

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO – CAJAMARCA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**Juegos didácticos para elevar la motivación en el aula de 5 años de la
Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo – 2023.**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESORA DE
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Diana Rocío Sánchez Pérez

Yeny Noemí Román Quispe

ASESORA:

Lida Mabel Salazar Chávez

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Currículo y Didáctica

SAN PABLO – PERÚ–2023

TÍTULO DE LA TESIS

Juegos Didácticos para Elevar la Motivación en el Aula de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo – 2023.

AUTORAS

.....
Yeny Noemi Roman Quispe

.....
Diana Rocío Sánchez Péres

Presentado al IESP “ 13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO

Para optar el título de profesora de la especialidad de Educación Inicial

APROBADO POR:

.....
AZAÑEDO ALCÁNTARA, PERCI GUINSHON
PRESIDENTE DEL JURADO

.....
BURGOS CASTAÑEDA, JUANA ROSA
SECRETARIO DEL JURADO

.....
SORIANO PALOMINO, OSCAR ORLANDO
VOCAL DEL JURADO

Con mucho aprecio dedico este humilde trabajo de investigación a mi madre por ser mi fuente de fortaleza, por su ejemplo de superación, por su entrega, sacrificio y esfuerzo dado para apoyarme en terminar esta carrera profesional. También con mucho amor mi hija Aitana Cholán, que es mi fuente de inspiración y motivación, la que me da fuerzas en mis debilidades para seguir este camino del éxito académico y profesional.

Diana Rocío

A mi familia quien fue fuente constante de inspiración y alegría. Espero que disfrutes de esta investigación tanto como yo disfruté escribiéndolo.

Yeny Noemí

AGRADECIMIENTO

A Dios infinitamente, por guiarnos y darnos fuerzas para perseguir nuestras metas y objetivos trazados, por la vida, por la salud, y la fortaleza que nos ha permitido salir adelante aún en los momentos más difíciles que nos da la vida.

Agradecemos cordialmente a nuestros docentes de esta casa Superior de Estudios: Instituto de Educación Superior Pedagógico “13 de Julio de 1882” San Pablo, por su paciencia y enseñanza, y porque a ellos, debemos gran parte de nuestros conocimientos adquiridos, los cuales estamos seguras, nos permitirán ser futuras profesionales de bien.

Agradecer a nuestros padres, los que siempre nos apoyaron económicamente y nos fortalecían con sus palabras motivadoras, los mismos que no dudaban en apoyarnos para salir de momentos cruciales. ¡Ah!, y no debemos pasar por alto para agradecer a nuestras compañeras de aula y algunos otros personajes, por su apoyo incondicional, los mismo que también fueron un gran soporte del presente trabajo.

Diana Rocío - Yeny Noemí

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las Variables	19
Tabla 2. Resultados de la Variable Motivación.....	38
Tabla 3. Resumen de Procesamiento de casos pre test y postest	39
Tabla 4. Descriptivos del Pre test – post test.	40
Tabla 5. Pruebas de Normalidad de la Variable Motivación	41
Tabla 6. Prueba entre la Ficha de Observación de entrada y Salida de la Variable Motivación	43
Tabla 7. Dimensión 1: Atención Sostenida.....	44
Tabla 8. Resumen de Procesamiento de Casos Dimensión 1: Vocalización	45
Tabla 9. Descriptivos del Pre test- Postest de la Dimensión: Atención Sostenida	46
Tabla 10. Prueba de Normalidad con Shapiro Wilk de la Dimensión 1: Atención Sostenida....	47
Tabla 11. Prueba T de Student entre el Pretest y Postest de la Dimensión Atención Sostenida.	48
Tabla 12. Dimensión 2: Iniciativa.....	49
Tabla 13. Resumen de Procesamiento de Casos de la Dimensión 2. Iniciativa.....	50
Tabla 14. Descriptivos de la Dimensión 2: Iniciativa.....	51
Tabla 15. Prueba de Normalidad con Shapiro Wilk de la Dimensión 2: Iniciativa.....	53
Tabla 16. Prueba t de Student entre el Pre test y Postest de la Dimensión Atención Sostenida.....	54
Tabla 17. Dimensión 3: Autonomía.....	55
Tabla 18. Resumen de Procesamiento de Casos de la Dimensión 3: Autonomía.....	57
Tabla 19. Descriptivos de la Dimensión 3: Autonomía.	58
Tabla 20. Prueba Entre el Pretest y Postest de la Dimensión Autonomía.	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados Globales Correspondientes a la Variable Dependiente:

Motivación.....38

Figura 2. Resultados de la Dimensión 1: Atención Sostenida.....44

Figura 3. Resultados de la Dimensión 2: Iniciativa49

Figura 4. Dimensión 3: Autonomía.....56

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE TABLAS	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	12
CAPITULO I	13
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. Planteamiento del problema.....	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Justificación del estudio.	15
1.3.2. Práctica.....	16
1.3.3. Metodológica.....	16
1.4. Objetivos	16
1.4.1. Objetivo general.	16
1.4.2. Objetivos específicos.....	16
1.5. Delimitación de la investigación	17
CAPITULO II.....	18

HIPOTESIS Y VARIABLES	18
2.1. Hipótesis y Variables	18
2.1.1. Hipótesis de la investigación.....	18
2.1.2. Variables de investigación.....	18
2.1.3. Operacionalización de variables.....	19
CAPITULO III	21
MARCO TEÓRICO.....	21
3.1. Antecedentes de la investigación.....	21
3.1.1. Antecedentes Internacionales	21
3.1.2. Antecedentes Nacionales.....	22
3.1.3. Antecedentes locales	22
3.2. Bases teóricas de las variables.....	23
3.2.1. Bases teóricas de la variable el juego didáctico	23
3.2.1.1. Teoría del juego como estrategia didáctica	24
Juego funcional.....	25
Juego simbólico	26
3.2.1.2. Bases Teóricas de las actividades lúdicas.	26
3.2.1.3. Teoría cognitiva del Aprendizaje	28
3.2.2. Bases teóricas de la variable motivación.....	29
3.2.2.1. Teoría de la jerarquía de necesidades de Maslow	29

3.2.2.2.	Teoría del factor dual de Herzberg.....	29
3.2.	Definición de términos	31
3.3.1.	Concepto de Juegos didácticos.....	31
3.3.1.1.	Juego	31
3.3.2.	Conceptos de motivación.	32
	CAPITULO IV	34
	METODOLOGÍA.....	35
4.1.	Tipo de investigación.....	35
4.2.	Método de investigación.....	35
4.3.	Diseño de investigación.....	35
4.4.	Población y muestra.....	36
4.3.1.	Población.....	36
4.3.2.	Muestra.....	36
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos. (validez y confiabilidad)....	36
4.5.	Tratamiento estadístico de los datos.....	36
4.6.	Consideraciones éticas	37
	CAPITULO V	38
	RESULTADOS	38
5.1.	Resultados de la variable	38
5.2.	Resultados por dimensiones	44

CAPITULO VI DISCUSIÓN.....	61
CAPITULO VII.....	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	65
RECOMENDACIONES	65
CAPITULO VIII	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66

RESUMEN

El estudio tuvo como finalidad determinar la influencia de los juegos didácticos en la motivación de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo, en el año 2023. En cuanto a la metodología, se optó por un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada con diseño preexperimental. Este diseño implicó trabajar con un único grupo de estudio, en el cual se realizó una ficha de observación de entrada, seguido de la implementación de talleres que permitieron la manipulación de las variables y culminó con la aplicación de la ficha de observación de salida.

Los resultados obtenidos del análisis estadístico descriptivo fueron, en la ficha de observación de entrada, se tiene que 31,30% de niños y niñas a veces se siente motivado durante la clase, el 68,80% nunca está motivado en la clase, luego de la aplicación de juegos didácticos, los resultados se evidenciaron en la ficha de observación de salida, donde el 6,30% siempre se encuentra motivado, el 68,80% a veces se encuentra motivado y el 25% nunca está motivado en clase, mostrando un cambio positivo en los estudiantes luego de la aplicación de juegos didácticos. De la misma manera, se obtuvieron valor $t=4,687$ y un $sig. = 0,000$, es por eso que se aceptó la hipótesis alterna (H_a), evidenciando que existe una diferencia entre la evaluación realizada. Llegando a la conclusión que antes de aplicar el estímulo los niños y niñas nunca presentaron baja y luego de aplicar el estímulo, la mayoría se motivaron.

Palabras Claves: Motivación, juegos didácticos, juego funcional y juego simbólico, atención sostenida, iniciativa, autonomía.

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the influence of educational games on the motivation of 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 60 San Pablo in the year 2023. Regarding the methodology, a quantitative approach was chosen. applied type with pre-experimental design. This approach involved working with a single study group, in which an initial test (pre-test) was carried out, followed by the implementation of workshops that allowed the manipulation of the variables under study, and culminated with the application of a final test (posttest).

The results obtained from the descriptive and inferential statistical analysis, in the pre-test, 31.30% of boys and girls sometimes feel motivated during class, 68.80% are never motivated in class, after the application of didactic games, the results were evident in the post test, 6.30% are always motivated, 68.80% are sometimes motivated and 25% are never motivated in class, showing a positive change in the students later of the application of educational games. In the same way, a value $t=4.687$ and a $sig. = 0.000$, which is why the alternative hypothesis (H_a) was accepted, evidencing that there is a difference between the evaluation carried out. Concluding that before applying the stimulus the boys and girls never showed

Keywords: Motivation, didactic game, functional game and symbolic game, sustained attention, initiative, autonomy.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “Los juegos didácticos para elevar el nivel de motivación en el aula de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023. Los juegos didácticos son una herramienta valiosa para propiciar la motivación y el compromiso en el aula, para el desarrollo de niños y niñas, ya que desempeñan un papel significativo, en su crecimiento cognitivo, social, emocional y físico. La motivación es un estado de ánimo positivo, que fortalece las actitudes de los niños para conseguir sus objetivos eficientemente y representa la asistencia necesaria que los niños necesitan en un momento específico de su proceso educativo para alcanzar un nivel superior de desarrollo.

La investigación comprende lo siguiente: El primer capítulo, consiste en el planteamiento de problemas, formulación del problema, justificación, objetivos y delimitación de la presentación de la investigación. En segundo capítulo, se plantea la hipótesis, variable y operacionalización de variables para el desarrollo de la metodología. El tercer capítulo, consta del marco teórico, antecedentes, bases teóricas y definición de términos. En el cuarto capítulo, se trabaja la metodología en que consiste en tipo de investigación, método de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad, tratamiento estadístico y consideraciones éticas. El quinto capítulo, se redacta los resultados a través de tablas, figuras y su interpretación. El sexto capítulo, se trabaja la discusión de los resultados describiendo los datos obtenidos contrastados con estudios previos y enfatizados en los nuevos. El séptimo capítulo, se tiene en cuenta las conclusiones y recomendaciones. Las conclusiones son una reflexión final acerca del trabajo previamente realizado, constituye la última parte del contenido de la tesis y representa el discurso de cierre de la misma. Las recomendaciones constituyen un ítem que va de la mano con las conclusiones.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La motivación según Naranjo (2009) es importante en diversos aspectos de la sociedad incluyendo el ámbito educativo. La motivación actúa como una fuerza orientadora en las acciones, convirtiéndose en un componente esencial que determina las actividades que realiza una persona y los objetivos a los que aspira. En este sentido, la motivación puede ser entendida como el conjunto de razones que explican por qué las personas actúan de determinada manera. El comportamiento motivado se caracteriza por ser enérgico, enfocado y persistente, esas características son importantes en los niños actuando como un elemento fundamental para su aprendizaje y evolución. Los bajos niveles de motivación y la falta de disposición para lograr buenos resultados académicos en niños y niñas están influenciados por estereotipos sociales que impactan negativamente en el rendimiento estudiantil. Por ello, es necesario que a los niños se les enseñen estrategias de enseñanza lúdicas, cotidianas e interdisciplinarias, que ayuden a elevar la motivación y fomenten un entorno de aprendizaje más amigable y competitivo para los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016).

El juego didáctico es una herramienta esencial que facilita la exploración, el descubrimiento, la manipulación y la experimentación por parte de los niños, aportando de manera significativa a su desarrollo holístico. La actividad lúdica didáctica es dinámica y de gran relevancia en la vida infantil. (Alonso, 2021). Según Gómez et al. (2002) destacan la eficacia de los juegos lúdicos como métodos y técnicas para sostener la concentración de los alumnos. Es notable cómo, a través del juego, los niños aprenden, descubren y comprenden su entorno. Actualmente, el juego se ha convertido en una herramienta didáctica clave en diversas propuestas educativas. A pesar de su efectividad, son pocas las instituciones educativas que lo implementan.

El empleo del juego como instrumento pedagógico se reconoce como crucial para el desarrollo físico, psicológico y social de los individuos en etapa infantil y juvenil.

A nivel internacional se encuentra que La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2019) en su última prueba del Programa internacional para la evaluación de estudiantes (PISA), en donde se consideran la motivación por aprender, concepción de sí mismos y empleo de estrategias de aprendizaje; en base a los resultados obtenidos de los 77 países participantes, Colombia, Ecuador y Perú se posicionaron en casi los últimos puestos del ranking general y como último lugar entre los países de Sudamérica.

A nivel nacional se enfrenta serios desafíos en el ámbito educativo, como nación con limitados recursos económicos y una marcada desigualdad en la provisión de servicios educativos, el país no ha logrado avances comparables a otras naciones. Se identifican problemas adicionales en el sistema educativo, como políticas educativas ineficaces, la falta de vocación en algunos docentes, la repetición de grados por parte de estudiantes y la deserción escolar. Se señala igualmente la presencia de carencias en la infraestructura educacional, junto con una limitada motivación e involucramiento de los padres en el proceso educativo de sus hijos (Pudillo, 2023).

En el transcurso de la práctica profesional en San Pablo, se ha constatado que los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 muestran que el 67% tiene desinterés por el aprendizaje dado, el (60%), falta de atención y el 84% poca concentración, razón por la cual se propone investigar como el uso de juegos didácticos puede mejorar la motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 de San Pablo en el año 2023.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG: ¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos influye en la mejora la motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora la motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023?

PE2: ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora la motivación en la dimensión iniciativa en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023?

PE3: ¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora la motivación en la dimensión autonomía en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023?

1.3. Justificación del estudio

1.3.1. Teórica

La investigación recurre a los juegos didácticos para que fortalezcan la motivación y esta permitirá revisar los enfoques y teorías planteados. Proporcionan el manejo de conceptos y teorías que servirán de guías para la producción de conocimiento científico en lo referente a cómo manejar la atención en el niño y como utilizar los juegos como estrategias didácticas.

1.3.2. Práctica

A nivel práctico se pretende lograr que los estudiantes realicen de forma correcta o adecuada sus movimientos en su desarrollo o desempeño en los juegos didácticos donde los niños puedan construir sus propios aprendizajes. Esta investigación es relevante porque se está abordando una problemática que preocupa a la sociedad y a la Institución Educativa Inicial N° 60.

1.3.3. Metodológica

La investigación aporta con la elaboración de instrumentos de investigación, como es la ficha de observación, para el procesamiento de recolección de datos. Además, se maneja el procedimiento de planificación y diseño de talleres, sobre como el juego eleva la motivación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

OG: Determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos influye en la mejora de la motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2023

1.4.2. Objetivos específicos.

OE1: Establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo 2023.

OE2: Establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo 2023.

OE3: Establecer la influencia en los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, SanPablo 2023.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Epistemológica.

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, basado en el paradigma positivista, porque requiere del uso de la estadística y el conteo y cuantificación de datos, para la interpretación de la información estudiada.

1.5.2. Espacial.

El ámbito espacial de la investigación se centra en la provincia de San Pablo, ubicada en la región de Cajamarca, específicamente en la Institución Educativa Inicial N° 60.

1.5.3. Temporal.

Se realizará durante los meses de junio a diciembre del 2023

CAPITULO II

HIPOTESIS Y VARIABLES

2.1. Hipótesis y Variables

2.1.1. Hipótesis de la investigación

2.1.1.1. Hipótesis General

HG: La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo - 2022.

2.1.1.2. Hipótesis específicas

HE1: La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo 2023.

HE2: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la motivación en la dimensión iniciativa, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60, San Pablo 2023.

HE3: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente en la motivación, en la dimensión autonomía, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

2.1.2. Variables de investigación

Variable dependiente. Juegos didácticos - Variable independiente. Motivación

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
I Juegos Didácticos	Melo y Hernández (2014) enfatizan la importancia del juego como un elemento clave en el desarrollo y avance del conocimiento humano, subrayando su rol significativo en la educación. El objetivo es reconocer su valor pedagógico y su influencia en todas las facetas del desarrollo individual. El juego actúa como una actividad cognitiva representativa que facilita el desarrollo de habilidades para interpretar y retener información del entorno, incluso frente a estímulos desconocidos. Este proceso cognitivo emerge de las abstracciones y significados que el niño crea, así como de la organización de estas experiencias según su perspectiva personal. Los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica.	Los juegos didácticos deben ser juegos sencillos de fácil manejo y con un objetivo educativo. El juego didáctico se adecuará a la edad del pequeño y de sus capacidades, incluidos el juego funcional y el juego simbólico.	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> Control y coordinación de sus movimientos Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación 	Lista de cotejo
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del juego a través de la manipulación Participa he interactúa en diferentes juegos 	

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
D Motivación	<p>Usan y Salavera (2018)</p> <p>la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.</p>	<p>Es el impulso mental que nos da la fuerza necesaria para iniciar la ejecución de una acción y para mantenernos en el camino adecuado para alcanzar un determinado fin, en base a la atención, iniciativa y autonomía.</p>	<p>Atención</p> <p>Iniciativa</p> <p>Autonomía</p>	<p>Observación</p> <p>Comunicación asertiva</p> <p>Independencia parahablar</p> <p>Libertad para tareas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

CAPITULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de la investigación.

3.1.1. Antecedentes Internacionales

Carrillo, García, Ávila y Erazo (2020) el título de su investigación fue “El juego como motivación del proceso de enseñanza aprendizaje del niño”. Su muestra fue 19 niños entre 4 y 5 años, con un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental. Se observó que, al utilizar juegos educativos en clase, la motivación de los niños se mantuvo elevada desde el comienzo hasta el final de la sesión. Esto llevó a los niños a desear que estas actividades se prolongaran por más tiempo. Concluyendo que utilizando el juego como metodología didáctica para los aprendizajes es de fundamental importancia, el autor menciona si se utiliza los juegos didácticos en la etapa escolar hará más fácil el proceso de aprendizaje, pero siempre deben tenerse en cuenta las normas y reglas de convivencia dentro de las sesiones educativas, Por lo tanto, es esencial que los docentes incorporen métodos y herramientas lúdicas para conectar eficazmente con sus alumnos.

Lanchiva y Quilumba (2022) realizaron a cabo un estudio titulado "La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años", centrado en el análisis de este tema durante el año 2021". También, presenta un enfoque cualitativo, preexperimental con una muestra de 25 estudiantes del nivel inicial. Finalmente se demostró la posibilidad de elevar la autonomía en los niños/as, consecuentemente, los maestros deben ofrecer estrategias pedagógicas donde el juego sea la principal herramienta de fortalecer sus destrezas de aprendizaje en los diferentes campos de adaptación.

Moreno y Cárdenas (2021) realizó su tesis sobre “La lúdica como instrumento para mejorar la motivación escolar en niños de preescolar”. El grupo de estudio se conformó por 24 estudiantes, integrado por 14 niños y 10 niñas, todos en un rango de edad de 5 a 6 años.

El diseño de esta investigación es de preexperimental. Los resultados evidencian las estrategias Lúdicas pedagógicas pueden generar diferentes resultados que permite la exploración de los niños de una manera vivencial donde el niño se divierte aprendiendo, al implementar estas estrategias los niños son más activos, participativos, creativos de una forma integral ya que individualmente va a explorar su entorno y adquiriendo nuevos conocimientos que le permiten ampliar sus habilidades motrices y cognitivas.

3.1.2. Antecedentes Nacionales

Figuroa, Y. Figuroa, M. (2019) realizó su investigación sobre Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo – 2018. La investigación, de carácter preexperimental y aplicada, se enfocó en una población y muestra de 12 niños y niñas de 4 años. Se empleó una Lista de Cotejo de Logros Pedagógicos como instrumento, complementado con la realización de 20 talleres enfocados en actividades lúdicas basadas en el juego libre en distintos sectores. Los resultados del post-test revelaron un incremento en el nivel de logro hasta alcanzar un 100%. En consecuencia, el estudio concluye que el juego libre ejerce una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Santa Ana School” en Chiclayo durante el año 2018.

Almora y Quispe (2019) llevaron a cabo un estudio denominado “Los juegos lúdicos como estrategia de motivación pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa inicial Innova Schools”. La metodología tiene un tipo de investigación Cualitativa. La

propuesta de mejora es después de los resultados del test inicial aplicar una serie de talleres para luego aplicar el post - test y analizar la mejora. La muestra de estudios fue de 21 atediantes del nivel Inicial. Llegaron a la conclusión indica que los niños reconocen una mayor productividad en el desarrollo de las sesiones de clase cuando se incorporan ciertos tipos de juegos dentro del marco de actividades lúdicas.

Casaño (2019) el estudio se centró en “El juego como estrategia motivadora basada en juegos para fomentar el aprendizaje en niños y niñas”. El objetivo principal de este estudio fue la reformulación y el perfeccionamiento de las prácticas pedagógicas a través de la implementación de estrategias motivacionales centradas en el juego, enfocadas específicamente en la Institución Educativa Inicial N° 249 de Leoncio Prado durante el año 2014. La metodología adoptada fue la investigación-acción pedagógica de tipo cualitativo. Para la recopilación de datos se empleó la técnica de observación, utilizando como instrumentos un diario de campo para la investigación y una guía de observación específica. El análisis de los datos recogidos se realizó a través del proceso de sumillado. Para la interpretación de estos datos se aplicó la técnica de triangulación. La conclusión principal derivada de la investigación fue que el uso del juego como herramienta pedagógica reconceptualizada demostró ser eficaz para el mejoramiento de las estrategias de motivación dentro de la práctica docente.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. El juego didáctico

Martínez, García y Linares (2022) hablan de la importancia de los juegos en la infancia, resaltando que no solo proporcionan alegría, satisfacción y placer a los niños, sino que también fomentan la reflexión y estimulan su interés y deseo por aprender. Los juegos educativos, diseñados con base en juegos existentes y adaptados para diferentes unidades de aprendizaje en

todos los niveles educativos, promueven habilidades, capacidades, resiliencia y tolerancia a la frustración. Es importante que su implementación en el ámbito educativo no sea aleatoria, sino que se base en principios bien definidos como reglas claras, retroalimentación inmediata, reconocimiento de logros, y un ambiente que permita la madurez y libertad para cometer errores, todo ello con el fin de enriquecer el proceso de aprendizaje. Según Minerva, estos juegos están abriendo nuevas oportunidades en la educación.

Arancibia et al. (1992) sostienen desde una perspectiva psicológica que el juego no solamente se utiliza con fines recreativos y de entretenimiento para los niños; es un medio fundamental para su desarrollo social, así como aprendizaje de normas de conducta, fomento de la imaginación, la creatividad, la solución de problemas y la descarga emocional. A través del juego, los niños no solo expresan, sino que también adquieren habilidades y virtudes. Las actividades lúdicas son esenciales en sus vidas ya que les permiten explorar y consolidar sus capacidades, facilitando su desarrollo como individuos. Por lo tanto, es crucial que los educadores integren el juego de manera activa en el proceso (Figuroa y Figuroa 2019 de enseñanza-aprendizaje. El desarrollo infantil se define como el análisis de las transformaciones notables en la estructura, función y conducta de los niños a lo largo de su crecimiento y madurez, enfatizando la relevancia del juego como instrumento clave en la difusión del conocimiento. Al implementar actividades lúdicas, es importante respetar el juego del niño y no interrumpirlo, ya que es un aspecto natural de la infancia, pero también es esencial establecer límites y asignar un tiempo adecuado para jugar, seleccionar actividades y participar con ellos no solo como maestros sino también como compañeros de juego, lo que resulta enriquecedor para los estudiantes.

Dewey (2004) destaca la importancia del juego, no solo por el tiempo que los niños invierten en él, sino también por su influencia en todas las áreas del comportamiento humano,

especialmente cuando se guía de manera efectiva. A lo largo de la historia, el juego ha sido definido de múltiples maneras, y estas definiciones han evolucionado con el tiempo gracias a los estudios dedicados a su análisis. Según Dewey, el juego se caracteriza por ser una actividad espontánea, enfocada en la satisfacción inmediata y sin prestar atención a los resultados. Esta visión sugiere que el propósito del juego es el juego mismo, sin considerar los beneficios adicionales que podrían surgir. Spencer también comparte esta perspectiva. Sin embargo, el juego didáctico visto como estrategia de aprendizaje, dirigido a los niños, cumple un rol fundamental en la adquisición conocimientos (Martínez y García, 2022).

Se concluye que Los juegos didácticos son herramientas educativas que se utilizan para facilitar el aprendizaje de manera interactiva y divertida. En un marco teórico, los juegos didácticos pueden ser vistos como una estrategia pedagógica que promueve la participación activa de los estudiantes, fomenta la creatividad y facilita la comprensión de conceptos complejos.

3.2.1.1. Juego simbólico. El juego simbólico es una forma de juego en la que los niños utilizan objetos o situaciones imaginarias para representar roles, escenarios o situaciones de la vida real. A través del juego simbólico, los niños pueden explorar y comprender el mundo que les rodea, desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas, así como fomentar su creatividad y capacidad de resolución de problemas. ¡Es una actividad muy importante en el desarrollo infantil

3.2.1.2 Juego funcional. Otálvaro (2011) menciona que, pocas semanas después de nacer, el bebé comienza a sentir placer al darse cuenta de que puede mover su cuerpo, disfrutando al hacer movimientos con sus brazos y piernas. Durante este período inicial del desarrollo humano, los movimientos corporales se convierten en un medio fundamental para el aprendizaje del niño, ayudándolo a desarrollar su coordinación en relación con el espacio y el tiempo.

3.2.1.3 Juego simbólico. Otálvaro (2011) El juego es descrito como una actividad fundamental de carácter simbólico que es fundamental, para el desarrollo en la infancia. En el juego, el niño transforma experiencias pasivas en activas, permitiéndole procesar y vincular estímulos de manera creativa. La imitación del entorno es clave en esta fase; el niño utiliza su creatividad para representar su mundo interior, ya sea imaginándose como un avión en vuelo o un insecto trepando.

En el juego de roles es especialmente significativo en la vida del niño, este simula ser un adulto, lo cual fomenta el desarrollo de su imaginación, lenguaje, autonomía y personalidad. Este tipo de juego también afina las habilidades cognitivas y atencionales del niño, mejorando su percepción visual, auditiva y táctil. Además, el juego de roles promueve la comprensión de conceptos espaciales y temporales, enriquece el vocabulario y estimula la expresión corporal. No solo eso, sino que también apoya el trabajo en equipo y el aprendizaje de normas, enseñando a seguir instrucciones y a respetar opiniones y turnos. El juego de roles es esencial en el fomento de la creatividad y la formación de la personalidad en los niños. Este estilo de juego posibilita la expresión de una variedad de emociones y contribuye al desarrollo de la motivación y una competitividad saludable. Además, promueve el trabajo colaborativo y la autonomía en la construcción de personajes. Polo et al (2018) considera el juego como un espacio simbólico y mágico, un ámbito perfecto donde se conjugan elementos diversos en una constante creación y recreación, proporcionando un refugio contra el sinsentido y el vacío existencial

3.2.2 Actividades lúdicas.

Medina (2011) dice que el juego constituye una herramienta esencial en el desarrollo infantil, proveyendo no solo asistencia en la resolución de problemas por parte de los niños, sino también contribuyendo a múltiples aspectos de su crecimiento y fortalecer su liderazgo, sino que también les enseña a mantener un carácter equilibrado y a tomar decisiones prudentes. Además,

el juego prepara a los niños para enfrentar los desafíos de la vida al desarrollar habilidades esenciales. Los juegos lúdicos crean un entorno favorable para el aprendizaje al brindar experiencias gratificantes y placenteras. El uso de estrategias didácticas que incorporan el juego contribuye significativamente al desarrollo del pensamiento crítico y promueve un aprendizaje integral, ayudando a los niños a adquirir habilidades prácticas, a desarrollarse personalmente y a convivir armoniosamente con otros.

Sin embargo, identifica un desafío clave en las instituciones educativas: la falta de integración y desarrollo en sus enfoques didácticos y metodológicos. Esta deficiencia puede afectar negativamente el desarrollo académico. Esta carencia puede tener un impacto adverso en el progreso académico de los estudiantes, particularmente durante sus años iniciales de escolaridad y aprendizaje mediante estrategias efectivas. No obstante, existe una problemática significativa en que muchos educadores no poseen la preparación adecuada para abordar dificultades matemáticas, lo que a menudo resulta en la transferencia de estos desafíos directamente a los estudiantes. Esta problemática se agrava debido a que ciertas instituciones educativas no brindan la capacitación adecuada a su personal docente en relación con el fomento de competencias matemáticas.

Para Moreno (2021), los juegos lúdicos son herramientas que elevan la motivación en los niños, ya que les permiten aprender de manera divertida y participativa. Al fomentar la interacción, la creatividad y el trabajo en equipo, los juegos lúdicos pueden ayudar a mantener el interés de los niños en el aprendizaje y promover un ambiente positivo en el que se sientan motivados a participar activamente.

3.1.1.1. Teorías constructivistas referentes a juegos didactas.

Estas teorías dan un marco sólido para comprender cómo los juegos didácticos pueden elevar el nivel de motivación de los estudiantes. ¿Hay algo más en lo que puedas asistir?

Algunas teorías relevantes sobre juegos didácticos para elevar el nivel de motivación en los niños incluyen:

Teoría del juego de Vygotsky: Según Lev Vygotsky, el juego es una actividad fundamental en el desarrollo infantil. Los juegos didácticos pueden ser diseñados para fomentar la zona de desarrollo próximo, es decir, el espacio entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con ayuda. Al ofrecer desafíos adecuados en un entorno de juego, se puede motivar a los niños a alcanzar su máximo potencial. (Polo et.al.,2018)

La teoría de Vygotsky sobre el juego destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Según Vygotsky, el juego es una actividad fundamental en la que los niños pueden aprender y desarrollar habilidades y conocimientos importantes.

En su teoría, Vygotsky argumenta que el juego permite a los niños practicar y experimentar con diferentes roles y situaciones sociales. A través del juego, los niños pueden desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la capacidad de cooperar, resolver conflictos y regular sus emociones.

Vygotsky también sostiene que el juego tiene un papel importante en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto. En el juego, los niños pueden practicar y experimentar con diferentes formas de comunicación y expresión. Además, el juego también les permite explorar y comprender conceptos abstractos, como el tiempo, el espacio y las relaciones sociales.

El juego proporciona una oportunidad única para que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales, cognitivas y lingüísticas de manera lúdica y natural.

Teoría de la motivación intrínseca de Deci y Ryan: Esta teoría destaca la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación para fomentar la motivación intrínseca en los niños. Los juegos didácticos que permiten a los niños tomar decisiones, experimentar el éxito y relacionarse con otros pueden aumentar su motivación y compromiso con el aprendizaje. (Polo et.al.,2018).

Al combinar estas teorías y adaptarlas al contexto específico de los niños, los juegos didácticos pueden ser una herramienta efectiva para elevar la motivación y promover un aprendizaje significativo y divertido.

3.1.2. Motivación

3.1.2.1. Teoría de la jerarquía de necesidades de Maslow.

Maslow describió un modelo de jerarquía de necesidades humanas en forma de pirámide que se clasifican en cinco niveles, donde cada nivel representa un tipo de necesidad básica. Las necesidades de un nivel básico requieren satisfacción previa antes de poder atender eficazmente las necesidades del nivel subsiguiente. Así, una vez que se cumple una necesidad, el ser humano busca satisfacer la necesidad del siguiente nivel en la jerarquía. (Maslow, 1954).

3.1.2.2. Teoría del factor dual de Herzberg.

En el ámbito empresarial, se ha notado que los empleados muestran satisfacción en su ambiente laboral debido a diversos factores predominantes, incluyendo la comunicación interpersonal efectiva, la flexibilidad de las políticas de la empresa, una remuneración justa y un ambiente laboral positivo. Además, (Herzberg, Mausner & Snyderman, 1967) destacaron que los factores que desmotivan a los trabajadores no son necesariamente los mismos que los que los motivan, dividiendo estos elementos en distintas categorías:

➤ **Factores Higiénicos:**

Los factores que contribuyen al bienestar en el ámbito laboral de los profesionales de la educación no están necesariamente relacionados con las tareas educativas específicas que realizan en su entorno escolar. Estos elementos, siendo externos, pueden no asegurar un aumento en el esfuerzo de los empleados para alcanzar sus objetivos, pero contribuyen a crear un entorno de trabajo en el que se sientan a gusto

➤ **Factores motivadores:**

Los factores relacionados con las tareas que desempeñan los colaboradores tienen un impacto significativo en su motivación.

3.1.2.3 Dimensiones.

- **Atención sostenida.**

La atención sostenida se refiere a la capacidad de mantener el enfoque en una tarea específica durante un período prolongado de tiempo. En el contexto de la motivación, la atención sostenida se ve influenciada por el nivel de interés, entusiasmo y compromiso que una persona tiene hacia la tarea en cuestión. Cuando la motivación es alta, la atención sostenida tiende a ser más efectiva, ya que la persona se encuentra más involucrada y dedicada a completar la tarea con éxito.

La explicación sobre la atención sostenida y su relación con la motivación fue muy clara, ¡gracias por compartirla! En cuanto al autor que afirma esto, esta idea se basa en la teoría de la motivación intrínseca y extrínseca, que ha sido desarrollada por varios psicólogos y expertos en el campo de la psicología. Deci y Ryan (2016), quienes han investigado ampliamente sobre la motivación y su impacto en el rendimiento cognitivo. ¿Hay algo más en lo que puedas asistir? ¡Estoy aquí para ayudarte en lo que necesites!

- **Iniciativa**

La iniciativa en la motivación se refiere a la capacidad de una persona para tomar la iniciativa y actuar de manera proactiva en la consecución de sus metas y objetivos. Se trata de la disposición y voluntad de una persona para tomar decisiones y emprender acciones sin necesidad de que se le indique o se le motive externamente. La iniciativa es un componente clave en la motivación intrínseca, ya que impulsa a las personas a buscar desafíos, asumir responsabilidades y buscar soluciones de manera autónoma. (Deci y Ryan, 2016),

- **La autonomía**

La autonomía se refiere a la capacidad de una persona para tomar decisiones y actuar de manera independiente, basándose en sus propios valores, creencias y metas. En el contexto de la motivación, la autonomía se relaciona con la sensación de control y libertad que una persona experimenta al realizar una tarea o perseguir un objetivo. (Deci y Ryan, 2016).

3.2. Definición de términos

3.3.1. Concepto de Juegos didácticos.

3.3.1.1. Juego.

Meneses y Monge (2001) sostienen que el juego infantil se compone de actividades lúdicas kinestésicas en las que los niños asumen roles e imitan aspectos destacados de la vida adulta y de sus entornos más próximos. El desarrollo del niño a través del juego está influenciado por su entorno, este desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades sociales y competencias esenciales para la vida cotidiana. El juego se presenta como una actividad espontánea y creativa, surgida naturalmente y sin necesidad de aprendizaje previo, siendo una parte esencial tanto en humanos como en animales para el aprendizaje. La naturaleza autónoma

del juego, guiada por intereses personales o impulsos de expresión, lo convierte en una actividad intrínsecamente motivadora.

Melo y Hernández (2014) enfatizan la importancia del juego como un elemento clave en el desarrollo y avance del conocimiento humano, subrayando su rol significativo en la educación. El objetivo es reconocer su valor pedagógico y su influencia en todas las facetas del desarrollo individual. El juego actúa como una actividad cognitiva representativa que facilita el desarrollo de habilidades para interpretar y retener información del entorno, incluso frente a estímulos desconocidos. Este proceso cognitivo emerge de las abstracciones y significados que el niño crea, así como de la organización de estas experiencias según su perspectiva personal.

3.3.2. Motivación

Naranjo (2009) subraya la importancia crucial de la motivación en diversos aspectos de la vida humana, incluyendo el ámbito educativo. La motivación actúa como una fuerza orientadora en las acciones, convirtiéndose en un componente esencial que determina las actividades que realiza una persona y los objetivos a los que aspira. En este sentido, la motivación puede ser entendida como el conjunto de razones que explican por qué las personas actúan de determinada manera. El comportamiento motivado se caracteriza por ser enérgico, enfocado y persistente.

Usan y Salavera (2018) manifiestan que existen la motivación intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se origina del disfrute y la satisfacción interna que se experimenta al realizar una tarea, independientemente de recompensas externas. Esta se subdivide en tres tipos: 1) Motivación intrínseca hacia experiencias estimulantes, que se refiere al disfrute y las emociones positivas que un individuo experimenta al participar en una actividad; 2) Motivación intrínseca hacia el conocimiento, que implica un deseo de aprender y entender nuevos conceptos; y 3) Motivación intrínseca hacia el logro, que se centra en el deseo de superarse a sí mismo.

Usan y Salavera (2018) se identifican dos categorías primordiales de motivación: la intrínseca, que emana de la satisfacción personal inherente a la realización de una actividad, y la extrínseca, que se deriva de incentivos o recompensas externas. La motivación intrínseca surge del placer y satisfacción personal obtenidos al realizar una actividad, sin necesidad de incentivos externos. Esta se subdivide en tres tipos: 1) Motivación intrínseca hacia experiencias estimulantes, que se refiere al disfrute y las emociones positivas que un individuo experimenta al participar en una actividad; 2) Motivación intrínseca hacia el conocimiento, que implica un deseo de aprender y entender nuevos conceptos; y 3) Motivación intrínseca hacia el logro, que se centra en el deseo de superarse a sí mismo y alcanzar metas personales.

- **Atención sostenida.**

La atención sostenida se refiere a la capacidad de mantener el enfoque en una tarea específica durante un período prolongado de tiempo. En el contexto de la motivación, la atención sostenida se ve influenciada por el nivel de interés, entusiasmo y compromiso que una persona tiene hacia la tarea en cuestión. Cuando la motivación es alta, la atención sostenida tiende a ser más efectiva, ya que la persona se encuentra más involucrada y dedicada a completar la tarea con éxito.

- **Iniciativa**

La iniciativa en la motivación se refiere a la capacidad de una persona para tomar la iniciativa y actuar de manera proactiva en la consecución de sus metas y objetivos. Se trata de la disposición y voluntad de una persona para tomar decisiones y emprender acciones sin necesidad de que se le indique o se le motive externamente. La iniciativa es un componente clave en la motivación intrínseca, ya que impulsa a las personas a buscar desafíos, asumir responsabilidades y buscar soluciones de manera autónoma. (Deci y Ryan, 2016).

- **La autonomía**

La autonomía se refiere a la capacidad de una persona para tomar decisiones y actuar de manera independiente, basándose en sus propios valores, creencias y metas. En el contexto de la motivación, la autonomía se relaciona con la sensación de control y libertad que una persona experimenta al realizar una tarea o perseguir un objetivo. (Deci y Ryan, 2016).

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación

La investigación fue aplicada, cuantitativa y experimental (Hernández, et. al., 2014) y con diseño preexperimental, Se centra en fenómenos que pueden ser observados y medidos.

4.2. Método de investigación

Esta investigación tuvo una metodología deductiva. Dicho enfoque comienza con la formulación de hipótesis concretas, las cuales serán examinadas para verificar su veracidad o refutación. Basándose en estas hipótesis, se extraerán deducciones que serán posteriormente cotejadas con los hechos empíricos, siguiendo los lineamientos y estándares de la metodología científica.

4.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación adoptado es de tipo preexperimental, debido a que se enfocó en un grupo de estudio específico, configurado de la siguiente manera

GE: 01.....X..... 02

Donde:

GE: Grupo Experimental.

01: Ficha de observación de entrada

X: El juego didáctico

02: Ficha de observación de Salida.

G E: Los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 60 San Pablo PE

4.4. Población y muestra

4.3.1. Población

La población de este estudio comprendió a todos los infantes de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 60 situada en la provincia de San Pablo durante el año 2022. Es una población censal. (Hernández, et. al., 2014)

4.3.2. Muestra

En esta investigación se utilizó una muestra no pirobalística, regida al azar y por conveniencia del investigador. La razón es que se cuenta con población pequeña y por lo tanto no realizó un muestreo pirobalística (Hernández, et. al., 2014).

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. (validez y confiabilidad)

En la investigación, se utilizó la técnica de observación, siendo la ficha de observación, el instrumento para evaluar ambas variables.

4.5. Tratamiento estadístico de los datos

Se solicitó la autorización a la dirección de la institución y a los maestros de clase para obtener los datos requeridos para el estudio, enfatizando la relevancia y necesidad de la investigación, asegurando la participación voluntaria. Los tiempos para recopilar información se coordinarán con la institución, y firmen un consentimiento para salvaguardar la información de los niños. Una vez obtenido el consentimiento, se realizó la recopilación de datos utilizando los instrumentos de investigación previamente mencionados, proporcionando las instrucciones adecuadas para su correcto llenado. Los datos se recogerán mediante la aplicación de dichos instrumentos.

Para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación, se utilizó la versión 21 del software estadístico SPSS, con el que se establecerá una base de datos adecuada.

Luego se aplicó estadística descriptiva, empleando el cálculo de la media aritmética, se realizará una comparación profesional de los resultados obtenidos en las evaluaciones previas y posteriores al estudio (ficha de observación de entrada y salida). Este análisis se centrará en describir los datos, valores y puntuaciones obtenidas en cada una de las variables estudiadas. Una vez establecida la base de datos y transferida la información a ella, se procederá a ejecutar las operaciones de análisis estadístico para, en última instancia, interpretar los resultados, los cuales se presentarán en forma de tablas.

4.6. Consideraciones éticas

En la Dirección de la institución educativa, a la directora y docentes, se les proporcionó una explicación detallada sobre los objetivos, métodos y beneficios potenciales de la investigación. Teniéndose en cuenta los siguientes principios éticos: el principio de beneficencia, informando claramente sobre los propósitos y ventajas del estudio; el principio de autonomía, asegurando el consentimiento informado; el principio de justicia, garantizando que los resultados obtenidos puedan ser aplicables a otros grupos con características similares; y el principio de no maleficencia.

**CAPITULO V
RESULTADOS**

5.1. Resultados de la variable

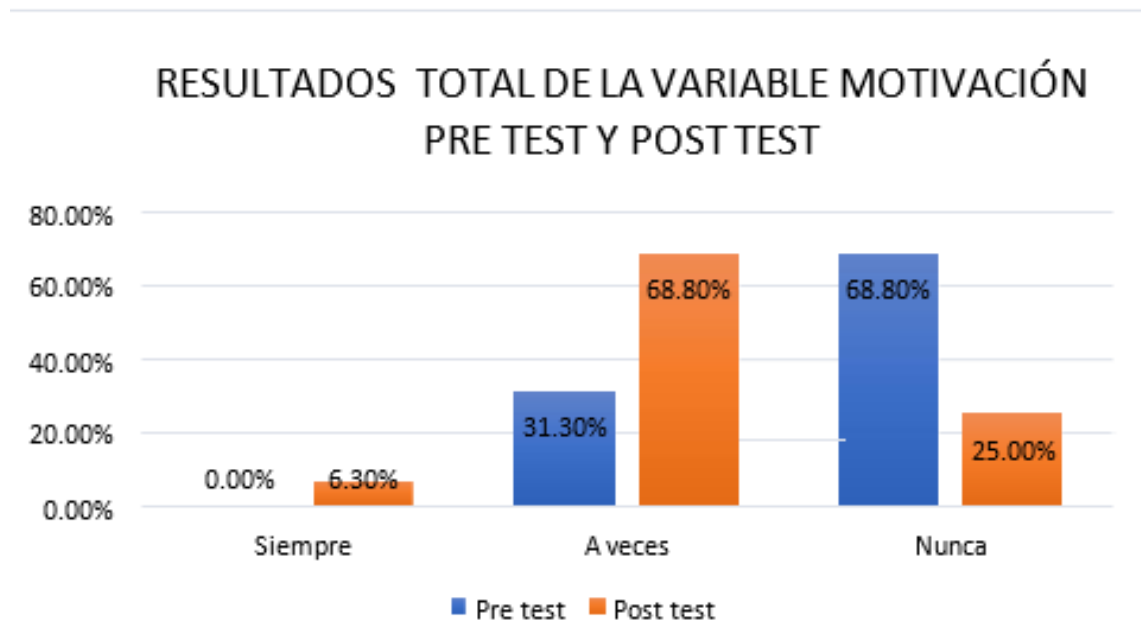
Tabla 2

Resultados de la variable Motivación

Nivel	Prueba		Pre test		Post test	
		n	f %	n	f %	
Siempre		00	00.00%	04	25.00%	
A veces		05	31.30%	11	68.08%	
Nunca		11	68.08%	01	6.30%	
Total		16	100%	16	100%	

Nota. Frecuencia del nivel de motivación

Figura 1. Resultados globales correspondientes a la variable dependiente: Motivación



Interpretación

De acuerdo con lo que se puede apreciar en la Tabla 2 y Figura 2, Los hallazgos de la investigación indican que, del total de estudiantes que conforman la muestra, en la evaluación inicial (ficha de observación de entrada), el 31,30% manifestó sentirse motivado ocasionalmente, mientras que el 68,80% indicó no sentirse motivado en ningún momento. En la evaluación posterior (prueba de salida), de la totalidad de estudiantes examinados, el 68,80% expresó sentirse motivado en algunas ocasiones, y el 25,00% señaló no experimentar motivación

5.1.1. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad se utilizó para determinar la distribución de los datos en relación a la variable estudiada.

Tabla 3

Resumen de procesamiento de casos pre test y post test

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Puntaje total pre test	16	100,0%	0	0,0%	16	100,0%
Puntaje total post test	16	100,0%	0	0,0%	16	100,0%

Nota. La información presentada en la tabla evidencia que la totalidad de la muestra ha sido procesada.

Tabla 4*Descriptivos del pre test - post test*

Descriptivos			Desv. Estadístico	Error
Pretest	Media		24,6250	1,06800
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	22,3486	
		Límite superior	26,9014	
	Media recortada al 5%		24,5833	
	Mediana		24,0000	
	Varianza		18,250	
	Desv. Desviación		4,27200	
	Mínimo		17,00	
	Máximo		33,00	
	Rango		16,00	
	Rango intercuartil		6,75	
	Asimetría		,454	,564
	Curtosis		,231	1,091
	Postest	Media		31,6875
95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	29,4041	
		Límite superior	33,9709	
Media recortada al 5%			31,6528	
Mediana			30,5000	
Varianza			18,363	
Desv. Desviación			4,28515	
Mínimo			24,00	
Máximo			40,00	
Rango			16,00	
Rango intercuartil			6,75	
Asimetría			,321	,564
Curtosis			-,421	1,091

Nota: Data resultados de la ficha de observación procesado en SPSS V.26

5.1.2. Procedimiento para la prueba de normalidad de los datos de la variable motivación

Indicador: Motivación

Planteamiento de hipótesis

H₀: La muestra sigue una distribución normal.

H_a: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Tabla 5

Pruebas de normalidad de la variable motivación

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	l	ig.	Estadístico	l	sig.
Pretest	,246	16	,011	,939	6	,337
Postest	,189	16	,131	,959	6	,647

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En esta investigación, se seleccionó la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad, dado que el tamaño de la muestra era de 16 elementos, lo cual es menor a 50, límite considerado adecuado para esta prueba.

El criterio para la toma de decisiones fue el siguiente:

En el caso de que el valor p sea igual o inferior a α , procederemos a descartar la hipótesis nula (H₀) y aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Por el contrario, si el valor p supera a α , se sostiene la hipótesis nula (H₀) y se desecha la hipótesis alternativa (H_a).

En cuanto a la decisión y conclusión

Se observó que en el pretest el valor p fue de 0,337, y en el post test fue de 0,647, Tanto en el pretest como en el posttest, si el valor p excede 0,05, los datos presentan una distribución normal. En consecuencia, se estableció que era pertinente utilizar un análisis paramétrico para la evaluación de los datos

5.1.3. Prueba de hipótesis**Indicador: Motivación****Hipótesis general****Planteamiento de hipótesis**

H_a Los juegos didácticos influyen significativamente en el nivel de motivación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 de San Pablo en el año 202.

H_0 : Los Juegos didácticos no influyen en el nivel de motivación en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear**Paramétrica:**

Prueba T de Student para datos relacionados (muestras dependientes)

Tabla 6

Prueba entre la ficha de observación de entrada y salida de la variable motivación

	Diferencias emparejadas							Sig. (bilateral)
	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				gl	
			-		-			
			I nferior	S uperior	I nferior	S uperior		
post – Pre test	,062	,027	1,506	3,850	10,274	,687	5	000

Comparando los resultados obtenidos en las pruebas de motivación antes y después de la intervención, se observó un incremento significativo en la ficha de observación de entrada, con una elevación promedio de 7,062 puntos. Este aumento fue estadísticamente validado mediante la prueba T de Student, que reveló un valor p menor a 0,05 (concretamente 0,000), estableciendo así un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. En consecuencia, se decidió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, lo que demuestra un aumento considerable en la motivación de los estudiantes después de aplicar juegos didácticos, concluyendo así que Los juegos didácticos influyen positivamente en el nivel de motivación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo en el año 2022-

5.2. Resultados por dimensiones

5.2.1. Dimensión 1: Atención sostenida

Tabla 7

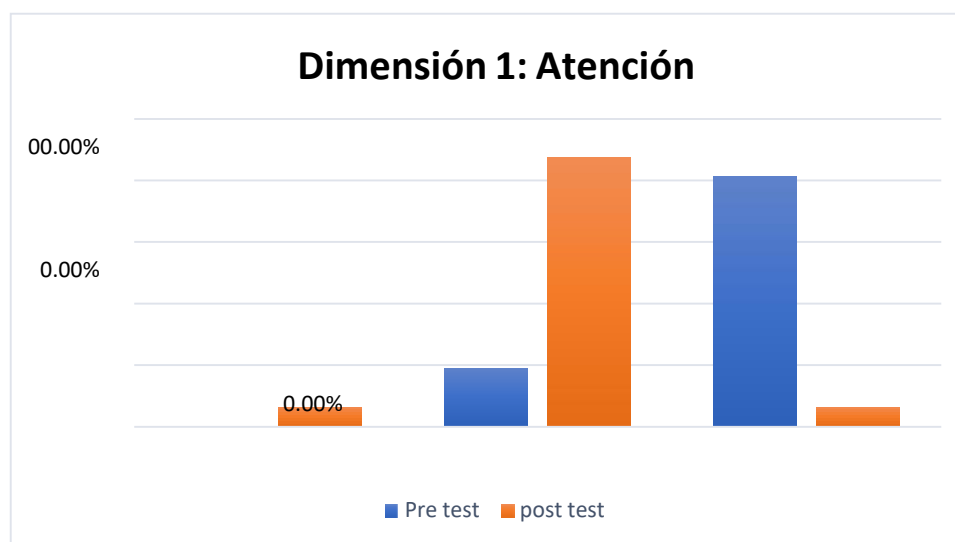
Dimensión 1: Atención sostenida

Nivel	Prueba		Pre test		Post test	
	n	f %	n	f %	n	f %
Siempre	00	00.00%	01	06.30%	01	06.30%
A veces	03	18.80%	14	87.50%	14	87.50%
Nunca	13	81.30%	01	06.30%	01	06.30%
Total	16	100%	16	100%	16	100%

Nota. Tabla de procesamiento de la información recopilada para la dimensión atención sostenida

Figura 2

Resultado de la dimensión 1: Atención sostenida



Interpretación

De acuerdo a lo que se puede apreciar en la Tabla 2 y Figura 2, los resultados encontrados nos muestran que de la totalidad que integran la muestra, es decir del 100% de estudiantes en el pre test el 18,80% a veces presenta una atención sostenida y un 81,30% nunca presenta una atención sostenida. En el post test del total de estudiantes seleccionados para la indagación el 87,50% a veces presenta una atención sostenida, el 6,30% nunca presenta una atención sostenida.

5.2.2. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad es referente para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable.

Tabla 8

Resumen de procesamiento de casos dimensión 1: Vocalización

	Resumen de procesamiento de casos					
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Dimensión 1 pre test: Atención sostenida	16	100,0%	0	0,0%	16	100,0%
Dimensión 1 post test: Atención sostenida	16	100,0%	0	0,0%	16	100,0%

Nota. La información presentada en la tabla evidencia que la totalidad de la muestra ha sido procesada

Tabla 9*Descriptivos del pre test - post test de la dimensión: Atención sostenida*

		Descriptivos		Estadístico	Desv. Error
Puntaje total del pre test: Atención sostenida	Media			7,6875	,36192
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		6,9161	
		Límite superior		8,4589	
	Media recortada al 5%			7,6528	
	Mediana			7,5000	
	Varianza			2,096	
	Desv. Desviación			1,44770	
	Mínimo			5,00	
	Máximo			11,00	
	Rango			6,00	
	Rango intercuartil			1,00	
	Asimetría			,627	,564
	Curtosis			1,137	1,091
	Puntaje total post test: Atención sostenida	Media			10,4375
95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior		9,5680	
		Límite superior		11,3070	
Media recortada al 5%				10,4861	
Mediana				10,0000	
Varianza				2,663	
Desv. Desviación				1,63172	
Mínimo				7,00	
Máximo				13,00	
Rango				6,00	
Rango intercuartil				3,00	
Asimetría				-,294	,564
Curtosis				-,478	1,091

Nota: Data resultados de la ficha de observación procesado en SPSS V.26

5.2.3. Procedimiento para la prueba de normalidad

Indicador: Atención sostenida

Planteamiento de hipótesis

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Tabla 10

Prueba de normalidad con Shapiro Will de la dimensión 1: Atención sostenida

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 1 pre test: Atención sostenida	,227	16	,027	,918	16	,158
Dimensión 1 post test: Atención sostenida	,206	16	,068	,917	16	,153

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual a 50 unidades de investigación.

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepto la H_a (hipótesis alterna).

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y rechaza la H_a (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Se observó que, en el pretest, el valor p fue de 0,158 y en el post test de 0,153, ambos superando el nivel de significancia de 0,05. Esto sugiere que tanto los datos del pretest como del post test tienen una distribución normal, ya que en ambos casos el valor p excede el umbral de 0,05. Por lo tanto, se determinó que era adecuado aplicar una prueba paramétrica para el análisis de los datos. En este estudio específico, se empleó la prueba t de Student para la evaluación estadística.

5.2.4. Prueba de hipótesis

Indicador: Atención sostenida

Hipótesis específica 1

Planteamiento de hipótesis

H_a : La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente mejoran el nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

H_0 : La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente mejoran el nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Paramétrica:

Prueba T de Student para datos relacionados (muestras dependientes)

Tabla 11

Prueba t de Student entre el pre test y post test de la dimensión atención sostenida

		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	
1	Post test –Pre test	7500	,3804	5951	1,4815	4,0184	621 5 000

En la comparación de puntajes entre el pre test y post test sobre la motivación en la dimensión atención sostenida, se evidenció superioridad en el resultado post test con una diferencia de medias positiva de 2,7500 puntos, detectada mediante la prueba T de student, al obtener un valor $p < 0,05$ (0,000) al 95% de confianza y 5% de significancia por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir: “Los Juegos didácticos si influyen en el nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022”

5.2.5. Dimensión 2: Iniciativa

Tabla 12

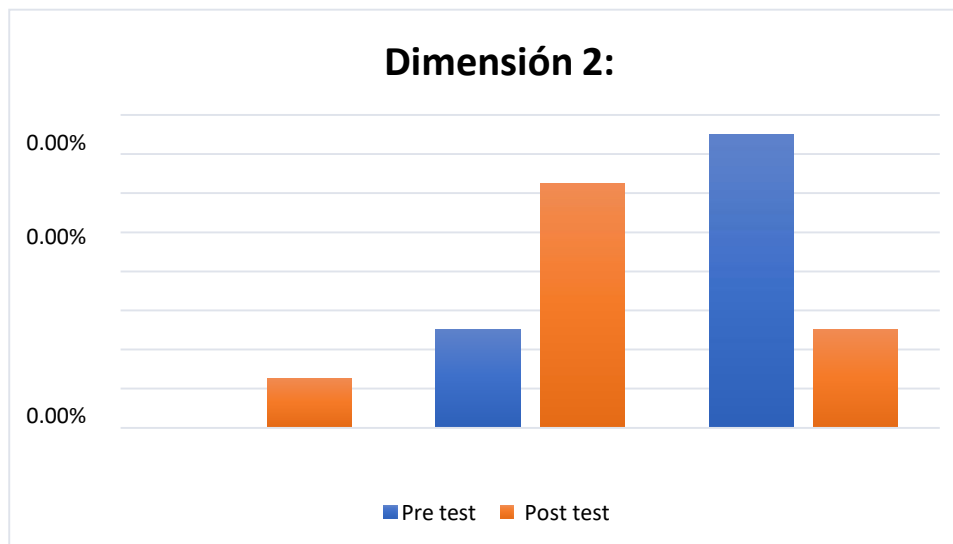
Dimensión 2: Iniciativa

Prueba Nivel	Pre test		Post test	
	n	f %	n	f %
Siempre	00	00.00%	02	12.50%
A veces	04	25.00%	10	62.50%
Nunca	12	75.00%	02	25.00%
Total	16	100%	16	100%

Nota. Tabla de procesamiento de la información recopilada para la dimensión iniciativa

Figura 3

Resultado de la dimensión 2: Iniciativa



De acuerdo a lo que se puede apreciar en la Tabla 3 y Figura3, los resultados encontrados nos muestran que de la totalidad que integran la muestra, es decir del 100% de estudiantes en el pre test el 25,00% a veces tiene iniciativa y un 75% nunca tiene iniciativa. En el post test del total de estudiantes seleccionados para la indagación el 12,50% siempre tiene iniciativa el 62,50% a veces tiene iniciativa, el 25,00% nunca tiene iniciativa.

5.2.6. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad es referente para saber cómo es el comportamiento de los datos de la variable

Tabla 13

Resumen de procesamiento de casos de la dimensión 2: Iniciativa

Resumen de procesamiento de casos							
	N	Válido		Casos Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Dimensión 1 pre test: Iniciativa	11		100,0%	0	0,0%	11	100,0%
Dimensión 1 post test: Iniciativa	11		100,0%	0	0,0%	11	100,0%

Nota: La información presentada en la tabla evidencia que la totalidad de la muestra ha sido procesada

Tabla 14

Descriptivos de la dimensión 2: Iniciativa

Descriptivos				
			Estadístico	Desv. Error
Puntaje total del pre test: Iniciativa	Media		7,6875	,33812
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,9668	
		Límite superior	8,4082	
	Media recortada al 5%		7,6528	
	Mediana		8,0000	
	Varianza		1,829	
	Desv. Desviación		1,35247	
	Mínimo		6,00	
	Máximo		10,00	

	Rango		4,00	
	Rango intercuartil		2,50	
	Asimetría		,284	,564
	Curtosis		-,842	1,091
Puntaje total post test: Iniciativa	Media		10,1875	,54938
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	9,0165	
		Límite superior	11,3585	
	Media recortada al 5%		10,2639	
	Mediana		10,0000	
	Varianza		4,829	
	Desv. Desviación		2,19754	
	Mínimo		6,00	
	Máximo		13,00	
	Rango		7,00	
	Rango intercuartil		3,75	
	Asimetría		-,401	,564
	Curtosis		-,976	1,091

Nota. Data resultados de la ficha de observación procesado en SSPP V.26

5.2.7. Procedimiento para la prueba de normalidad

Indicador: Iniciativa

Planteamiento de hipótesis

Ho: La muestra sigue una distribución normal.

Ha: La muestra no sigue una distribución normal.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Tabla 15

Prueba de normalidad con Shapiro Wilk de la dimensión 2: Iniciativa

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 2 pre test: entonación	,159	16	,200 [*]	,904	16	,094
Dimensión 2 pos test: entonación	,233	16	,021	,918	16	,154

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Prueba de normalidad con Shapiro Wilk debido a que la muestra es menor o igual

a 50 unidades de investigación

Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$ se rechaza la H_0 (hipótesis nula) y acepto la H_a (hipótesis alterna).

Si $p\text{-valor} > \alpha$ se acepta la H_0 (hipótesis nula) y rechaza la H_a (hipótesis alterna).

Decisión y conclusión

Los resultados mostraron que el valor p en el pretest fue de 0,094 y en el post test de 0,154, ambos superiores al nivel de significancia establecido en 0,05. Esto indica que, tanto para el pretest como para el post test, los valores p sobrepasan el límite de 0,05, lo que sugiere que los datos siguen una distribución normal. Basándonos en esta conclusión, se optó por aplicar una prueba paramétrica para el análisis estadístico. En particular, para esta investigación se eligió la prueba t de Student.

5.2.8. Prueba de hipótesis

Indicador: Iniciativa

Planteamiento de hipótesis

Ha: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente el nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

H0: La aplicación de los juegos didácticos no influyen significativamente el nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Paramétrica:

Prueba T de Student para datos relacionados (muestras dependientes)

TABLA 16

Prueba t de Student entre el pre test y post test de la dimensión atención sostenida

		Diferencias emparejadas					Sig. (bilateral)		
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
2	Post test –Pre test	50000	,30940	57735	1,26941	3,73059	,330	5	001

En la comparación de puntajes entre el pre test y post test sobre la motivación en la dimensión atención sostenida, se evidenció superioridad en el resultado post test con una diferencia de medias positiva de 2,5000 puntos, detectada mediante la prueba T de Student, al obtener un valor $p < 0,05$ (0,000) al 95% de confianza y 5% de significancia por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; es decir: “Los Juegos didácticos si influyen en el nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022”

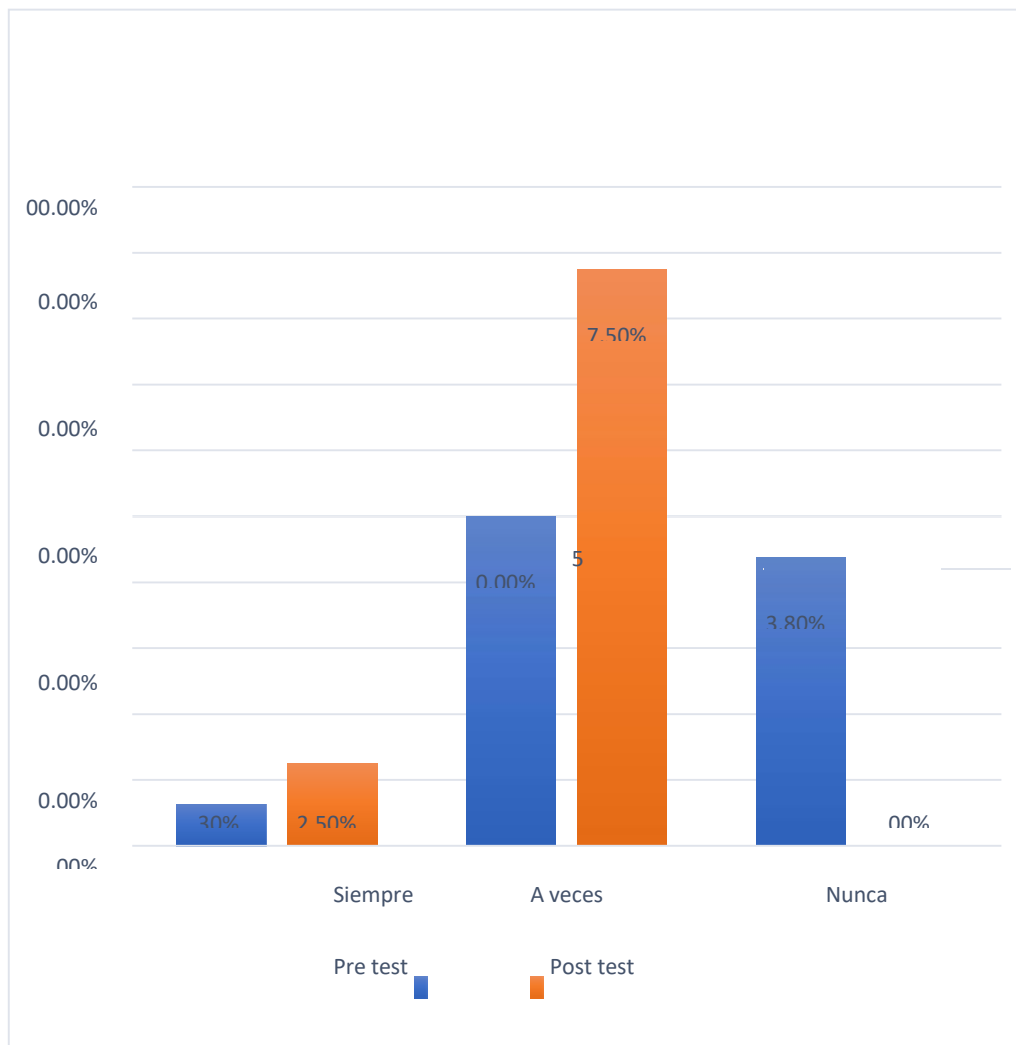
5.2.9. Dimensión 3: Autonomía

Tabla 17

Dimensión 3: Autonomía

Prueba \ Nivel	Pre test		Post test	
	n	f %	n	f %
Siempre	01	06.30%	02	12.50%
A veces	08	50.00%	14	87.50%
Nunca	07	43,80%	00	00.00%
Total	16		16	100%

Nota. Tabla de procesamiento de la información recopilada para la dimensión iniciativa

Figura 4*Dimensión 3: Autonomía*

Interpretación: De acuerdo a lo que se puede apreciar en la Tabla 4 y Figura 4, los resultados encontrados nos muestran que de la totalidad que integran la muestra, es decir del 100% de estudiantes en el pre test el 6,30% siempre tiene autonomía, el 50% a veces tienen autonomía y un 43,80% nunca tiene autonomía. En el post test del total de estudiantes seleccionados para la indagación el 12,50% siempre tiene autonomía el 87,50% a veces tiene autonomía.

5.2.10. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

La prueba de normalidad es referente para saber cómo es el comportamiento de los datos de la dimensión autonomía.

Tabla 18

Resumen de procesamiento de casos de la dimensión 3: Autonomía

Resumen de procesamiento de casos							
	N	Válido		Casos Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Dimensión 1 pre test: Autonomía	16		100,0%	0	0,0%	16	100,0%
Dimensión 1 post test: Autonomía	16		100,0%	0	0,0%	16	100,0%

Nota. La información presentada en la tabla evidencia que la totalidad de la muestra ha sido procesada.

Tabla 19*Descriptivos de la Dimensión 3: Autonomía*

			Descriptivos	
			Estadístico	Desv. Error
Autonomía	Puntaje total del pre test:	Media	9,2500	,52836
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	8,1238	
		Límite superior	10,3762	
		Media recortada al 5%	9,2222	
		Mediana	9,0000	
		Varianza	4,467	
		Desv. Desviación	2,11345	
		Mínimo	6,00	
		Máximo	13,00	
		Rango	7,00	
		Rango intercuartil	3,75	
		Asimetría	,448	,564
		Curtosis	-,956	1,091
	Autonomía	Puntaje total post test:	Media	11,0625
95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	10,2729	
		Límite superior	11,8521	
		Media recortada al 5%	10,9028	
		Mediana	10,0000	
		Varianza	2,196	
		Desv. Desviación	1,48183	
		Mínimo	10,00	
		Máximo	15,00	
		Rango	5,00	
		Rango intercuartil	2,00	
		Asimetría	1,424	,564
		Curtosis	1,850	1,091

Nota: Data resultados de la ficha de observación procesado en SSPP V.26

Indicador: autonomía

Hipótesis específica

Planteamiento de hipótesis

Ha: La aplicación de los juegos didácticos influyen significativamente el nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

H₀: La aplicación de los juegos didácticos no influyen significativamente el nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

Nivel de significancia

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

Prueba estadística a emplear

Paramétrica:

Prueba T de Student para datos relacionados (muestras dependientes)

Tabla 20

Prueba entre el pre test y post test de la dimensión autonomía

	Diferencias emparejadas					Sig. (bilatera l)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
				Inferior	Superior	
Post test –Pre test	812	,613	653	419	3,205	,775 014

Al analizar los puntajes obtenidos en el pretest y posttest en relación con la dimensión de autonomía, se observó una mejora significativa en los resultados del posttest, con un incremento medio de 1,812 puntos. Este cambio se confirmó mediante la prueba T de Student, que arrojó un valor p menor a 0,05 (en concreto, 0,000), indicando un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. En consecuencia, se procedió a descartar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto se traduce en que "El uso de juegos didácticos contribuye a fortalecer la autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo en el año 2023"

CAPITULO VI

DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos en El grado de motivación observado en los alumnos de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 60. SanPablo, se tuvo en cuenta un análisis descriptivo e inferencial, en el pre test, el 31,30% de niños y niñas a veces se siente motivado durante la clase, el 68,80% nunca está motivado en la clase, tras implementar juegos didácticos, se observó en el post-test un cambio significativo en los niveles de motivación de los estudiantes: un 6,30% se mostró constantemente motivado, un 68,80% se encontraba motivado en ocasiones, y solo un 25% raramente se sentía motivado en clase. Estos resultados indican una mejora positiva en la motivación estudiantil tras la aplicación de dichos juegos didácticos. De la misma manera se registró un valor t de 4,687 y una significancia (sig.) de 0,000, lo cual llevó a la aceptación de la hipótesis alternativa (Ha). Esto demuestra que hay una diferencia estadísticamente significativa entre las evaluaciones realizadas. Estos resultados son corroborados por Moreno y Cárdenas (2021) quien refiere que las estrategias Lúdicas pedagógicas generan diferentes resultados que permite la exploración de los niños de una manera vivencial donde el niño se divierte aprendiendo, al implementar estas estrategias los niños son más activos, participativos, creativos de una forma integral ya que el mismo va explorar su entorno y adquiriendo los conocimientos lo que le permite ampliar sus habilidades motrices y cognitivas.

Primer objetivo específico: Determinar la influencia los juegos didácticos mejoran el nivel de la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022. En el pretest realizado, se evidenció que el 18,80% de los niños y niñas

manifestaban sentirse motivados ocasionalmente con una atención sostenida, mientras que el 81,30% nunca mostraba motivación con atención sostenida. Estos resultados fueron posteriormente contrastados y verificados en el postest tras la implementación de juegos didácticos, el 6,30% siempre se siente motivado con una atención sostenida, el 87,50% a veces se siente motivado con una atención sostenida, el 6,30% nunca se siente motivado con una atención sostenida, mostrando nivel de progreso positivo en los estudiantes. Asimismo, se mostró un valor $t= 4,621$ y un $sig. = 0.000$ que es menor a 0,05 planteada, esto significa que los juegos didácticos influyen el nivel de la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo, se corrobora con Carrillo et al. (2020) afirmando que la utilización del juego como metodología didáctica en el aprendizaje es de fundamental importancia, el autor menciona que el uso de juegos didácticos es el camino que haga más fácil el aprendizaje en los menores, pero siempre tienen que tenerse en cuenta las normas y reglas de convivencia dentro de las sesiones educativas, por esta razón los docentes deben adoptar métodos y herramientas para llegar a sus alumnos.

Segundo objetivo específico: Determinar la influencia en los juegos didácticos fortalecen el nivel de la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022, luego de la aplicación de los instrumentos y análisis de resultados, se evidenció que durante el pre test aplicado, el 25% de niños y niñas a veces se siente motivado cuando tiene iniciativa, el 75% nunca se encuentra motivado cuando tiene iniciativa, luego de la aplicación de los juegos didácticos, los resultados se probaron en el post test, el 12,50% siempre se siente motivado cuando tiene iniciativa, el 62,50% a veces se siente motivado cuando tiene iniciativa, el 25% nunca se encuentra motivado cuando tiene iniciativa, mostrando un avance positivo en los estudiantes. Asimismo, se mostró un valor $t=330$ y un $sig. = 0.001$ que es menor a

0,05 planteada, esto significa juegos didácticos fortalecen el nivel de la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo, se corrobora con Mori (2021) que plantea que la efectividad del juego como propuesta pedagógica reconstruida contribuyó a mejorar la práctica pedagógica concerniente a estrategias de motivación.

Finalmente, en el tercer objetivo específico: Determinar la influencia en los juegos didácticos en el nivel de la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022, luego de la aplicación de los instrumentos y análisis de resultados, se evidenció que durante el pre test aplicado, el 6,30% de niños y niñas siempre encuentran motivados cuando tiene autonomía, el 50,00% a veces se siente motivados cuando tienen autonomía y el 48,80% nunca se siente motivados cuando presentan autonomía luego de la aplicación de los juegos didácticos, los resultados se probaron en el post test, el 12,50% siempre se encuentra motivado cuando tiene autonomía, el 87,50% a veces se se siente motivado cuando presenta autonomía, asimismo se mostró un valor $t=2,774$ y un $sig. = 0.014$ que es menor a 0,05 planteada, por ello que confirman que existe diferencias significativas entre los datos del pre test y post test donde se observó la influencia en los juegos didácticos en el nivel de la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo, por lo que se acepta la hipótesis de trabajo y se rechaza la hipótesis nula, se contrasta con resultados de Figueroa y Figueroa (2019) afirma que el juego libre influyó significativamente en el desarrollo de la Autonomía en niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Ana School” de Chiclayo.

CAPITULO VII

CONCLUSIONES

Se determinó la influencia de los juegos didácticos en el nivel de motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.

Primera Se determinó que la aplicación de juegos didácticos influye en la mejoran del nivel de motivación en estudiantes de 5 añosde la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.

Segunda. Se estableció la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.

Tercera. Se estableció la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.

Cuarta. Se estableció la influencia en los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 SanPablo 2022.

Quinta. El grado de motivación observado en los alumnos de 5 años el pre test, es del 31,30% de niños y niñas a veces se siente motivado durante la clase; el 68,80%, nunca está motivado enla clase, tras implementar juegos didácticos, se observó en el post-test un cambio significativo en los niveles de motivación de los estudiantes: un 6,30% se mostró constantemente motivado, un 68,80% se encontraba motivado en ocasiones, y solo un 25% raramente se sentía motivado en clase.

Recomendaciones

Primera. Se recomienda al Ministerio de Educación que programe mediante documentos normativos la intensificación del juego didáctico, para mejorar la motivación de los niños de Educación Inicial.

Segunda. A LA Dirección de Educación de Cajamarca, se sugiere que determine que en la programación de talleres en los niños que intensifiquen el uso de juegos didácticos, para mejorar la motivación de los niños.

Tercera. A los docentes se les recomienda que incorporen juegos didácticos en el proceso de aprendizaje para fomentar de manera efectiva la motivación en los estudiantes.

Cuarta. Se aconseja a los padres de familia involucrarse activamente en la educación de sus hijos, facilitando su participación en actividades que incluyan juegos didácticos, haciendo que el aprendizaje sea más experiencial y significativo para los niños.

Quinta. Para las instituciones educativas, se sugiere implementar programas que incorporen el desarrollo de la motivación en su planificación anual. Esto permitiría que los niños se interesen en el aprendizaje, contribuyendo así a la mejora de los problemas de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UV. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arancibia, V., Herrera, P. y Strasser, K. (1992). *Psicología de la Educación*. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C. V.
- Bruner, S.J. (1966). *Towards a theory of Instruction*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusettts.
- Carrillo, M., Garcia, D., Avila, C. y Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA. <file:///C:/Users/SALA%20DE%20COMPUTO/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>
- Casaño, M. (2019). El juego como estrategia motivadora para lograr Aprendizajes en niños y niñas. [Tesis para título de segunda especialidad, Universiad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Unheval. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3210/2ED.DI%20026%20C32.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dewey, J. (2004). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF. http://www.plataformadeinfancia.org/derechos-de-infancia/convencion-derechos-del-ino/?gclid=EAIaIQobChMIqdT8y6Dz_QIVTEFIAB3NzwdEAAYASAAEgJsLPD_BwE
- Egido, I. (2000). La educación inicial en el ámbito internacional: Situación y perspectivas en Iberoamérica y en Europa. *Revista Ibero Americana* 22(1) 2-4. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie22a06.htm>
- Figueroa, Y. y Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura* 3 (8). <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>
- Gomes, M., Muñoz, M., Marcia, C. y Patiño, L. (2017). *El juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de segundo grado de*

- primaria* [Tesis de bMaestria, Universidad Simon Bolibas], Repocitorio Digital.
<https://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/6501?show=full>.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-35352018000200095
- Lanchimba, N. y Quilumba, C. (2022). La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021 [Tesis para Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28101/1/FIL-CEI-LACHIMBA%20NANCY-QUILUMBA%20CARMEN.pdf>
- Martinez, L., Garcia, A. & Linares, E. (2022). El juego, estrategia pedagógica en la enseñanza de la programación y elaboración de algoritmos. *Revista Iberoamericana para la Investigacion y el Desarrollo Educativo* ISSN 2007 - 7467.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v13n25/2007-7467-ride-13-25-e019.pdf>.
- Maslow (1954). Pirámide de Maslow.
http://www.uasf.edu.pe/includes/archivos_pre/20161/55400.pdf
- Melo, M. y Hernandez, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)* 14(66), 5-6.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque Teórico. *Revista Educación* 25(2), 7-9. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Moreno, K. y Cárdenas, M. (2021). La lúdica como instrumento para mejorar la motivación escolar en niños de preescolar. (Tesis para título, Universidad Los Libertadores), Repositorio los Libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4577/Moreno_C%C3
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación* 33(2) 4-7.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Orbegoso, A. (2016) LA MOTIVACION INTRINSECA SEGÚN RYAN & DECI Y ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA MAESTROS. *Lumen Educare* 2(1):75-93.
 DOI:10.19141/2447-5432/lumen.v2.n1.p.75-93

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (1980).

Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., PoloPalacin, A., Padilla-Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

UNICEF, (2022). Unicef advierte que el Perú vive una crisis educativa sin precedentes y hace un llamado a priorizar a nuestras niñas, niños y adolescentes. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-advier-te-que-el-peru-vive-una-crisis-educativa-sin-precedentes-llamado-priorizar-ninas-ninos-adolescentes>

Usan, P. y Salavera, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología SciELO* 32.

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia.

Problemas de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables	Mitología de Investigación	Población y muestra
Problema General	Objetivo General	Hipótesis general	Variable independiente	Tipo de investigación	Población
¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos influye en la mejoran del nivel de motivación en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023?	Determinar la influencia de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.	La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora del nivel de motivación en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.	Los juegos didácticos	Aplicada	La población será todos los niñas y niños de 5 años de la I. E. Inicial N° 60
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	Diseño	Muestra
<p>¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023?</p> <p>¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023?</p>	<p>Establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.</p> <p>Establecer la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.</p> <p>Establecer la influencia en los juegos didácticos en la mejora del nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2022.</p>	<p>La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente mejoran el nivel de motivación en la dimensión atención sostenida en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.</p> <p>La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente el nivel de motivación en la dimensión iniciativa en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.</p> <p>La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente el nivel de motivación en la dimensión autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 60 San Pablo 2023.</p>	<p>Juego funcional</p> <p>Juego simbólico</p> <hr/> <p>Variable dependiente</p> <p>Motivación</p> <hr/> <p>Dimensiones</p> <p>Atención sostenida</p> <p>Iniciativa</p> <p>Autonomía</p>	<p>El diseño de investigación será pre experimental porque se trabajar con un grupo de estudios. Y se plantea la siguiente formula.</p> <p>GE:01...X 02 Donde: GE: Grupo Experimental. 01: Cuestionario de entrada X: Clima Institucional. 02: Cuestionario de Salida.</p>	<p>No probabilística por conveniencia</p>

“TALLERES PARA ELEVAR LA MOTIVACION DE LOS NIÑOS”

“JUGANDO ME MOTIVO MEJOR”

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Institución Educativa** : N°60 “el Corongo”.
 1.2. **Directora** : Rosa Elizabet Solís Lingán.
 1.3. **Profesora** : Norma Ramírez Palomino.
 1.4. **Practicantes** :
 1.5. **Duración** : 15 días.
 1.6. **Aula** : 5 años (A).
 1.7. **Modalidad** : Presencial.



II. SITUACION:

Por medio de este Taller, queremos lograr que los niños y niñas de 5 años, se motiven a través de los juegos didácticos y satisfagan su interés por descubrir y manipular los objetos y materiales de psicomotricidad que nos ofrece el MED, ya que su aplicación se justifica en tratar de contribuir a mejorar la atención en sus aprendizajes de los niños lo cual están impidiendo el aprendizaje de los niños y niñas y su desarrollo normal. En la institución educativa publica N°60 en el de 5 años ,hemos detectado que los niños son muy distraídos ,no prestan atención o interés por aprender por falta de motivación, Para tal hemos programado quince talleres en el cual se realizará diferentes Actividades y movimientos libres con su cuerpo, contando con el apoyo y participación de los Padres de Familia en algunos casos, logrando en conjunto relacionarnos con nuestro entorno y así poder pensar, sentir y actuar en forma integrada, manifestándolo todo el tiempo a través del cuerpo y de nuestras conductas.

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE	ACTITUDES
Intercultural	Promueve el intercambio de ideas y experiencias entre las distintas formas de ver el mundo.
Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
Igualdad de género	Busca brindar las mismas oportunidades a hombres y mujeres, eliminando situaciones que generan desigualdades entre ellos.

IV. ESTRATEGIAS ESCUELA DECO

ESTRATEGIA	Acciones a implementar
LIBERTAD	Demuestra motivación y libertad al expresarse e identificar imágenes de los medios de transporte acuático durante la actividad.
CONVIVE	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento de su participación durante la actividad. Reconoce el fortalecimiento de los vínculos entre las personas, la familia, escuela y comunidad, como el escenario saludable y referente de formación de los ciudadanos, que aseguran una vida digna e integra.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Socializa sus procesos y proyectos. -Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	Representan sus vivencias a través de un juego del salón de belleza en el aula. -Representan sus vivencias, jugando a ser médicos en el aula. -Representan sus vivencias, jugando a ser carpinteros en el aula. -Representa a través de la dramatización el cuento escuchado en el aula. -Representaran sus vivencias, jugando al hogar en el aula.	Juegan al salón de belleza, en el espacio ambientado por la docente. Juegan a ser médicos, en el espacio ambientado por la docente. Juegan a ser carpinteros, en el espacio ambientado por la practicante. Representaran el cuento narrado por la practicante. Juegan al hogar, en el espacio ambientado por la docente.	FICHA DE OBSERVACIÓN
MATEMÁTICA	-Resuelve problemas de cantidad.	-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	-Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que uso para agrupar. -Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Agrupamos objetos teniendo en cuenta su color de cada uno de ellos dentro del aula. -Participan de la alimentación de los pollitos de la granja, contando cuantos maíces comen.	-Agrupan objetos de acuerdo a su color. -Alimentan a los pollitos utilizando el conteo.	
CYT	-Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	-Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	-Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hecho y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas. Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones	-Obtiene información sobre las características de la planta y conoce las partes que tiene.	-Mencionan las partes de la planta.	



			o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas.			
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	<p>-Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula, IE y comunidad. Comparte hechos y momentos importantes.</p> <p>-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 empatía, desacuerdo o preocupación.</p>	<p>-Conocen las profesiones las cuales se dedican los miembros de su familia o comunidad.</p> <p>-Juegan representando a los oficios que se dedican los miembros de su familia o comunidad.</p> <p>-Imita las emociones jugando con la ruleta de las emociones en el aula.</p>	<p>-Mencionan las profesiones aprendidas.</p> <p>-Juegan a los oficios que conocen.</p> <p>-Reconoce las emociones.</p>	
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza movimientos como: saltar en un pie. Con dos pies y caminar por la rayuela.</p> <p>-Inserta objetos mediante el juego insertamos monedas de papel en la alcancía.</p> <p>-Juegan a insertar pescados en su pecera elaborada de material reciclado.</p>	<p>Realizan movimientos por la rayuela.</p> <p>Juegan insertando monedas en la alcancía.</p> <p>Juegan insertando pescados en su pecera.</p>	




V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

VI. Planificador de actividades desde el 23 de octubre al 10 de noviembre del 2023



LUNES 23/10/23	MARTES 24/10/23	MIÉRCOLES 25/10/23	JUEVES 26/10/23
Jugamos a conocer los medios de transporte acuático.	Jugamos al salón de belleza.	Jugamos a los médicos.	Las profesiones.
VIERNES 27/10/23	LUNES 30/10/23	MARTES 31/10/23	MIÉRCOLES 01/11/23
Jugamos a los oficios.	Jugamos a ser carpinteros.	Representamos un cuento.	Jugamos al hogar.
JUEVES 02/11/23	VIERNES 03/11/23	LUNES 06/11/23	MARTES 07/11/23
Conocemos las partes de la planta.	Agrupamos objetos de acuerdo a su color.	Jugando al rayuelo con mis amigos.	Objetos insertados mediante el juego (alcancías)
MIÉRCOLES 08/11/23	JUEVES 09/11/23	VIERNES 10/11/23	
Participamos en la alimentación de los pollitos.	Jugamos a insertar los pescados.	Jugamos con la ruleta de las emociones.	

TALLER N° 01

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INICIO	MOTIVACIÓN: Motivamos a los niños y niñas a escuchar la siguiente canción: “HABIA UNA VEZ UN BARCO CHIQUITITO”  SABERES PREVIOS: Responden las siguientes preguntas: ¿Conocen los medios de transporte acuático? ¿Quiénes viajaron en un medio de transporte acuático? ¿Cuáles son los medios de transporte acuático? ¿Por dónde se desplazan los medios de transporte acuático? ¿Para qué se utiliza la lancha? ¿Qué medio de transporte utilizan los pescadores? PROPOSITO: . Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy describirán las características de los medios de transporte	Video: https://www.youtube.com/watch?v=ID6e81Gt3mA	10´


	acuáticos y elaborarán su barquito de papel, utilizando la técnica de origami.		
DESARROLLO	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>Problematización: Motivamos a los niños y niñas a jugar a la ruleta de medios de transporte acuáticos:</p>  <p>Los Niños y niñas juegan con la ruleta de los medios de transporte acuático y responden: ¿Qué medios de transporte son? ¿Por dónde se desplazan estos medios de transporte? ¿Cómo se llaman? ¿Para qué sirven? ¿Son iguales?</p> <p>Análisis de la Información: Los niños y niñas observan atentamente el video «Aprendamos los Medios de Transporte acuáticos». Responden las siguientes preguntas: ¿De qué trató el video? ¿Qué medios de transporte acuático conoces? ¿Para qué sirven estos medios de transporte acuáticos? ¿Cómo es el medio de transporte que te lleva al fondo del mar? ¿Cuál es el medio de transporte que sirve para pescar? ¿Por dónde va el barco?</p>  <p>Describen una lámina donde se encuentran los diferentes medios de transporte acuáticos.</p>  <p>Motivamos a los niños y niñas a clasificar los medios de transporte según el medio por donde se desplazan.</p>	Ruleta	30´


<https://www.youtube.com/watch?v=cAKSI RoVfqQ>

	<p>clasifican los medios de transporte acuático, como se observa en la imagen.</p>  <p>Explicamos a los niños y niñas que los medios de transporte acuáticos o marítimos son el medio de transporte de personas o bienes que utiliza el mar, ríos o lagos navegables como forma de comunicación a través de barcos, lanchas, canoa, yates.</p> <p>Acuerdo de Toma de Decisiones:</p> <p>Utilizan papel arcoíris de colores y elaboran su barquito de papel con ayuda de la maestra, luego, en una tina de agua colocan su barquito para ver cómo se desplaza. Dialogan: ¿Qué otros medios de transporte se desplazan por el agua? ¿Cómo son los medios de transporte que van por el mar?</p>  <p>Los niños y niñas, responden las siguientes preguntas y se comprometen a valorar la importancia de los medios de transporte acuáticos.</p> <p>¿Cuáles son los medios de transporte acuático? ¿Han viajado alguna vez en un medio de transporte acuático? ¿Cómo elaboraron su barquito de papel? ¿Qué materiales necesitaron? ¿Qué actividad les agradó más?</p>	<p>Láminas</p> <p>Tarjetas</p> <p>Cajita</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p> <p>Plumones</p> <p>Papel de colores</p> <p>Tina</p> <p>Agua</p>	
CIERRE	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p> <p>Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy hemos conocido y valorado la importancia de los medios de transporte acuáticos.</p>		
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 02**TÍTULO:** Jugamos al salón de belleza.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	Representan sus vivencias a través de un juego del salón de belleza en el aula.	Juegan al salón de belleza, en el espacio ambientado por la docente.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas un video llamado “vamos a la peluquería”</p>  <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Alguna vez fueron a un salón de belleza?, ¿Qué hacen en un salón de belleza?, ¿Les gustaría jugar al salón de belleza?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños realizaran un juego del salón de belleza.</p>	<p>Video:</p>	<p>10´</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de un salón de belleza para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. -La practicante menciona a que es lo que jugaremos en el taller el día de hoy y seguidamente les presenta el espacio que preparo para ellos que es un mini salón de belleza. -La practicante primeramente menciona que alguien tendrá que ser la peluquera o peluquero y los demás niños y niñas tendrán que ser los clientes y posteriormente variaremos los roles para que todos sean los peluqueros y también los clientes. -La practicante elije a la primera peluquera o peluquero y los deja que jueguen libremente y luego va cambiando de peluquera de tal manera que todos participen.</p>	<p>Salón de belleza Peine, secadora, etc.</p>	<p>30´</p>
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos jugado en un salón de belleza.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 03**TÍTULO:** Jugamos a los médicos.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	Representan sus vivencias, jugando a ser médicos en el aula.	Juegan a ser médicos, en el espacio ambientado por la docente.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas un video llamado “juguemos al doctor”</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Alguna vez fueron al doctor?, ¿Para qué van al doctor?, ¿Les gustaría jugar a ser médicos?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran a ser médicos.</p>	Video:	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de los uniformes de doctores y enfermeras y herramientas que utiliza el doctor para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. -La practicante menciona a que es lo que jugaremos y les presenta el espacio que preparo para ellos un consultorio médico con todos sus implementos. -La practicante menciona que alguien tendrá que ser el doctor o doctora y los demás tendrán niños y niñas tendrán que ser los pacientes y luego variaremos los roles para que todos sean los doctores o doctoras como también los pacientes. -La practicante elije a quien será medico primero y los deja que jueguen libremente y luego va cambiando de médico y de pacientes de tal manera que todos participen. -La practicante acompaña a los niños y niñas en todo el juego. -Y listo!</p>	Consultorio médico. Termómetro, etc.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos jugado a ser médicos en un lindo consultorio.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 04**TÍTULO:** Las profesiones.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones. 	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula, IE y comunidad. Comparte hechos y momentos importantes.	Conocen las profesiones las cuales se dedican los miembros de su familia o comunidad.	Mencionan las profesiones aprendidas.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	<p>PLANIFICACIÓN</p> <p>Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos.</p> <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores.</p> <p>EJECUCION</p> <p>La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente.</p> <p>ORDEN</p> <p>Guardemos los materiales</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo.</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron</p>	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas un video llamado “las profesiones”</p>  <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Conocen a esas personas?, ¿A qué se dedican?, ¿Les gustaría conocer las profesiones?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños conocerán las profesiones.</p>	<p>Video:</p>	<p>10´</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de las profesiones para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. (disfraces de las profesiones)</p> <p><u>PROBLEMATIZACIÓN</u> -La practicante pregunta a los niños y niñas ¿Saben que son las profesiones? ¿Conocen algunas profesiones? ¿Ser profesora será una profesión?</p> <p>-La practicante menciona a los niños y niñas que en toda comunidad hay trabajadores que tienen una profesión, por ejemplo, en nuestra comunidad ¿habrá bomberos? No verdad, pero en las comunidades grandes como Lima si hay, pero habrá policías, doctores.</p> <p><u>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</u> -La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Quisieran conocer algunas profesiones?</p> <p>-La practicante presenta a los niños y niñas imágenes de las profesiones y conforme va explicando se va vistiendo de las profesiones.</p> <p>-La practicante invita a cada niño y niña a salir a mencionar a las profesiones aprendidas.</p> <p><u>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</u> -La practicante menciona que es bueno saber que profesiones existen, para así saber con qué ayuda contamos y poder acudir a ellos cuando lo necesitemos ¿verdad?</p> <p>- La practicante entrega sus hojas de aplicación a los niños y niñas.</p> <p>- La practicante felicita la participación de los niños y niñas.</p>	<p>Disfraces, imágenes.</p>	<p>30´</p>

CIERRE	COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.		
	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos aprendido y conocido las profesiones que existen.		
RUTINAS	ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina		



TALLER N° 05

TÍTULO: Jugamos a los oficios.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones. 	Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula, IE y comunidad. Comparte hechos y momentos importantes.	Juegan representando a los oficios que se dedican los miembros de su familia o comunidad.	Juegan a los oficios que conocen.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN	Materiales de los Sectores.	60´


	<p>Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores.</p> <p>EJECUCION</p> <p>La practicante supervisará sus juegos.</p> <p>La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente.</p> <p>ORDEN</p> <p>Guardemos los materiales</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo.</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron</p>		
<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas imágenes de los oficios de su comunidad para que observan.</p>  <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Quiénes son?, ¿Dónde los han visto?, ¿Les gustaría conocer los oficios? ¿Les gustaría jugar a los oficios?</p> <p>PROPOSITO:</p> <p>-La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran a los oficios que conocen.</p>	<p>imágenes:</p>	<p>10´</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de los oficios para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. (disfraces de los oficios)</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>-La practicante pregunta a los niños y niñas ¿Saben que son los oficios? ¿Conocen algunos oficios? ¿Ser profesora será un oficio?</p> <p>-La practicante menciona a los niños y niñas que en toda comunidad hay trabajadores que tienen un oficio, por ejemplo, en nuestra comunidad tenemos a los barrenderos, a cocineros, etc.</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <p>-La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Quisieran conocer algunos oficios?</p>	<p>Disfraces, imágenes</p>	<p>30´</p>

	<p>-La practicante presenta a los niños y niñas imágenes de algunos oficios y conforme va explicando se va vistiendo de los oficios.</p> <p>-La practicante invita a cada niño y niña a vestirse para que puedan jugar imitando los oficios, los niños jugaran libremente bajo la supervisión de la practicante.</p> <p><u>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</u></p> <p>-La practicante menciona que es bueno saber que oficios existen.</p> <p>- La practicante entrega sus hojas de aplicación a los niños y niñas.</p>		
CIERRE	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p>		
	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice?</p> <p>Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos aprendido y conocido los oficios que existen.</p>		
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 06**TÍTULO:** Jugamos a ser carpinteros.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	Representan sus vivencias, jugando a ser carpinteros en el aula.	Juegan a ser carpinteros, en el espacio ambientado por la practicante.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante invita a los niños y niñas a escuchar la canción llamado “soy el carpintero”</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción?, ¿De qué trato la canción?, ¿conocen a algún carpintero?, ¿Qué hacen los carpinteros?, ¿Qué herramientas utilizan?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran a ser carpinteros.</p>	Canción:	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de una carpintería para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>-La practicante menciona a que es lo que jugaremos y les presenta el espacio que preparo para ellos un espacio de carpintería con todos sus implementos.</p> <p>-La practicante menciona que alguien tendrá que ser el carpintero o carpintera y los demás niños y niñas tendrán que ser los ayudantes y los clientes y luego variaremos los roles para que todos sean los carpinteros o carpinteras como también los clientes y ayudantes.</p> <p>-La practicante elije a quien será carpintero primero y los deja que jueguen libremente y luego va cambiando de carpintero, ayudante y de clientes de tal manera que todos participen.</p> <p>-La practicante acompaña a los niños y niñas en todo el juego.</p>	Carpintería. Serrucho, martillo, clavos, etc.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice?</p> <p>Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos jugado a ser carpinteros en un lindo espacio de carpintería.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 07**TÍTULO:** Representamos un cuento.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Representa a través de la dramatización el cuento escuchado en el aula.	Representarán el cuento narrado por la practicante.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30'
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60'

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas imágenes de algunos personajes para que lo observen.</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Quiénes son?, ¿Dónde los han visto?, ¿Serán personajes de un cuento?, ¿Cómo se llama ese cuento?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños representaran un cuento.</p>	imágenes	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de representar un cuento para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. -La practicante menciona que el día de hoy vamos a representar un cuento que les voy a contar, mediante la dramatización. -La practicante invita a los niños y niñas a sentarse en sus cojines para escuchar el cuento de la caperucita roja. -La practicante narra brevemente el cuento de la caperucita roja mediante imágenes. -La practicante menciona a los niños y niñas que les a traído unos disfraces de material reciclado del cuento de la caperucita roja, para que lo dramaticen, alguien tendrá que ser la caperucita roja, otra niña tendrá que ser la abuelita, un niño el lobo y otro el cazador. -Los niños con ayuda de la practicante empiezan a dramatizar el cuento de la caperucita roja.</p>	Disfraces de material reciclado, imágenes.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos aprendido a representar un cuento.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 08**TÍTULO:** Jugamos al hogar.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Socializa sus procesos y proyectos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	Representan sus vivencias, jugando al hogar en el aula.	Juegan al hogar, en el espacio ambientado por la docente.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´


<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas un video llamado “mi casa”</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Ustedes también tienen su casa?, ¿Cómo es su hogar?, ¿Es grande o pequeña?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran al hogar.</p>	Canción	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca del hogar para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>-La practicante menciona a que es lo que jugaremos y les presenta el espacio que preparo para ellos una parte del hogar que es la cocina con todos sus implementos.</p> <p>-La practicante menciona que alguien tendrá que ser la mamá y los demás niños y niñas tendrán que ser el papá y los hijos y luego variaremos los roles para que todos sean la mamá, el papá como también los hijos.</p> <p>-La practicante elije a quien será la mamá, el papá y los hijos primero y los deja que jueguen libremente y luego va cambiando de mamá, papá e hijos de tal manera que todos participen.</p> <p>-La practicante acompaña a los niños y niñas en todo el juego.</p> <p>-Y listo!</p>	Espacio del sector hogar, ollas, cucharas, muñecas.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de manera externa (a otros compañeros, a los padres y a la comunidad) los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice?</p> <p>Retroalimentación: Mencionamos a los niños que hoy hemos jugado al hogar.</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		


TALLER N° 09

TÍTULO: Conocemos las partes de la planta.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
CIENCIA Y TECNOLOGIA	INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTIFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas. Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas.	Obtiene información sobre las características de la planta y conoce las partes que tiene.	Mencionan las partes de la planta.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN	Materiales de los Sectores.	60´

	La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron		
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE INICIO	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas una imagen de una planta para que</p>  <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?, ¿Lo conocen?, ¿Dónde lo han visto?, ¿Como se llama?, ¿La planta tendrá sus partes?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños conocerán las partes de una planta.</p>	Imagen.	10´
DESARROLLO	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca las partes de la planta para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -La practicante comenta lo siguiente a los niños y niñas: “niños les cuento que cierto día me encontré con una plantita que estaba muy triste, porque un niño se había acercado a él y no sabía las partes que tenía la planta y la arranco, por eso estoy triste porque no saben nada de mí. ¿me podrán ayudar a averiguar qué partes tiene la planta?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS -La practicante muestra a los niños y niñas una imagen grande de una planta y pide que la observen detalladamente y piense que partes puede tener una planta. -La practicante pregunta: ¿Cómo podemos hacer para averiguar qué partes tiene una planta? ¿A dónde acudimos? Muy bien a libros, internet o bibliotecas.</p> <p>ELABORACION DEL PLAN DE ACCION -La practicante les explica a los niños y niñas mediante imágenes las partes que tiene una planta. Y pide a los niños que se pongan el disfraz de las partes de la planta.</p> <p>RECOJO DE DATOS Y ANALISIS DE RESULTADOS -La practicante invita a los niños y niñas que salgan a mencionar que partes tiene la planta señalándolos.</p> <p>ESTRUCTURACION DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA -La practicante invita a los niños y niñas a sentar en semicírculo para analizar sobre el tema de hoy y sacar conclusiones.</p>	Imagen de la planta y sus partes. Cartulina, plumones, colores.	30´

	-La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Las plantas tienen partes? ¿Cuántas son? EVALUACION Y COMUNICACIÓN -La practicante forma en grupos a los niños y pide que dibujen una planta y describan sus partes.		
CIERRE	COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.		
	REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?		
RUTINAS	ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina		

TALLER N° 10

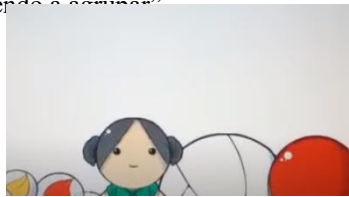
TÍTULO: Agrupamos objetos de acuerdo a su color.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Agrupamos objetos teniendo en cuenta su color de cada uno de ellos dentro del aula.	Agrupan objetos de acuerdo a su color.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN	Materiales de los Sectores.	60´





	<p>Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores.</p> <p>EJECUCION</p> <p>La practicante supervisará sus juegos.</p> <p>La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente.</p> <p>ORDEN</p> <p>Guardemos los materiales</p> <p>SOCIALIZACIÓN</p> <p>Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo.</p> <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron</p>		
<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>-La practicante enseña a los niños y niñas una canción llamada “aprendiendo a agrupar”</p>  <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción?, ¿de qué trato la canción?, ¿Qué observaron?, ¿Qué hacia la chica?, ¿Ustedes saben agrupar?</p> <p>PROPOSITO:</p> <p>-La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños agruparan objetos de acuerdo a su color.</p>	Canción	10´
DESARROLLO	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de la agrupación de objetos por color, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA</p> <p>-La practicante comenta a los niños y niñas lo siguiente: “ustedes sabían que aquí en el aula tenemos muchos objetos muy bonitos verdad, pero hoy me han dado muchos objetos desordenados y unas imágenes también y me han dicho que tengo que agruparlos según su color ¿Ustedes creen que me puedan ayudar?”</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas objetos de diferentes colores y les pregunta ¿Cómo podremos agrupar estos objetos si me dicen que es por colores?, ¿Cómo lo harían ustedes?</p> <p>REPRESENTACION DE LO CONCRETO-SIMBOLICO</p>	Colores, plumones, objetos e imágenes.	30´

	<p>*VIVENCIAL: La practicante muestra a los niños y niñas como ella puede agrupar los objetos y las imágenes.</p> <p>*CONCRETO: La practicante reparte imágenes de objetos de diferentes colores para que puedan agruparlo por color, luego les pide que agrupen todos los objetos amarillos, todos los rojos y todos los azules.</p> <p>*GRÀFICO O SIMBOLICO: La practicante reparte a los niños y niñas una hoja de aplicación, para que agrupen los objetos que se les indica y lo coloreen del mismo color por grupo.</p> <p>FORMALIZACION</p> <p>-La practicante pregunta: ¿Qué aprendimos el día de hoy? Muy bien a agrupar los objetos por color ¿verdad?, ¿Alguna vez habían agrupado de esa manera?</p> <p>REFLEXION</p> <p>-La practicante preguntas: ¿Qué hicieron para agrupar los objetos?,¿Habrán tenido que observar primero?, ¿Cómo se sintieron al realizarlo?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>-La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿logramos agrupar los objetos como nos propusimos al inicio?</p> <p>-La practicante invita a los niños y niñas a mencionar que otras cosas podrían agrupar por colores ya sea en casa o en el aula.</p>		
CIERRE	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p>		
	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 11**TÍTULO:** Jugando al rayuelo con sus amigos.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos como: saltar en un pie, con dos pies y caminar por la rayuela.	Realizaran movimientos por la rayuela.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´


<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>-La practicante muestra una imagen de unos niños jugando a la rayuela y pide a los niños y niñas que observen.</p>  <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>-La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron?, ¿Qué está haciendo el niño?, ¿Alguna vez ustedes han jugado a la rayuela?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Les gustaría jugar como el niño?</p> <p>PROPOSITO:</p> <p>-La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran a la rayuela con sus compañeros.</p>	<p>Imagen.</p>	<p>10´</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:</p> <p>-La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca del juego de la rayuela, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>-La practicante menciona que jugaremos a la rayuela y la dibuja con la tiza en el piso, mientras los niños y niñas van observando.</p> <p>-La practicante menciona que para empezar un juego siempre tiene que haber reglas y las menciona a continuación:</p> <p>*Primero vamos a mojar papel higiénico cada uno, con eso vamos a empezar a jugar primero en el número 1 y debemos ir saltando en un pie y dos hasta llegar a la meta ida y vuelta.</p> <p>-La practicante hace la demostración del juego explicándolo como hacerlo.</p> <p>-La practicante los forma en 1 fila y van saliendo de uno en uno a la cuenta de 3.</p> <p>-La practicante invita a los niños y niñas a empezar con el juego.</p>	<p>Tiza, papel higiénico y agua.</p>	<p>30´</p>
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición:</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad?</p> <p>¿Cómo la superé?</p> <p>¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		


TALLER N° 12

TÍTULO: Objetos insertados mediante el juego.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Inserta objetos mediante el juego insertamos monedas de papel en la alcancía.	Juegan insertando monedas en la alcancía.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´


<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra una imagen de un niño insertando monedas en su alcancía y pide a los niños y niñas que observen.</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron?, ¿Qué está haciendo el niño?, ¿Ustedes también insertan monedas como el niño?, ¿Les gustaría jugar a insertar monedas?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños insertaran objetos mediante el juego.</p>	<p>Imagen.</p>	<p>10´</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca insertar objetos mediante el juego, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. -La practicante menciona que el día de hoy insertaremos objetos en este caso serán las monedas de papel a la alcancía mediante el juego. -La practicante les presenta a cada niño las alcancías que les hizo de material reciclaje les entrega y les menciona que en la alcancía van a insertar monedas. -La practicante menciona que para empezar un juego siempre tiene que haber reglas y las menciona a continuación: -La practicante hace la demostración del juego explicándolo como hacerlo. -La practicante los ubica y empieza el juego. -Al finalizar el juego, la practicante empieza a contar junto a los niños cuantas monedas insertaron y el que tenga más monedas será el ganador. -La practicante acompaña a los niños y niñas en todo el juego.</p>	<p>Alcancía de material reciclado, monedas de papel.</p>	<p>30´</p>
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé?, ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		


TALLER N° 13

TÍTULO: Participamos en la alimentación de los pollitos.

APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Participan de la alimentación de los pollitos de la granja, contando cuantos maíces comen.	Alimentan a los pollitos utilizando el conteo.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´


<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante enseña a los niños y niñas una canción llamada “los pollitos comen maíz”</p>  <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción?, ¿de qué trato la canción?, ¿Qué observaron?, ¿Cómo se alimentan los pollitos?, ¿Ustedes podrán alimentar a pollitos?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños participaran alimentando a los pollitos.</p>	Canción	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de la alimentación de los pollitos, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>COMPRESION DEL PROBLEMA -La practicante comenta a los niños y niñas lo siguiente: “ustedes sabían que yo tengo mi corral que está lleno de pollitos, pero hoy me han dicho que debo alimentarlos a todos y se me hace difícil porque aparte de darles de comer tengo que contar cuanto maíz comen cada pollito ¿Ustedes creen que me puedan ayudar?”</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS -La practicante muestra a los niños y niñas su corral con sus pollitos ¿Cómo podremos alimentar a todos mis pollitos sin confundirlos?, ¿Cómo lo harían ustedes?</p> <p>REPRESENTACION DE LO CONCRETO-SIMBOLICO *VIVENCIAL: La practicante muestra a los niños y niñas como ella podría alimentar a sus pollitos sin confundirse. *CONCRETO: La practicante reparte maíz a cada niño y un pollito y le indica que cantidad de maíz debe comer su pollito. *GRÀFICO O SIMBOLICO: La practicante indica que deben ir contando cuanto maíz le van dando a cada pollito.</p> <p>FORMALIZACION -La practicante pregunta: ¿Qué aprendimos el día de hoy? Muy bien a alimentar a mis pollitos ¿verdad?, ¿Alguna vez habían alimentado a algún animalito y luego contar cuanto alimento le dieron?</p> <p>REFLEXION</p>	Pollitos, corral, maíz.	30´

	<p>-La practicante preguntas: ¿Qué hicieron para que no se confundan los pollitos?, ¿Cómo se sintieron al realizarlo?</p> <p>TRANSFERENCIA</p> <p>-La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿logramos alimentar a los pollitos como nos propusimos al inicio?</p>		
CIERRE	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p>Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p>		
	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
RUTINAS	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN:</p> <p>- Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 14**TÍTULO:** Jugamos a insertar los pescados.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Juegan a insertar pescados en su pecera elaborada de material reciclado.	Juegan insertando pescados en su pecera.	Ficha de observación.


Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante muestra a los niños y niñas un video llamado “soy un pez”</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Alguna vez vieron peces?, ¿Dónde viven los peces?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran insertando pescados.</p>	Video.	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca de un juego de insertar pescados, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente. -La practicante menciona que el día de hoy jugaremos a insertar pescados a su pecera que en este caso será de material reciclado. -La practicante les presenta a cada niño las peceras que les hizo de material reciclaje les entrega y les menciona que en la pecera van a insertar los pescados que encuentren. -La practicante menciona que para empezar un juego siempre tiene que haber reglas y las menciona a continuación: -La practicante hace la demostración del juego explicándolo como hacerlo. -La practicante los ubica y empieza el juego. -Al finalizar el juego, la practicante empieza a contar junto a los niños cuantos pescados insertaron y el que tenga más pescados será el ganador. -La practicante acompaña a los niños y niñas en todo el juego.</p>	Pecera de material reciclado, peces.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé?, ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		

TALLER N° 15**TÍTULO:** Jugamos con el dado de las emociones.**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones, utilizar palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su empatía, desacuerdo o preocupación.	Imita a las emociones jugando con el dado de las emociones en el aula.	Reconoce las emociones.	Ficha de observación.

Secuencia didáctica	Actividad de Aprendizaje	Recursos	Tiempo
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de los niños Ubicación de Loncheras Control de carteles Canciones		30´
JUEGO LIBRE DE TRABAJO EN LOS SECTORES 	PLANIFICACIÓN Los niños conocen que todos los sectores son importantes y que no hay espacio para estar todos juntos en ellos por ello eligieron ir a los sectores por turnos. ORGANIZACIÓN Los niños se organizan solos para ir a jugar a cada uno de los sectores. EJECUCION La practicante supervisará sus juegos. La practicante conversará con los niños mientras juegan libremente. ORDEN Guardemos los materiales SOCIALIZACIÓN Evaluemos si hemos aprendido a jugar correctamente o hemos creado algo nuevo. REPRESENTACIÓN La practicante preguntará algunos niños en qué lugar jugaron y qué hicieron	Materiales de los Sectores.	60´

<p>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</p> <p>INICIO</p> 	<p>MOTIVACIÓN: -La practicante enseña a los niños y niñas una canción llamada “si estas feliz”</p> <p>SABERES PREVIOS: -La practicante realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto la canción?, ¿de qué trato la canción?, ¿Conocen las emociones?, ¿Si estamos felices que debemos hacer? ¿Si estas de malas que deben hacer?</p> <p>PROPOSITO: -La practicante menciona que el día de hoy las niñas y los niños jugaran con el dado de las emociones.</p>	Canción	10´
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA: -La practicante muestra a los niños y niñas el material que preparo para el taller, acerca del juego con el dado de las emociones, para que puedan tocarlo y observarlo detalladamente.</p> <p>PROBLEMATIZACION -La practicante pregunta a los niños y niñas ¿Ustedes saben que son las emociones? ¿Cuáles serán? -La practicante menciona a los niños y niñas que las emociones son muy importantes para cada persona, porque con las emociones nos podemos dar cuenta como nos sentimos en diferentes momentos. ¿verdad?</p> <p>ANALISIS DE INFORMACION -La practicante pregunta a los niños y niñas: ¿Cómo será nuestro rostro cuando estamos alegres o tristes?, ¿Quisieran jugar a las emociones? -La practicante presenta el dado de las emociones y les explica a los niños y niñas el juego, les menciona que cada niño deberá lanzar el dado y tendrán que imitar la emoción con su rostro y su cuerpo.</p> <p>-ACUERDO O TOMA DE DECISIONES -La practicante menciona que las emociones tenemos que aprender a regularlas y controlarlas en algún momento y pregunta ¿Son importantes las emociones?</p>	Ruleta de las emociones.	30´
<p>CIERRE</p>	<p>COMUNICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: Los niños socializan de manera interna (con el mismo grupo de niños) y de los resultados y aprendizajes obtenidos en esta actividad de aprendizaje.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>		
<p>RUTINAS</p>	<p>ACTIVIDADES ALIMENTACIÓN Y RECREACIÓN: - Acciones de rutina</p>		



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rosa Elizbet Solis Lingán, Directora de la Institución Educativa N° 60 - San Pablo, manifiesto que tengo conocimiento de que se está desarrollando la investigación denominada: "Juegos Didácticos para elevar la Motivación, en el aula de 05 años "A" de la Institución Educativa N° 60 - San Pablo 2023", a cargo de las estudiantes tesisistas del X ciclo, de la especialidad de Educación Inicial, del IESP "13 de Julio de 1882", San Pablo - 2023: Román Quispe Yeny Noemí y Sánchez Pérez Diana Rocío; razón por la cual, autorizo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, dirigido a los estudiantes del aula de 05 años "A".

La investigación es con fines de titulación y estas acciones están estipuladas en el convenio celebrado entre la Institución Educativa N° 60 - San Pablo y el IESP "13 de Julio de 1882".

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN
Prof. Rosa E. Solis Lingán
DIRECTORA

Hojas de trabajo de los niños de 5 años "A"

