-02-19 Submitted works	<1%
127	Universidad Católica Boliviana "San Pablo" on 2024-11-04 Submitted works	<1%
128	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-25 Submitted works	<1%

129	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-25 Submitted works	<1%
130	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2023-05-18 Submitted works	<1%
131	Universidad Nacional de Educación on 2020-09-01 Submitted works	<1%
132	Universidad Tecnologica del Peru on 2024-07-31 Submitted works	<1%
133	Universidad de Almeria on 2021-08-31 Submitted works	<1%
134	Universidad del Istmo de Panamá on 2024-04-10 Submitted works	<1%
135	dspace.ucuenca.edu.ec Internet	<1%
136	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%
137	editorialalema.org Internet	<1%
138	educas.com.pe Internet	<1%
139	repositorio.espe.edu.ec Internet	<1%
140	repositorio.ulatina.ac.cr Internet	<1%

141	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet	<1%
142	repositorio.unsch.edu.pe Internet	<1%
143	repositorio.upec.edu.ec Internet	<1%
144	repositorio.upla.edu.pe Internet	<1%
145	repositorio.uti.edu.ec Internet	<1%
146	revistas.ucr.ac.cr Internet	<1%
147	revistas.uh.cu Internet	<1%
148	tarapoto on 2024-01-04 Submitted works	<1%
149	tarapoto on 2024-03-06 Submitted works	<1%
150	unia on 2024-09-23 Submitted works	<1%
151	minedu.gob.pe Internet	<1%
152	revistas.upel.edu.ve Internet	<1%

153	virtualeduca.org Internet	<1%
154	Universidad Internacional de la Rioja on 2014-07-06 Submitted works	<1%
155	unapiquitos on 2024-07-12 Submitted works	<1%
156	"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 Crossref	<1%
157	Caribbean University on 2023-08-03 Submitted works	<1%
158	Carlos Manuel Massuh Villavicencio. "La voz de la experiencia en educ..." Crossref	<1%
159	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-06-26 Submitted works	<1%
160	bdigital.unal.edu.co Internet	<1%
161	unsaac on 2024-11-01 Submitted works	<1%