



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO EN LOS SECTORES DEL AULA COMO  
ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE  
CLASIFICACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 420 “SANTO  
DOMINGO SAVIO” DE LLAMELLIN, 2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA  
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

ESPINOZA SANTA CRUZ, NOHIMI TEODORA

ORCID: 0000-0001-8583-0211

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2020

## **TITULO DE LA TESIS**

Juego en los sectores del aula como estrategia para mejorar la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018

**EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTORA**

ESPINOZA SANTA CRUZ NOHIMÍ TEODORA

ORCID: 0000-0001-8583-0211

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Huaraz, Perú

**ASESOR**

Dr. TIMOTEO AMADO PADILLA MONTES

ORCID:0000-0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Huaraz, Perú

**JURADOS**

TARAZONA GRUZ, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

PRESIDENTE

GONZALEZ SUAREZ, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

MIEMBRO

ZAVALETA RODRIGUEZ, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

MIEMBRO

**HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR**

.....  
Dra. Natalia Albertina Tarazona Cruz

**PRESIDENTE**

.....  
Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez

**MIEMBRO**

.....  
Dr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez,

**MIEMBRO**

.....  
Dr. Timoteo Amado Padilla Montes  
**ASESOR**

## **DEDICATORIA**

A mi hijo, por el inmenso cariño, y ser una  
fuente para seguir en el camino de la  
superación

Noemi

## **AGRADECIMIENTO**

A los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, por su participación durante el desarrollo de la práctica experimental.

Asimismo, a la docente de aula y padres de familia de los niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, del periodo académico 2018, por su colaboración y apoyo desinteresado en el desarrollo de la investigación.

También a los docentes de la Escuela Profesional de Educación Filial Huaraz, por su profesionalismo, y acertadas orientaciones durante mi formación profesional.

## RESUMEN

El estudio realizado tuvo como objetivo; determinar la influencia del juego en los sectores del aula como estrategia que posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018. La metodología desarrollada corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel aplicado; el diseño corresponde a la investigación pre experimental con pre y post prueba; la muestra de estudio estuvo conformada por 18 niños y niñas de 4 años de edad; la técnica implementada fue la observación cuyo instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo. Se sometió a los principios éticos de, protección a la persona, de justicia, a la integridad científica y el consentimiento informado y expreso. Cuyos resultados muestran en la pre prueba el 58% presentan limitaciones en su desarrollo socio emocional y en el post test el 83% mejoraron considerablemente. Se concluye que; el juego en los sectores del aula como estrategia posibilitó la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

**Palabras Claves:** Capacidad – Clasificación - Estrategia - Juego – Sector.

## **ABSTRACT**

The study was aimed at; determine the influence of the game in the classroom sectors as a strategy that makes possible the improvement of the classification capacity in children of 4 years of the initial educational institution No. 420 "Santo Domingo Sabio" of Llamellin, 2018. The methodology developed corresponds to the type of quantitative research, applied level; the design corresponds to pre-experimental research with pre- and post-test; the study sample consisted of 18 children of 4 years of age; the technique implemented was the observation whose data collection instrument was the checklist. He was subject to the ethical principles of, protection of the person, of justice, scientific integrity and informed and express consent. Whose results show in the pretest 58% have limitations in their social and emotional development and in the post test 83% improved considerably. It is concluded that; the game in the classroom sectors as a strategy enabled the improvement of the classification capacity in 4-year-old children of the initial educational institution No. 420 "Santo Domingo Sabio" of Llamellin, 2018.

**Key words:** Capacity - Classification - Strategy - Game – Sector.



## CONTENIDO

Título de la tesis.....	ii
Hoja de firma de jurado .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de tabla.....	ix
Indice de graficos .....	x
I. Introducción.....	1
1.1.Planteamiento de la investigación .....	3
1.1.1. Planteamiento del problema .....	3
1.2.Objetivo de la investigación.....	6
1.3.Justificación de la investigación .....	6
II. Revisión de literatura.....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.2. Bases teórico científicas.....	11
2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación.....	11
2.2.2. El juego en los sectores del aula .....	12
2.2.2.1.Concepto de juego .....	12
2.2.2.2.Evolución del juego en los primeros 6 años de vida del niño .....	13
2.2.2.3.Tipos de juegos en los niños.....	14
2.2.2.4.El juego en los sectores del aula .....	15
2.2.2.5.Características de los juegos en los sectores de aula .....	16
2.2.2.6.Objetivos del juego en los sectores de aula .....	17
2.2.2.7.El juego en los sectores en el aprendizaje y desarrollo infantil .....	18
2.2.2.8.Metodología del juego en los sectores .....	19
2.2.2.9.Secuencia metodológica del juego en los sectores .....	20
2.2.2.10. Importancia del juego en los sectores del aula .....	22
2.2.2.11. Dimensiones de los juegos en los sectores del aula .....	23
2.2.2.12. El rol del docente en el juego en los sectores .....	25

2.2.3. Capacidad de clasificación .....	26
2.2.3.1. Concepto de capacidad .....	26
2.2.3.2. Tipos de capacidad .....	26
2.2.3.3. Concepto de clasificación .....	27
2.2.3.4. Importancia de la clasificación .....	27
2.2.3.5. Habilidades que desarrolla la clasificación .....	28
2.2.3.6. Etapas del desarrollo de la capacidad de clasificación .....	28
2.2.3.7. Dimensiones de la capacidad de clasificación .....	29
III. Hipótesis.....	31
3.1. Hipótesis general .....	31
3.2. Hipótesis específica .....	31
IV. Metodología.....	32
4.1. Diseño de investigación.....	32
4.2. Población y muestra.....	33
4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	33
4.4. Operacionalización de variables e indicadores.....	35
4.5. Plan de análisis.....	36
4.6. Matriz de consistencia .....	37
4.7. Principios éticos .....	39
V. Resultados.....	40
5.1. Resultados.....	40
5.2. Análisis de resultados.....	48
VI. Conclusiones.....	51
Aspectos complementarios.....	52
Referencia Bibliográfica.....	53
Anexos.....	56

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### Tablas

Tabla N° 1: Nivel alcanzado en la dimensión comparación en la clasificación por los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín.....	40
Tabla N° 2: Nivel alcanzado en la dimensión espacio temporal en la clasificación por los niños de 4 años en la institución educativa inicial 420 de Llamellín.....	42
Tabla N° 3: Nivel alcanzado en la dimensión cuantificadores en la clasificación por los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín.....	44
Tabla N° 4: Nivel alcanzado en la capacidad de clasificación por los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín .....	46
Tabla N° 5: Prueba de hipótesis general.....	47

## Gráficos

Gráfico N° 1: Nivel alcanzado en la dimensión comparación en la clasificación por los niños de 4 años.....	41
Gráfico N° 2: Nivel alcanzado en la dimensión espacio temporal por los niños y niñas de 4 años.....	43
Gráfico N° 3: Nivel alcanzado en la dimensión cuantificadores por los niños y niñas de 4 años de edad.....	45
Gráfico N° 4: Nivel alcanzado en la capacidad de clasificación por los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín, 2018..	47
Gráfico N° 5: T Student.....	48

## I. INTRODUCCIÓN

La matemática siempre ha estado relacionada con la vida del hombre, gracias a ello, se ha podido establecer la duración de sus actividades, las cantidades requeridas, la masa de los objetos, las distancias, su ubicación en el espacio; asimismo ha podido dar respuesta a las interrogantes que surgieron como producto de sus vivencias y experiencias.

Las mismas que va construyendo desde niño, en relación a las etapas y experiencias que va transcurriendo con el pasar de sus años. Estas las realiza cuando se interrelaciona con los objetos de su entorno inmediato, al comparar, clasificar, seriar los objetos, cosas, animales, plantas, entre otros como parte del juego que realiza. asimismo, hoy en día presenta una presencia importante en el mundo de la tecnología, que posibilita organizar mejor la información.

Por lo mismo se planteó la siguiente interrogante; ¿De qué manera el juego en los sectores del aula como estrategia posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018?

El estudio realizado justifica en lo teórico, pues recoge los aportes de Piaget; en lo práctico conlleva al soporte para las actividades pedagógicas por docentes y estudiantes; en lo metodológico, el estudio aporta con instrumentos válidos y confiables para las futuras investigaciones; asimismo en lo social a generado satisfacción a padres y docentes y alegría en el estudiante de aprender jugando.

La metodología desarrollada corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel aplicado; el diseño corresponde a la investigación pre experimental con pre y post prueba; la muestra de estudio estuvo conformada por 18 niños y niñas de 4 años de edad;

la técnica implementada fue la observación cuyo instrumento de recolección de datos fue la lista de cotejo. Se sometió a los principios éticos de, protección a la persona, de justicia, a la integridad científica y el consentimiento informado y expreso.

Cuyos resultados muestran en la pre prueba el 58% presentan limitaciones en su desarrollo socio emocional y en el post test el 83% mejoraron considerablemente. Se concluye que; el juego en los sectores del aula como estrategia posibilitó la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.

El Ministerio de Educación (2015) considera que; “todo niño debe jugar para aprender, su característica es ser activa, necesitan del juego para construir su subjetividad e identidad, permite el desarrollo de su motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio” (p.64).

Por lo mismo, se establece como una alternativa frente al problema identificado el juego en los sectores del aula como una estrategia que conlleve desarrollar su capacidad de clasificar objetos, figuras, seres vivos, entre otros, propias de su contexto inmediato.

Su estructura comprende de seis capítulos: el Capítulo I, corresponde a la introducción donde se realiza el planteamiento del problema de estudio. El Capítulo II, está referido a la revisión de literatura donde se detalla la información referente a las variables estudio. El Capítulo III, refiere a las hipótesis planteadas como una respuesta anticipada.

El capítulo IV, se refiere a la metodología; donde se detalla el diseño asumido, la población y muestra, las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación, la operacionalización de la variable de estudio y los principios éticos considerados en el estudio. El capítulo V, se refiere a los resultados y el análisis de los resultados; finalmente el Capítulo VI, que son las conclusiones que se arribó al finalizar el estudio.

## **1.1. Planteamiento de la investigación**

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

El juego viene a ser una actividad que es propia del niño; asimismo, puede ser una alternativa pedagógica que posibilita un aprendizaje más activa y significativa, que posibilita un trabajo colaborativo y cooperativos; asimismo, es un medio que facilita el desarrollo de las habilidades de socialización. De manera que, el juego como una alternativa pedagógica en niños y niñas de educación inicial posibilita un fundamente basado en el principio del juego que sustenta los principios de la educación inicial.

En este contexto, es responsabilidad de la docente garantizar que el juego se convierta en una alternativa que posibilite aprendizajes más placenteros. Por lo mismo, los niños y niñas al jugar hacen un desfogue de las energías internas que los hacen al jugar, de manera que posibilita, realizar procesos cognitivos.

Según Seclén (2011, citado por Gamarra, 2016) afirma que; “en Colombia, el juego no se utiliza como instrumento que ayuda a generar hábitos saludables, esto se ve reflejada en las actividades físicas en la escuela; se observó en adolescentes de 13 a 17 años que el 26% de la población no cumple del cual el 27,6% son varones y el 24,2% son mujeres” (p. 23).

Como se puede ver que, en Colombia, las experiencias pedagógicas no toman en cuenta el juego como una estrategia, muy posible que se desconoce las bondades que ofrece en sus primeros años de vida escolar; por lo mismo que, encontramos consecuencias en las poblaciones jóvenes y adultos; cuyos factores muy posibles que son variados, las mismas que sirve de evidencia para justificar la investigación.

“Se halla circunscripta espacial y temporalmente y es reconocida e identificada el contexto de una cultural a la que pertenecen sus participantes, lo que usualmente se

materializa en un nombre convenido o asignado en el momento de realizarse”.  
(Brailovshy, 2011).

Orellana y Valenzuela (2010) consideran como resultado de sus investigaciones que en el Perú; “las maestras de educación inicial quienes, a pesar de conocer tipos de herramientas en cuanto al juego, no las utilizan como recurso en la enseñanza de la matemática y que por ello existe deficiencia en las nociones lógico matemática por no estar vinculados el juego con las actividades de aprendizaje de los niños de inicial”  
(p.21)

Por lo mismo que, la enseñanza que se imparte en el nivel de educación inicial se ha centrado en la docente y dentro del aula de manera frontal; sin embargo, el gobierno para mejorar la calidad de la educación establece capacitaciones en metodologías activas que conlleven en el nivel de educación inicial a propiciar las capacidades básicas que son fundamentales para seguir aprendiendo en los grados superiores.

#### **a) Caracterización del problema**

En la Institución Educativa Inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, durante las observaciones realizadas al desarrollo de las actividades de aprendizaje que realizaron los niños y niñas de 4 años de edad se pudo identificar limitaciones cuando: clasifica objetos por su forma, tamaño, según su uso u otro criterio que ellos mismo lo establecen; cuando compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar, e indicar la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato; al identificar la clase a la que pertenece su agrupación; cuando verbalizan las semejanzas y diferencias a los objetos observados. Al agrupar objetos empleando los cuantificadores y cuando diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados.

Cuyos posibles factores están referidos al apoyo temprano que no reciben de sus padres; la carencia de experiencias y vivencias en actividades de seriación y clasificación; asimismo la



metodología implementada por la docente de aula no hace uso de los recursos que ofrece su contexto; así como no existe una organización adecuada del aula para que puede interactuar el niño o niñas con los objetos en sus juegos.

Si no se implementa en su oportunidad como alternativa, puede generar el limitado desarrollo de las estructuras de los niños y niñas; baja autoestima, bajo rendimiento escolar, porque las capacidades básicas matemáticas no fueron desarrolladas en su oportunidad y además un miedo a las matemáticas.

Por lo tanto, el juego en los sectores es una posibilidad que brinda al niño o niña la oportunidad de interactuar con los objetos concretos de su contexto, a partir de lo cual hace uso de su imaginación y fantasía; representa a personajes, objetos, dándoles vida; con el que interactúa, en este contexto va transformar el mundo que en sí lo rodea y este acto viene ser el aprendizaje significativo para el niño.

#### **b) Enunciado del problema**

Se formuló la siguiente interrogante; ¿De qué manera el juego en los sectores del aula como estrategia posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018?

¿En qué medida el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018?

¿Cómo el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018?

¿De qué manera el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018?

## **1.2. Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Determinar la influencia del juego en los sectores del aula como estrategia que posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.

### **Objetivos específicos**

Evaluar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.

Verificar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.

Contrastar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.

## **1.3. Justificación de la investigación**

En lo teórico; surge de las limitaciones identificadas en los niños y niñas de 4 años de edad, en el desarrollo de las capacidades básicas en el área de matemática; cuyos fundamentos del juego en los sectores del aula, se fundamenta en los aportes de Piaget, cuando establece la etapa como un criterio de aprendizaje y el proceso que determina el aprendizaje.

En lo práctico, la teoría contenida sobre la clasificación servirá como soporte para el desarrollo de las actividades de aprendizaje sobre la clasificación en el área de

matemática; asimismo, pueden ser tomados en cuenta por docentes y estudiantes de la especialidad de educación inicial para ser aplicados durante las practicas pedagógicas con niños y niñas del nivel de educación inicial.

En lo metodológico; el estudio realizado aporta con los instrumentos válidos y confiables para la recolección de la información sobre la clasificación las mismas que pueden ser utilizados por otros investigadores interesados por la mejora de la calidad de la educación.

En los social; el resultado del estudio generó satisfacción a los padres de familia y docente de aula por el avance mostrados por los niños y niñas de 4 años de edad; asimismo, los niños se sintieron alegres de aprender jugando en un espacio organizado dentro del aula. Alegría de compartir con sus compañeros, de poder comparar, de utilizar el espacio al clasificar.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes.

Durante la revisión en la biblioteca y los repositorios de las instituciones superiores donde se forman profesionales en educación, se pudo localizar los siguientes estudios referidos a las variables de estudio, que son los siguientes:

A nivel internacional

Acosta (2017) en su investigación, “Elaboración de guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico en clasificación – seriación en niños de 5 años de edad de la escuela Juan Montalvo de la provincia de Pichincha, Cantón, Ecuador”; cuyo objetivo fue, determinar la influencia de la elaboración de guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico en clasificación – seriación en niños de 5 años de edad de la escuela Juan Montalvo de la provincia de Pichincha, Cantón. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado; en una muestra de 25 niños y niñas; cuya técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación. La investigación logro mejorar el proceso del aprendizaje de la inteligencia lógico matemático en la clasificación – seriación en los niños y niñas, utilizando una herramienta muy importante y fundamental como es el juego. A través del desarrollo de actividades lúdicas, logró desarrollar habilidades para fortalecer las capacidades básicas de la matemática, estimulando el pensamiento lógico matemático. Concluye que, haciendo uso del juego, material concreto y de experiencias directas, los niños y niñas pueden adquirir ciertas habilidades para lograr los primeros conceptos matemáticos ya que para ellos el juego dirigido es muy importante área fomentar aprendizajes significativos.

A nivel nacional

Mio (2019) en su investigación, “El Juego didáctico para la mejora de la clasificación y seriación de los niños de 5 años de educación inicial de la institución

educativa Alitas de Jesús Sol Naciente de Castilla, Piura”. Cuyo objetivo fue, determinar si el juego didáctico mejora la clasificación – seriación de los niños de 5 años de educación inicial de la I.E. Alitas de Jesús Sol Naciente, Castilla, Piura. El estudio fue de tipo aplicada, nivel explicativo; cuyo diseño fue pre experimental; la muestra de estudio estuvo conformado por 15 niños y niñas; la técnica fue la observación y el instrumento de recojo de información fue la ficha de observación. Cuyos resultados indican que; en el pre test el 67.6% están en el nivel en Inicio, un 20.6% en proceso y un 11.9% nivel de logro. En la post prueba, el 46.5” están en el nivel logrado, un 27% en nivel proceso y un 26.5% en el nivel en inicio. Concluye que. El nivel de desarrollo de la clasificación – seriación después del juego didáctico muestra una diferencia significativa respecto a los resultados obtenidos en el pre test. Por lo que muestra mejores resultados en el nivel de capacidad de seriación.

Vargas (2015) en su investigación realizada, “Estrategias didácticas a través del juego para la resolución de problemas aritméticos aditivos en los niños del segundo grado”, en la Universidad San Ignacio de Loyola. Cuyo objetivo fue, diseñar estrategia didáctica a través del juego para mejorar la resolución de problemas aritméticos aditivos en los estudiantes del segundo grado de educación primaria. Estudio de tipo cuantitativo; con una muestra de 5 estudiantes; cuya técnica fue la observación, la encuesta, análisis documental; el instrumento de recolección de datos, fueron: Guía de observación, cuestionario, prueba diagnóstica. Concluye que; el aprendizaje de la resolución de problemas aritméticos aditivos es de vital importancia en las primeras edades de la vida del niño, ya que serán los cimientos sobre los cuales se desarrollarán futuros aprendizajes matemáticos. En la sub categoría lectura y comprensión del problema, la mayoría de los niños presentan dificultades en la verbalización del problema debido a que os niños están

en un proceso de aprendizaje y en la mayoría de los casos solo deletrea y no comprende el problema; la mayoría no identifica los datos numéricos; desconoce los cuantificadores.

Cuba y Palpa (2015) en su trabajo de investigación, “La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara”. Cuyo objetivo fue, determinar si existe relación entre la hora del juego libres en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional; diseño descriptivo correlacional simple; en una muestra de 60 niños y niñas, se utilizó como instrumento la ficha de observación. Cuyos resultados muestran que, según la correlación de Spearman de 0.857 representan, están en correlación positiva considerable; así mismo si elevamos,  $r^2$  se obtiene la varianza de factores comunes  $r^2 = 0. 83.9$ , por lo tanto, existe una varianza compartida. Concluye que, existe relación entre la hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. P. de la localidad de Santa Clara.

Silva (2016) en su estudio titulado, “Beneficios del juego libre en los sectores desde la percepción docente en la institución educativa inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla”, en la Universidad Cesar Vallejo. cuyo objetivo fue, describir los beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la I.E.I. N° 70 María Montessori, Ventanilla, 2016. Cuyo estudio correspondió al enfoque cuantitativo, Nivel Básica – descriptiva. La muestra d estudio estuvo conformado por 26 docentes; la técnica implementada fue la encuesta; cuyo instrumento fue el cuestionario. Concluye que; el 11,5% de los docentes consideran que el juego libre es beneficioso en un nivel leve; el 53,8% nivel Moderado y el 34,6% es un nivel óptimo. Asimismo, el 15,4% de los docentes encuestados consideran que el sector construcción beneficia en el nivel leve; el 26,9% en el moderado y el 57,7% en el nivel óptimo.

A nivel regional y/o local

Valverde (2015) en su investigación titulada, “Juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo del nivel inicial, Nuevo Chimbote”, en la Universidad Nacional del Santa. Cuyo objetivo fue, conocer la metodología que utiliza la docente para desarrollar las inteligencias múltiples en el juego y trabajo en sectores con sus niños, en las distintas instituciones educativas del segundo ciclo del nivel inicial de Nuevo Chimbote. Estudio de tipo cuantitativo, nivel descriptivo; en una muestra de 13 docentes de las instituciones educativas N° 1660; 1678 y 1517; las técnicas implementadas fueron: el análisis de documentos y la encuesta; cuyo instrumento fue guía de observación y el cuestionario. Concluye que; las docentes responden que si aplican metodología brindada por el Ministerio de Educación, para el desarrollo del juego y trabajo en sectores: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación; sin embargo se observó que en la práctica no lo desarrollan en forma total.

Gamarra (2016) en su investigación, “Juego en los sectores con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi. El estudio fue de tipo cualitativo, nivel aplicado. Cuya muestra de estudio fue de 15 niños y niñas; la técnica implementada fue la observación y el instrumento de recojo de información fue la escala de estimación. Concluye que: Los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad. En la pre prueba el 100% se ubican en el nivel deficiente; mientras que en

la post prueba el 53% se ubican en el nivel bueno y un 47% en el nivel muy bueno; el  $p=0.000$  y el  $< 0,05$ ; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y grafo motriz.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación.**

### **2.2.1. Teorías que fundamentan la investigación.**

#### **a) Teoría Cognitiva de Piaget.**

Son aquellas que fundamentan la construcción de los conceptos lógico y matemático, Chamorro (2003, citado por Vargas, 2015) considera que; “Aprender matemática significa construir matemáticas” (p.19).

Flores (2000) menciona que; “el desarrollo cognitivo es la adquisición sucesiva de estructura lógica que son cada vez más complejas y se presentan en distintas áreas y situaciones que el sujeto es capaz de ir resolviendo a medida que crece, las capacidades de los alumnos se relacionan una a otras” (p.56)

Entonces los niños y las niñas en esta edad, los conocimientos referidos con la matemática es producto de la interacción con los objetos de su entorno inmediato; de manera van realizar actividades referidas con las relaciones, la clasificación, la cuantificación; partiendo de lo que saben o conocen, relacionando con sus experiencias y sus vivencias.

#### **b) Teoría sociocultural de Vygotsky**

Vargas (2015) menciona que, “para Vigotsky e aprendizaje tiene un carácter social determinado y ello se denota con el concepto que desarrolla, como es la zona de desarrollo próximo, en el que el nivel de desarrollo real son los conocimientos ya adquiridos por el sujeto y el nivel de desarrollo potencial está constituido por lo que el sujeto es capaz de aprender a través de las interacciones tanto horizontales como las verticales que actúa como mediadores y de instrumento que intervienen a ser mediadores también” (p. 23)



Por lo mismo, el lenguaje que utilizan los niños y niñas están ligados a su pensamiento; por lo mismo es importante la comunicación con sus pares y los demás; el aprendizaje y la maduración se encuentran relacionados. Por lo mismo que depende del docente. Vygotsky, aclara que los niños que se encuentran en la última fase pre escolar participan del juego tanto libres como reglados; pues presentan una característica de carácter social y cooperativo.

## **2.2.2. El juego en los sectores del aula.**

### **2.2.2.1. Concepto de juego.**

Según Hurlock (1985, citado por Sánchez, 2010) considera que, “el juego es cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final” (p. 21).

Asimismo, según el Diccionario Oceano Uno (1995) expresa que, “el juego es el ejercicio recreativo sometido a determinadas reglas y convenciones, que se practica con ánimos de diversión” (p. 13).

También, el Ministerio de Educación (2009) indica que, “el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p. 45).

Por lo mismo, el juego puede ser considerada como una actividad que realizan los niños y niñas de manera espontánea y placentera, que realiza el niño y la niña; algunas veces está sometida a determinadas reglas, cuando estos juegos los realizan con otros participantes; pero estas surgen por acuerdos entre los que participan como un medio que posibilite su desarrollo. Esta actividad que es propia del niño, es acompañada de un medio o material que los utiliza, estas son las que generan un desgaste de energías, donde utiliza

su corporeidad, sus experiencias, su creatividad, para poder ganar o llegar hacia una meta. Lo realiza de manera constante y es gradual, va con la maduración del propio niño o niña.

#### **2.2.2.2. Evolución del juego en los primeros 5 años de vida del niño.**

Valverde (2015) indica que, “el juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebe de 12 meses es diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo” (p. 26). La evolución con relación a su nivel de desarrollo cognitivo.

- a) Juego Funcional. Este nivel corresponde de 3 a 24 meses, es donde predomina los movimientos musculares con la presencia de objetos como pueden ser: manipular objetos, apretarlos, hacerlos sonar, rodarlos, etc; o sin la presencia de los objetos, como el caminar, correr, saltar, empujar, etc.
- b) Juego Constructivo. Se desarrolla de 24 a 36 meses, cuando el niño hace uso de objetos o pueden ser materiales para poder formar una estructura simple; pueden hacer combinaciones de piezas, bloques u otros materiales con las que pueden hacer construcciones, que al finalizar aparece el verdadero juego constructivo, que va perdurar en el niño mucho más tiempo.
- c) Juego simbólico. Se presenta a partir de 18 meses a 5 años de edad, es donde el niño va a crear situaciones con los objetos de su entorno para crear acciones; como pueden ser juguetes o muñeca para crear situaciones reales o imaginarios; en esta etapa se desarrolla la dramatización, por lo mismo que otros autores lo denominan como la edad del juego dramático.
- d) Juego con reglas. Se desarrolla a partir de los 5 años, en esta edad supone el reconocimiento, la aceptación, la conformidad de las normas pre establecidas que

rigen un juego cuando los realizan en grupo, como puede ser, juego de ludo, casino, de patio, juegos tradicionales, a los escondites, a las bolas, el trompo, etc.

Como se puede ver que el juego en los niños se presenta de manera gradual; pero muchas veces se encuentra condicionado a ciertos factores, como la experiencia o vivencia, los grupos de amigos, la cultura de la familia, la tecnología, el espacio del hogar; el acompañamiento de los padres; lugares de recreación en el barrio, la comunidad; los meses del año, pues muchos juegos son temporales.

### **2.2.2.3. Tipos de juegos en los niños**

Según el Ministerio de Educación (2009) tipifica a los juegos como los siguientes: “el juego motor, asociado al movimiento y experimentación; juego social, predominio de interacción con otros; juegos cognitivos, que genera curiosidad intelectual; juegos simbólicos, desarrolla la imitación, creatividad y la imaginación” (p. 145).

Los juegos motores, son aquellos que van asociar el movimiento de su propio cuerpo, la coordinación de los miembros que los conforman; por lo mismo que el niño o niña puede saltar, jalar, lanzar, correr; de manera que lo puede realizar con desgaste físico.

El juego social, se caracteriza por la interacción entre dos o más niños y niñas que se genera al desarrollar el juego; algunos se basan en las reglas que establecen entre ellos antes del inicio del juego. Pueden ser variado de acuerdo a la edad de niño, y a las mismas necesidades. Este tipo de juego posibilita la expresión de los sentimientos, el afecto, la pertinencia.

Los juegos cognitivos, es aquello que pone en marcha la curiosidad intelectual de los niños y las niñas; hacen uso de la atención y la memoria, como producto de la manipulación, que fijan las características posibilitando que se almacene en la memoria para poder evocarlos; así como recordar la ubicación o el contenido.

Los juegos simbólicos están referidos a la generación de habilidades de poder interiorizar e imitar los roles que cumplen los sujetos; de manera que dan vida a los objetos que se encuentra en su contexto, haciendo uso de la imaginación, experiencias de su vida cotidiana.

#### **2.2.2.4. El juego en los sectores de aula.**

Valverde (2015) considera que; “es el juego que realizan los estudiantes en ambientes o zonas que se han implementado dentro del aula con materiales motivantes que estimulan a los niños” (p.20)

Estas deben estar distribuidos y organizados en función al espacio con sus respectivos recursos y mobiliarios y los más difundidos están referidos a Construcciones, ciencias, música, biblioteca, hogar y arte.

Asimismo, MINEDU (2010) menciona que; “consiste en aseverar que el aspecto positivo siempre está del lado del juego o sea es gozoso y placentero. Esto debe ser impredecible y flexible, a la vez, no se debe conocer como finalizará la actividad lúdica luego de iniciarse” (p. 47)

Se trata de las actividades que generan alegría, participación, gozo están relaciones a las actividades que se realiza en los espacios organizados dentro del aula que se les conoce con el nombre de los sectores del aula. Poseen una implementación con los elementos suficientes y variados que posibilitan una interacción de manera activa y participativa.

Chacón (2013) menciona que; “son juegos que se realiza en espacios donde el niño amplía sus actividades lúdicas, indagaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad en forma libre y voluntaria aprende a ser constructor de su propio aprendizaje” (p.12)

De acuerdo a los aportes de los autores considerados, el juego en sectores son actividades que realiza el niño en un espacio organizado pedagógicamente por la docente, pues tiene un propósito su organización, por las mismas que se van renovando los materiales que los contiene; en cada uno de los sectores; es organizado con la participación de los mismos estudiantes; su ubicación está en un espacio suficiente para que el niño puede interactuar, es un espacio que le genera interés o estímulo para enfrentar la construcción del conocimiento.

#### **2.2.2.5. Características de los juegos en los sectores de aula**

El Ministerio de Educación (2010) considera que; “El juego libre en los sectores se caracteriza por: a) Es una actividad espontánea y personal. b) Es de naturaleza no literal. c) El afecto positivo siempre acompaña al juego. d) Es flexible pues es impredecible. e) El proceso en un proceso” (p.32)

De manera, las características del juego en los sectores del aula, generalmente son de manera espontánea, pues surge del interior del mismo niño o niña; pues conlleva una creación propia. Cuando dice que no es de naturaleza literal indica que el niño cualquier objeto de su entorno le da vida, conversa con él, utiliza haciendo uso de su imaginación y fantasía. Este juego que realiza le genera una satisfacción, es decir que es placentero y genera un gozo. Asimismo, no se rige a ningún guion, es decir que nunca termina la actuación va variando, solo el niño vive el presente, por lo mismo no busca un resultado u objetivo.

#### **2.2.2.6. Objetivos del juego en los sectores de aula**

Los objetivos que se persigue en los niños con los juegos en los sectores del aula son.

según, Landa (2010). afirma que; “posibilita una mayor motivación por parte de los niños y niñas, estimulando la participación activa; que suministra el uso de nuevos materiales de trabajo, que estimula la creatividad” (p.14)

Valverde (2015) considera que;

Los objetivos del juego en los sectores son: a) En lo social. El niño puede compartir, situaciones, materiales, proyectos, formar hábitos. b) En lo emocional. Respeta y valora el trabajo propio y ajeno; aprende elegir de acuerdo a sus intereses; desarrolla el sentido de la responsabilidad, adopta actitudes. c) En lo intelectual. Explora, experimenta, investiga, organiza la realidad; adquiere bases para el aprendizaje formal. (p.21)

En el aspecto social los niños y niñas de 5 años, aprenden a compartir vivencias que los relaciona con las experiencias adquiridas, saben compartir los materiales, juguetes o elementos que existe en los sectores; pueden hacer juntos un proyecto de construcción; se rigen por reglas establecidas por ellos mismos.

En el aspecto socio emocional, aprenden a respetar a sus compañeros y sabe valorar lo que hace y también lo que hacen sus compañeros; aprende a ser autónomo, es decir a elegir el juego, los objetos o materiales que existe en los sectores; desarrolla el sentido de responsabilidad frente a los materiales con los que trabaja.

En el aspecto intelectual, el niño aprende a explorar el entorno de los sectores, adquiere hábitos de investigación al buscar informaciones en otros sectores, organiza el ambiente para un trabajo en grupo.

En el aspecto físico; Desarrolla su motricidad gruesa y fina al manipular objetos, es decir adquiere habilidades manuales; así mismo el buen manejo de su cuerpo en el espacio donde se desplaza.

### **2.2.2.7. El juego en los sectores en el aprendizaje y desarrollo infantil**

Según el Ministerio de Educación (2009) el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan, por:

- a) El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.
  
- b) El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje. El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarte a jugar a un niño, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.
  
- c) El juego solo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan. La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y

estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

#### **2.2.2.8. Metodología del juego en los sectores.**

Según Ministerio de Educación (2009), el juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta:

- a) Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interno del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.
- b) El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”
- c) El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
- d) El juego es flexible pues es imprescindible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolver, es como una película de suspenso, no se sabe que sigue ni cómo termina.
- e) El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a que va a llegar al final de su juego. El disfruta el viaje, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre “aquí y ahora”, se vive siempre en el tiempo.

#### **2.2.2.9. Secuencia metodológica del juego en los sectores**

Silva (2016) considera que, “la actividad pedagógica conlleva a: la planificación, donde proponen sus ideas; la organización, donde estableces acuerdos; la ejecución o desarrollo, donde desarrollas acciones y tareas; el orden y la socialización” (p. 56).

La planificación, los niños y las niñas, presentan sus ideas referentes a los de su preferencia, las necesidades de lograr, el tiempo y el espacio donde desarrollarlos.



La organización, los niños y niñas se distribuyen en los grupos y los espacios donde desarrollarlos, las reglas que deben cumplir al realizar la actividad, los estímulos y las penalidades a los perdedores; las mismas que deben surgir del consenso de todos de una manera democrática.

La ejecución o desarrollo, es en esta parte los niños y las niñas organizados en grupos desarrollan actividades, roles, funciones; representan a personajes: “tú eres la tía, yo seré la mamá”. Los niños se ubicarán en la sala de juego de diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros.

**Orden.** La hora del juego libre en los sectores concluyen con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez.

Además, contribuye al buen hábito del orden. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que: Cuenten a que jugaron y con quien. Como fue su experiencia, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego.

**Socialización.** Todos sentados en semicírculos, verbalizan y cuentan a todo el grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron y que paso en el transcurso de su juego, etc.: la educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” y que los hombres no cocinan, la educadora aprovechara para conversar sobre este aspecto y

cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean etc.

**Representación.** La educadora da la oportunidad para que los niños en forma individual grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano por que le dan a la actividad un marco que otorga a los niños ya al profesor seguridad, alegría y orden. El tiempo. En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debes ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para algunos educadores la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños

#### **2.2.2.10. Importancia del juego en los sectores del aula.**

“El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance, en otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quieres recrear, la que está en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio, por ejemplo, al usar cubos para armar un puente calcula distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción. (MINEDU, (2010, p.64)

Además, cuando el niño juega de manera simbólica se relaciona con otras personas, o expresa en su juego la relación con otras personas. Al jugar “a la casita” los participantes se distribuyen roles, negocian y resuelven conflictos, se ponen de acuerdo, siguen turnos y reglas propias del juego, asumen acciones con autonomía, ponen en marcha su iniciativa

y creatividad para recrear una experiencia compartida. Por eso, el juego de tipo simbólico tiene un impacto importante en el desarrollo social y emocional del niño.

En el Área de comunicación cuando el niño juega simbólicamente usa predominantemente el pensamiento y, por ende, el lenguaje. Esto conlleva a que amplíe su vocabulario, mejore su sintaxis, su comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, la expresión y comprensión oral, la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión artística se ven reforzadas por la práctica del juego libre en los sectores.

Un estudio comprobó que los niños sustituyen con mayor frecuencia objetos para simular situaciones, de la vida real de una manera más efectiva, utilizando un lenguaje más apropiado los mismo que utilizan en el mundo de los medios sociales.

Asimismo, el estudio refiere que los niños y las niñas, exhiben habilidades y destrezas necesarias para realizar el juego simbólico, representan personajes, se imaginan en dar vida a los seres y objetos de su entorno. Se imaginan de personajes ideales, hacen que los animales, objetos y cosas utilizan un lenguaje y expresan lo que piensan bien o mal y luego reflexionan.

Los niños y niñas cuando juega adquieren un nivel de comprensión de los mensajes, asumen con facilidad roles y funciones, cuando leen utilizan de una manera adecuado los argumentos, expresan sus emociones y las mismas que pueden ejercer un control.

#### **2.2.2.11. Dimensiones de los juegos en los sectores del aula**

a) Propósito del juego.

Según Sánchez (2010) considera que; “el juego lo realiza en niño con una intencionalidad, desde el plano cognitivo, el área psicomotriz, la esfera afectivo o social” (p.30)

Por lo mismo que los juegos que realizan los niños y niñas en los sectores del aula, presentan un propósito o intencionalidad pedagógica: en el plano cognitivo puede ser para observar, interpretar, resolver un problema. Desde el plano motriz, estará direccionado a poder desarrollar capacidades y habilidades perceptivo motrices, físico deportivos, esta posibilitará un adecuado desarrollo físico. También, estará dirigido a desarrollar el aspecto socio emocional, desarrollará las habilidades sociales, dentro de ellas habilidades para el trabajo en grupo, el aprendizaje colaborativo, aprenderá a proponer y defender sus ideas, a respetar las reglas establecidas entre otros.

b) Los sectores del aula.

Según Otero (2015) considera que; “los sectores en el aula están organizados como: sector hogar, sector de construcción, sector de dramatización, sector de artes plásticas, sector de ciencias, sector de biblioteca, sector de juegos tranquilos; las mismas que debe ser implementados periódicamente” (p. 28)

Son espacios organizados que se ubican dentro del aula y pueden ser ubicadas estratégicamente; se debe tener en cuenta la opinión de los propios estudiantes para ubicarlos, nombrarlos, letarlos y organizarlos. También es importante su ubicación y organización, esta dependerá del espacio del aula, si el aula es grande entonces los sectores se organizarán considerando todos los elementos que deben contener; pero, cuando el espacio es pequeño, entonces se priorizará los materiales que deben contener y que deben ser funcionales para un trabajo pedagógico.

c) Las reglas establecidas.

García y Ferreira (2006) consideran que; “la buena armonía la convivencia, el respeto y la disciplina son elementos necesarios para conseguir los fines y objetivos;

asimismo, la adquisición vivencial de las normas y reglas ayudan a comprender el orden, moral; ser responsable, el autocontrol y autonomía” (p. 12).

Se debe tener en cuenta las reglas que deben cumplir los participantes, cuando interactúan en los sectores, debe ejercitarse la toma de decisiones de manera democrática. Es importante que ellos mismos determinen el carácter de las faltas; si son leves, graves y muy graves. De esta manera se posibilitará que el niño o niña asuma un aprendizaje cooperativo, colaborativo, autónomo y responsable.

En más de las veces la docente desconoce el valor pedagógico que tienen los sectores del aula; por lo mismo que, utiliza los sectores para que el niño juegue como parte de su recreación y la docente descanse.

#### **2.2.2.12. El rol del docente en el juego en los sectores.**

Según El Ministerio de Educación, (2009) considera que; el rol que debe asumir durante la hora del juego libre en los sectores es una posición no-directa y acoger los juegos que desarrollen los niños.

La posición no directiva significa que en ese momento tu no diriges la actividad. Durante la hora del juego libre en los sectores el niño decide el tema, la forma y los compañeros; la presencia de la docente debe ser activa, pero no directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo ya los temas que le interesan o inquietan, muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas. (p.24)

Acoger el juego de los niños, significa que los aceptas con intereses y calidez, sin cuestionarlos o poder juzgarlos. Es importante ver que el juego es una actividad valiosa pese a que sea un juego de cualquier tipo; el niño o niña al jugar expresa sus gustos, disgustos, de manera que hace sentir su forma de vida; es importante acompañarlos,

hacerles sentir que somos parte por mas facilitadora que seamos; evitar toda forma de discriminación que pueden presentarse.

### **2.2.3. Capacidad de clasificación**

#### **2.2.3.1. Concepto de capacidad.**

Padilla (2010) considera que; “son potencialidades inherentes a la persona y puede desarrollarse a lo largo de su vida. Está conformado por todas las acciones mentales y saberes que queremos ayudar a construir” (p. 22)

Asimismo, se puede indicar que las capacidades vienen a ser un conjunto de habilidades y destrezas, que podemos utilizar al enfrentar una situación al interactuar con los demás o su contexto social.

Estas capacidades se desarrollan gracias a las vivencias y experiencias que van desarrollando los estudiantes y que pueden variar si son conceptuales, actitudinales o de procedimiento.

#### **2.2.3.2. Tipos de capacidades**

Padilla (2010) indica que; “las capacidades dentro del currículo de educación básica regular pueden ser: las capacidades básicas o fundamentales; capacidades de área y las capacidades específicas” (p.23)

Las capacidades básicas están referidas a la del pensamiento creativo, la solución de problemas, la de toma de decisiones; así como las capacidades básicas de matemática en el nivel de educación inicial, pueden ser la de seriación, clasificación, secuencia, función numérica entre otros

### **2.2.3.3. Concepto de clasificación.**

Cofré y Tapia (2003) mencionan que; “clasificar es agrupar objetos mediante la comparación y semejanzas y diferencias, de acuerdo a un criterio; por lo mismo es la base para la elaboración del concepto de número” (p. 64)

Asimismo, Rios (1981, citado por Capiz, 2005) considera que; “se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias, esto, se junta por color, forma o tamaño o se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos” (p.21)

Tomando los aportes de los autores la capacidad de clasificación está referido a agrupación para establecer semejanzas entre las agrupaciones, poder diferenciar según las características que se pueden establecer como criterio, dentro de la libertad que tiene el niño o niña; asimismo se encuentra en su contexto, formando un cuerpo de conocimientos.

### **2.2.3.4. Importancia de la clasificación**

Capiz (2005) menciona que; “es el soporte para la construcción del número, ya que la noción de clasificación tiene que ver con la relación de pertenencia a un grupo” (p.28)

Asimismo, Atencia (2017) indica que; “desde el inicio los niños van promoviendo semejanzas y diferencias entre los objetos van agrupando en categorías cada vez más específicas. Posteriormente estos objetos serán clasificados por propiedades físicas del objeto tales como: forma, tamaño, color u otro criterio” (p.29)

Por lo mismo que la clasificación como una capacidad básica de la matemática posibilita que el niño o niña, presente un dominio de la agrupación de objetos, seres, cosas que más adelante son lo que utilizará cuando se trate de conjuntos y posteriormente se apropie de las nociones de números y sus relaciones. Asimismo, este

hecho le permitirá desarrollar habilidades de discriminación visual que posibilita la atención y concentración en las actividades que desarrolle.

#### **2.2.3.5. Habilidades que desarrolla la clasificación**

Rafael (2016) considera que; “la clasificación desarrolla habilidades como: establecer semejanzas y diferencias entre objetos, formar colecciones de objetos parecidos, elegir criterios adecuados para la clasificación, verbalizar las agrupaciones que realiza” (p.30)

La capacidad de clasificación desarrollo en el niño o niña habilidad para poder establecer la diferenciación mediante diferencias y semejanzas de todo lo que le rodea al niño o niña; el mismo uso del lenguaje matemático, la incorporación de las nociones de espacio y relación con los objetos, la iniciación a las nociones de números.

#### **2.2.3.6. Etapas del desarrollo de la capacidad de clasificación**

Rencotet, 1995, citada por (2015) menciona que; “la clasificación presenta las etapas como: Etapa de la recolección figurales o alineaciones; etapa de las colecciones no figurales y etapa de las clasificaciones genuinas” (p.12)

Durante el desarrollo de la capacidad, en la etapa de las colecciones, se realiza las colecciones, estableciendo criterios, donde se añaden objetos concretos; en la etapa conocida como de las colecciones no figurales, podemos encontrar la idea de inclusión; en la etapa de las clasificaciones consideradas genuinas, se desarrolla las nociones de cuantificadores como pueden ser algunos y todos.

Sotelo y Choque (2017) indica que; las colecciones figurales, “son colecciones en la que el niño agrupa las piezas en función de algunas semejanzas y diferencias aisladas, siguiendo un orden temporal sucesivo y no simultáneo” (p. 34)



Torres, (2012) menciona que; “las colecciones no figuradas se forman por semejanzas y diferencias, más precisas con pertenencias inclusivas, pero sin inclusiones; a veces el niño logra incluir una sub clase en una clase” (p.27)

Si bien la capacidad de clasificación se desarrolla mediante un proceso gradual y lógico, por lo mismo que primeramente aparece las llamadas no figuradas que son las que utiliza para diferenciar objetos y cosas de su entorno; posteriormente aparece a la etapa misma de la clasificación, donde ya el niño o niña establecer criterios según las características y cualidades que pueden presentarse los objetos, seres, sujetos, etc.

### **2.2.3.7. Dimensiones de la capacidad de clasificación**

#### **a) La comparación**

Indica que; “a través de la manipulación, examina y observa sus propiedades como el color, tamaño, peso, textura, etc. mediante los cuales establece comparaciones entre ellos” (p.75)

Lo que indica es la actividad de la manipulación que realiza el niño o niño haciendo uso de sus sentidos, para ello utiliza criterios que ellos mismos pueden crear; para luego hacer la comparación con los demás.

#### **b) El espacio temporal**

Balcázar, (2018) indica que; “el niño obtiene su primera noción espacial de un objeto asociando a la experiencia táctil. Empieza diferenciar el espacio que circunda su propio cuerpo y a conocer los objetos alcanzándolos y tocándolos” (p.81)

Implica, cuando el niño o niña se apropia de las nociones del espacio, estableciendo una diferencia entre los objetos que le rodea y su propio cuerpo; los hace dentro de sus vivencias en interrelación con los demás.

### **c) Cuantificador – cuantificadores**

Balcázar (2018) menciona que; “Aun cuando el niño no haya desarrollado en concepto de número, puede formar conjuntos y sub conjuntos y así, determinar perceptivamente aquel que tiene más elementos y menos elementos” (p.27)

Por lo mismo, el niño desarrolla habilidades que está referido a las comparaciones cuantitativas, las mismas que deben relacionarse con sus experiencias y vivencias dentro de su contexto.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

El juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de investigación

Sierra (2001) define al diseño como; “una estructura u organización esquematizada que adopta al investigador para relacionar y contrastar variables de estudio”. El diseño que se empleó durante el proceso de nuestro trabajo, corresponde a la Pre experimental y específicamente con pre y post test. Consistió en que una vez se dispone el grupo de estudio, se debe evaluar en la variable dependiente, luego se aplica el tratamiento experimental. Cuyo diagrama es el siguiente:

**GE      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>**

#### **Donde.**

GE    Es el grupo de estudio.

O<sub>1</sub>    Representa la pre prueba que se aplicará en el grupo de estudio, antes de ser expuesto a los efectos de X

X    Es la variable independiente llamado también experimental, antecedente o de tratamiento que se realizó la manipulación en el proceso de desarrollo de las actividades experimentales.

O<sub>2</sub>    Representa la post prueba, que se aplicó al grupo de estudio después de haber desarrollado actividades experimentales para la influencia de X.

#### **Comprobando.**

O<sub>2</sub> - O<sub>1</sub> = D1    Resultado de la diferencia del post y pre test en el grupo de estudio.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

“Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrollará el trabajo de investigación” (Carrasco 2009, p.236). Estuvo conformado por todos los estudiantes de 04 años de edad de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamallín, 2018.

#### **Cuadro N° 01**

Población escolar de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 420 de Llamallín, 2018.

Secciones	Hombres	Mujeres	Total
Lila	14	10	24
TOTAL	14	10	24

FUENTE: Matrícula escolar 2018.

### 4.2.2. Muestra

La muestra se determinará por el tipo no probabilística. Valderrama (2000, p. 170) indica que, la elección de elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del que determina el investigador. En este caso se aplicará el método intencional, determinándose como grupo de estudio a 24 estudiantes de 04 años de edad del aula “Lila”, entre varones y mujeres.

## 4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 4.3.1. Técnicas

#### **La observación.**

Rodas (2007, p.86), considera que, “se hallas entre los más útiles de la investigación psicopedagógica, tiene como propósito describir las diferencias individuales proporcionando datos necesarios a partir de los cuales pueden desarrollarse mejoras”. En este caso intenta medir lo que los estudiantes han desarrollado las capacidades

básicas de matemática. Cuyo instrumento contiene preguntas estructuradas relacionadas a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

#### **4.3.2. Instrumento**

El instrumento fue la lista de cotejo, mide lo que los estudiantes han desarrollado capacidades básicas de matemática, con 20 preguntas estructuradas relacionadas a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

Luego de la revisión de la literatura correspondiente a las variables de estudio, se realizó la descomposición deductiva de las variables que componen el problema de investigación; estas variables se conceptualizaron, determinaron las dimensiones, indicadores, índices, ítems; es decir se realizó la operacionalización de las variables. Se tuvo en cuenta el tipo de estudio, el nivel donde se desarrolla la investigación el área de formación y luego se determinó por el instrumento piloto.

**De la validación:** Valderrama (2006, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se realizó mediante el juicio de expertos. Para tal propósito se eligió 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de Educación Inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador- ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

**Respecto a su confiabilidad:** Velásquez (2007) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad, pero de otra institución educativa. Cuyo resultado muestra que el valor del Alfa de Cronbach, fue: 0, 876675; por lo mismo que el instrumento es confiable.

#### 4.4. Operacionalización de variables e indicadores

<b>Variab</b> les	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>
Capacidades de clasificación	Comparación	Sabe establecer diferencias y semejanzas	1, 2, 3, 4, 5, 6	Escala Valorativa
		Clasifica objetos por su forma		
		Clasifica objetos por su tamaño		
		Clasifica objetos según su uso		
		Colecciona con criterio único de clasificación		
	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar			
	Espacio temporal	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato	7, 8, 9, 10, 11, 12	
		Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación		
		Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados		
		Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.		
		Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados		
		Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos		
	Cuantificadores	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos	13, 14, 15, 16, 17, 18.	
		Agrup		
		Identifica el grupo que tiene más elementos		
		Puede identificar el grupo que tiene menos elementos		
		Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos		
		Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados		

#### 4.5. Plan de análisis

El plan de análisis se realizó mediante las siguientes acciones:

- Diseñar la matriz de operacionalización de variables.

- Determinar su confiabilidad y validez del instrumento.
- Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).
- Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y/o cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente serán organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- Analizar estadísticamente los datos cuantitativos mediante la estadística descriptiva.
- Realizar el análisis cualitativo o interpretativo de los datos, orientándose al objetivo de la investigación planteada.



#### 4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego en los sectores del aula como estrategia posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia del juego en los sectores del aula como estrategia que posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juego en los sectores del aula</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Propósito del juego</p> <p>Sectores del aula</p> <p>Reglas establecidas</p>	<p><b>Nivel:</b> Experimental</p> <p><b>Tipo:</b> Tecnológica – Aplicada</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Pre experimental con pre y post test.</p> <p><b>O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p>
<p>Problema específicos</p> <p>¿En qué medida el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018?</p> <p>¿Cómo el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p> <p>Verificar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p> <p>El juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Capacidad de clasificación</p>	<p><b>Población</b></p> <p>Todos los niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín, 2018</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>24 niños de 04 años de edad.</p> <p><b>Técnicas</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de cotejo</p>

<p>inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018?</p> <p>¿De qué manera el juego en los sectores del aula como estrategia influye en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018?</p>	<p>inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p> <p>Contrastar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p>	<p>420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p> <p>El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.</p>	<p>DIMENSIONES</p> <p>Comparación Espacio temporal Cuantificadores</p>	
--	---	---	--	--

#### **4.7. Principios éticos**

El estudio se realizó bajo la aplicación de los siguientes principios éticos:

El principio de protección a las personas. durante el estudio realizado se respecto la dignidad de las personas (niños y niñas) por lo mismo los datos obtenidos no revelan la identidad de las personas; se mantuvo la privacidad y confidencialidad.

El principio de justicia. En base a este principio se pudo aplicar un juicio razonable, así como se aseguró que los datos obtenidos sean veraces; de manera haya confiabilidad de los resultados del estudio.

Principio de integridad científica. de manera que existió una rectitud en el desarrollo del proceso, las mismas que en la aplicación del programa experimental. El costo del estudio se asumió de manera personal, por lo mismo que no existe conflicto de intereses, en la comunicación de los resultados obtenidos.

Principio de consentimiento informado y expreso. El estudio realizado fue informado a la dirección de la institución educativa, a la docente de aula y los padres de familia de los niños y niñas; los mismos que estuvieron de acuerdo con la realización del estudio; asimismo se informó sobre los logros alcanzados durante el desarrollo de la investigación.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Los resultados de la investigación se han organizado en función a los objetivos formulados en la investigación; los mismo que se presentan desde los objetivos específico y culminando en el objetivo general.

#### 5.1.1. Análisis e interpretación de los datos.

Del Objetivo específico 1. Evaluar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

Tabla N° 1

*Nivel alcanzado en la dimensión comparación en la clasificación por los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín.*

Dimensión: Comparación	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI		NO		SI		NO	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Sabe establecer diferencias y semejanzas	14	58	10	42	21	88	3	12
Clasifica objetos por su forma	14	58	10	42	20	83	4	17
Clasifica objetos por su tamaño	18	75	6	25	21	88	3	12
Clasifica objetos según su uso	8	33	16	67	20	83	4	17
Colecciona con criterio único de clasificación	4	17	20	83	18	75	6	25
Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar	5	21	19	79	18	75	6	25
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>14</b>	<b>58</b>	<b>20</b>	<b>83</b>	<b>4</b>	<b>17</b>

**Fuente: Base de datos**

#### Descripción

En el cuadro 1 y grafico 1, se puede observar los resultados que corresponde a la dimensión comparación en la clasificación, se pudo encontrar lo siguiente: En la pre prueba; el 58% de niños si pueden establecer diferencias y semejanzas y un 42% no lo hacen; sin embargo, en la post prueba un 88% si saben establecer diferencias y

semejanzas. En el ítem 2, en la pre prueba el 58% de niños y niñas sí clasifica objetos por su forma y un 42% no los hacen: sin embargo en la pos prueba un 83% de niños y niñas han logrado desarrollar la clasificación con objetos.

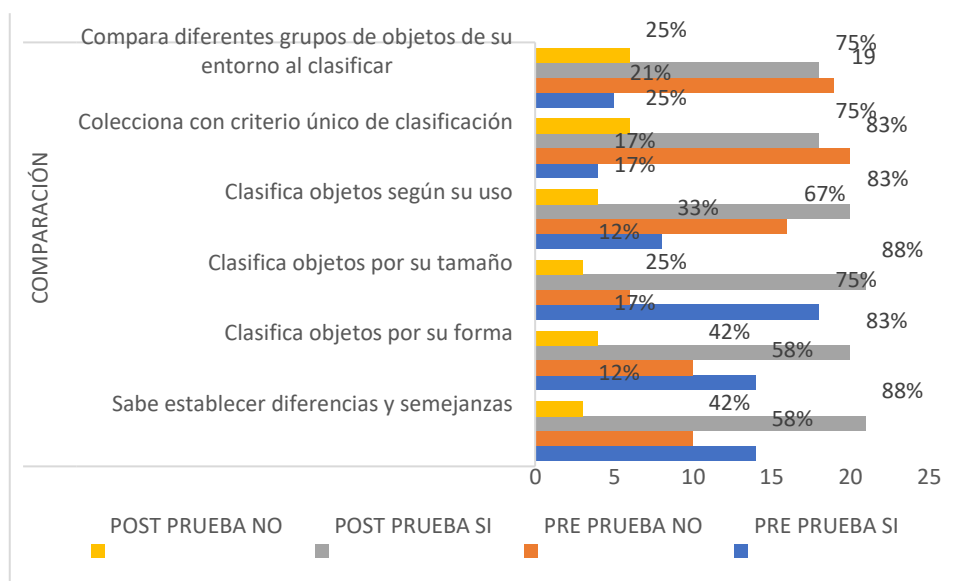
En el ítem 3, el 75% de niños y niñas sí clasifican objetos por su tamaño y un 25% no los hacen; sin embargo, en la post prueba el 88% de niños y niñas si los pueden hacer. En el ítem 4, el 33% de niños si clasifican objetos según su uso y un 67% de niños y niñas no los hacen. Sin embargo, en la post prueba, el 83% de los niños y niñas si los hacen.

En el ítem 5, el 20% de los estudiantes no hacen la colección con criterio único de clasificación y en el post prueba el 75% de niños y niñas si pueden coleccionar con criterio único de clasificación. En el Ítem 6, el 79% de niños y niñas no pueden comparar diferentes grupos de objetos de su entorno inmediato.

Lo que muestra el inicialmente los niños y niñas mostraron limitaciones, pero luego de las actividades experimentales mediante la aplicación del juego en los sectores del aula han podido mejorar notablemente.

### Gráfico N° 1

Nivel alcanzado en la dimensión comparación en la clasificación por los niños de 4 años



Fuente: Tabla N° 1.

Del objetivo específico 2. Verificar los efectos de los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

*Tabal N° 2*

*Nivel alcanzado en la dimensión espacio temporal en la clasificación por los niños de 4 años en la institución educativa inicial 420 de Llamellín.*

<b>Dimensión: Espacio temporal</b>	<b>PRE PRUEBA</b>				<b>POST PRUEBA</b>			
	<b>SI</b>		<b>NO</b>		<b>SI</b>		<b>NO</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato	14	58	10	42	22	92	2	8
Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación	13	54	11	46	20	83	4	17
Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados	18	75	6	25	21	88	3	12
Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.	9	38	15	62	21	88	3	12
Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados	4	17	20	83	18	75	6	25
Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos	5	21	19	79	18	75	6	25
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>46</b>	<b>13</b>	<b>54</b>	<b>20</b>	<b>83</b>	<b>4</b>	<b>17</b>

**Fuente: Base de datos**

Descripción

Como se puede observar la tabla y grafico 2; referente a la dimensión espacio – temporal las siguientes informaciones:

En la pre prueba el 42% de niños no identifican la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato; sin embargo en la post prueba el 92% si pueden identificar. En el ítem 2, el 46% no identifican a las clases a la que pertenece su agrupación; sin embargo en la post prueba el 83% si pueden identificar. En el ítem 3, el 25% no verbalizan las

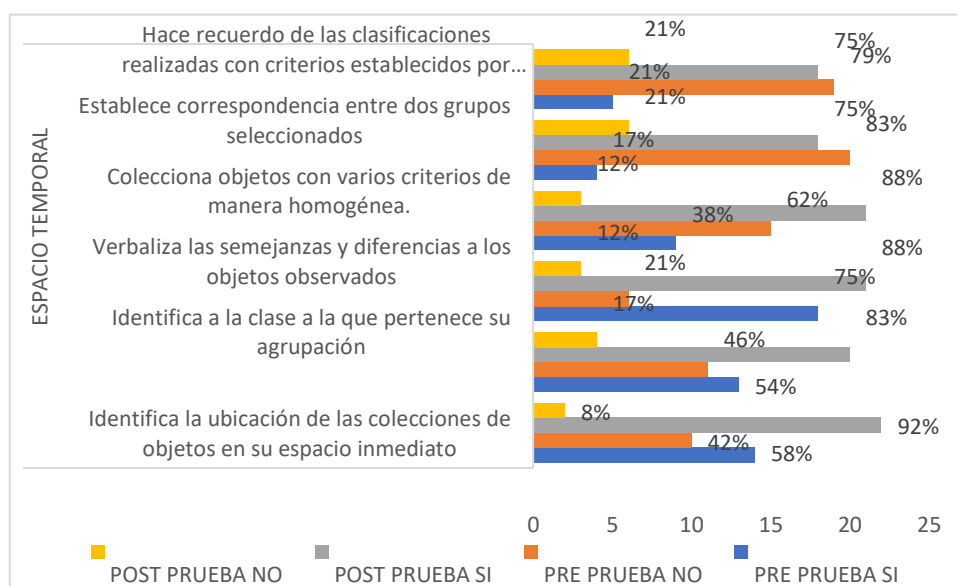
semejanzas y diferencias a los objetos observados; sin embargo, en la post prueba el 88% si puede verbalizar.

En el ítem 4, el 62% no coleccionan objetos con varios criterios de manera homogénea; sin embargo, en la post prueba el 88% si pueden coleccionar. En el ítem 5, el 83% de niños no pueden establecer correspondencia entre dos grupos seleccionados; sin embargo, en la post prueba el 75% si pueden establecer. En el ítem 6, en la pre prueba el 79% de los niños no hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos; sin embargo en la post prueba el 75% de niños y niñas sí pueden recordar sus clasificaciones.

Como se puede ver en la pre prueba los niños y niñas presentaron limitaciones en la dimensión espacio temporal en la clasificación por los niños de 4 años de edad. Sin embargo, en la post prueba luego del desarrollo del juego en los sectores del aula como estrategia fue significativa en avance.

## Gráfico N° 2

*Nivel alcanzado en la dimensión espacio temporal por los niños y niñas de 4 años.*



Fuente: Pre y post prueba aplicado a los estudiantes de 4 años.

Del objetivo específico 3. Contrastar los efectos del juego en los sectores del aula como estrategia que influye en la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

Tabla N° 3.

*Nivel alcanzado en la dimensión cuantificadores en la clasificación por los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín.*

Dimensión: Cuantificadores	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI		NO		SI		NO	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos	14	58	10	42	22	92	2	8
Agrupar objetos empleando los cuantificadores	13	54	11	46	21	88	3	12
Identifica el grupo que tiene más elementos	17	71	7	29	21	88	3	12
Puede identificar el grupo que tiene menos elementos	9	38	15	62	22	92	2	8
Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos	4	17	20	83	21	88	3	12
Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados	4	17	20	83	20	83	4	17
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>14</b>	<b>58</b>	<b>21</b>	<b>88</b>	<b>3</b>	<b>12</b>

**Fuente: Base de datos**

Descripción

En la Tabla y Gráfico 3; referente a los resultados de la dimensión cuantificadores en la clasificación por los niños de 4 años se encontró los siguientes resultados:

En el ítem 1, en la prueba de entrada el 42% de niños no pueden coleccionar de manera adecuada con 2 o 3 elementos; sin embargo, en la post prueba el 92% si pueden coleccionar. En el ítem 2, en la pre prueba el 46% no agrupa objetos empleando los cuantificadores; sin embargo en la post prueba el 88% si pueden agrupar.

En el ítem 3, en la pre prueba un 29% de niños no identifica el grupo que tiene más elementos; sin embargo, en la post prueba el 88% de niños y niñas sí puede identificar en

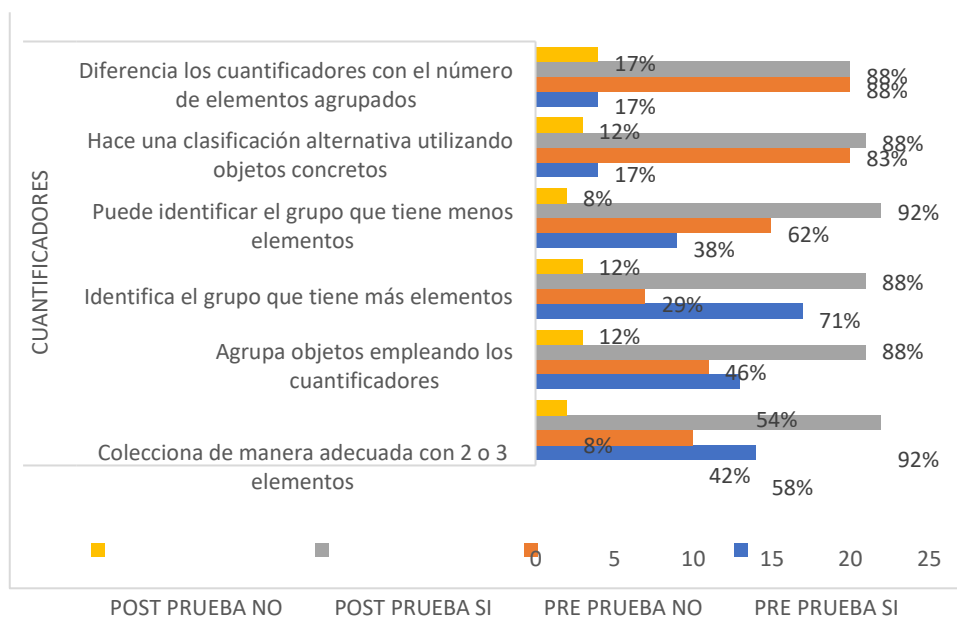


grupo. En el ítem 4, el 62% los niños y niñas no pueden identificar el grupo que tiene menos elementos; sin embargo, en la post prueba el 92% de niños y niñas sí pueden identificar. En el ítem 5, en la pre prueba el 83% no hacen una clasificación alternativa utilizando objetos concretos; sin embargo, en la post prueba el 88% si hacen una clasificación. En el ítem 6, el 83% de niños y niñas no pueden diferenciar los cuantificadores con el número de elementos agrupados. Sin embargo, en la post prueba el 83% de niños y niñas sí pueden diferenciar.

Como se puede ver en la tabla y grafico 3, se observa que el la pre prueba los estudiantes presentan limitaciones en la dimensión cuantificadores en las clasificación; pero luego del desarrollo del juego en los sectores del aula como estrategia mejoraron considerablemente la clasificación por parte de los niños de 4 años de edad.

### Gráfico N° 3

*Nivel alcanzado en la dimensión cuantificadores por los niños y niñas de 4 años de edad.*



Fuente: Pre prueba u post prueba aplicado a niños de 4 años.

Objetivo General. Determinar la influencia del juego en los sectores del aula como estrategia que posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

Tabla N° 4

*Nivel alcanzado en la capacidad de clasificación por los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín.*

Variable: Capacidad de Clasificación	PRE PRUEBA				POST PRUEBA			
	SI		NO		SI		NO	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Comparación	10	42	14	58	20	83	4	17
Espacio temporal	11	46	13	54	20	83	4	17
Cuantificadores	10	42	14	58	21	88	3	12
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>42</b>	<b>14</b>	<b>58</b>	<b>20</b>	<b>83</b>	<b>4</b>	<b>17</b>

**Fuente: Base de datos**

#### Descripción

Como se puede observar la tabla y grafico N° 4, los resultados muestran las siguientes informaciones:

En la prueba de entrada el 42% (10) no pueden realizar la comparación en la clasificación, frente a un 58% (14) de niños y niñas que presentaron limitaciones. Sin embargo, en la post prueba el 83% (20) de niños y niñas mejoraron considerablemente en la dimensión comparación en la clasificación.

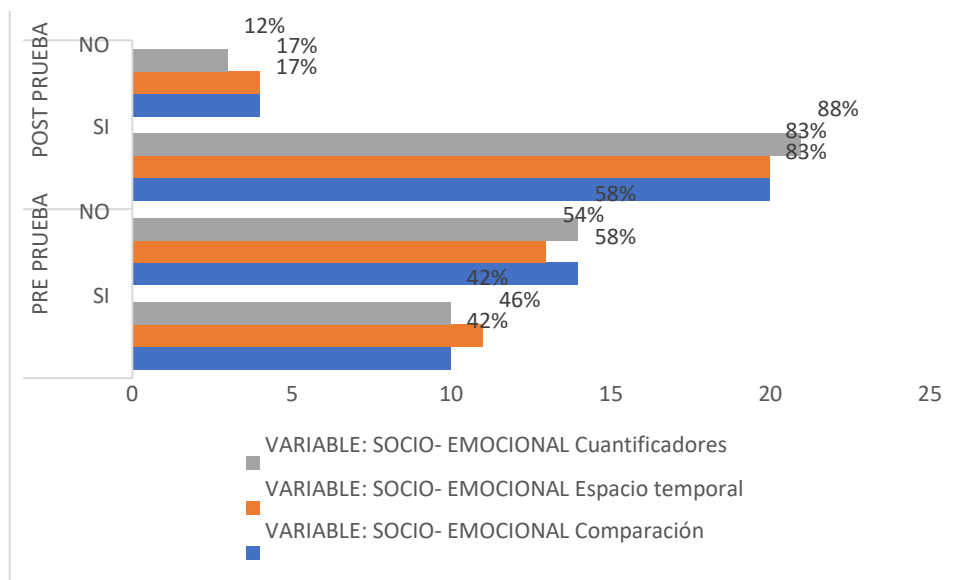
En lo que respecta al espacio temporal en la clasificación; en la prueba de entrada el 54% presentaron limitaciones; sin embargo, en la post prueba el 83% si mostro una mejora significativa.

Referente a los cuantificadores, en la pre prueba el 58% de niños y niñas mostraron limitaciones; sin embargo, en la post prueba el 83% mostraron un avance significativo.

Cuyos resultados muestran que las actividades experimentales fueron significativas

#### Gráfico N° 4

Nivel alcanzado en la capacidad de clasificación por los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 420 de Llamellín, 2018.



Fuente Tabla N° 4.

#### 5.1.2. Prueba de hipótesis general

Habiéndose formulado como hipótesis general el siguiente: El juego en los sectores del aula como estrategia influye significativamente en la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellín, 2018.

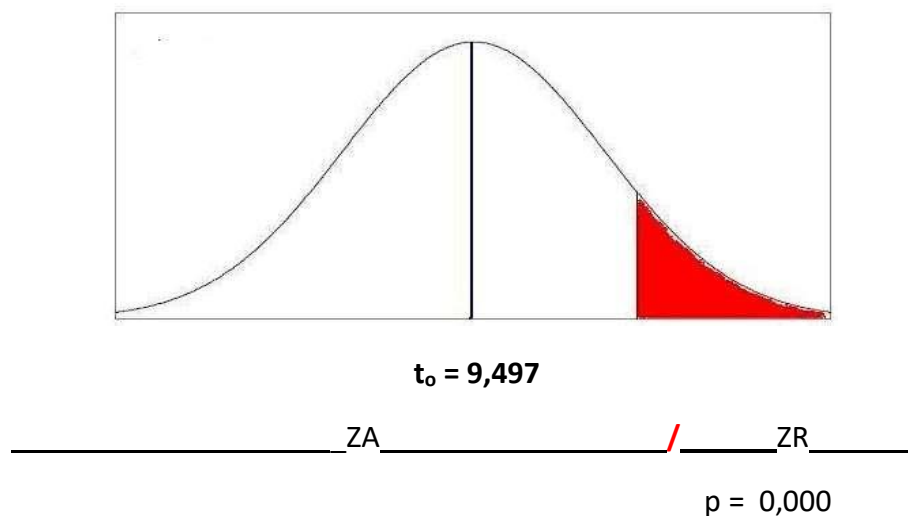
Habiéndose establecido como criterio; si la  $p = \geq 0,05$ , entonces se la hipótesis se rechaza y si  $P = \leq 0,05$ , entonces se acepta la hipótesis de trabajo.

Tabla N° 5

Prueba de hipótesis general

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				de error estándar	Inferior				Superior
Pa r 1	Postprueba - Preprueba	9,88 889	4,41773	1,04127	7,69200	12,08577	9,497	17	,000

**GRÁFICO 5: T Student**



En el esquema de la prueba, el nivel de significancia  $p = 0,000$  y es  $< 0,05$ , entonces se ubica en la región del rechazo y por lo tanto descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis general.

## 5.2. Análisis de resultado

Referente al objetivo general. Determinar la influencia del juego en los sectores del aula como estrategia que posibilita la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

Cuyos resultados en la de entrada el 42% (10) no pueden realizar la comparación en la clasificación, frente a un 58% (14) de niños y niñas que presentaron limitaciones. Sin embargo, en la post prueba el 83% (20) de niños y niñas mejoraron considerablemente en la dimensión comparación en la clasificación. El Ministerio de Educación (2009), el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa (p. 45). Asimismo, Rios (1981, citado por Capiz, 2005) considera que; “se define como juntar por semejanzas y separar por diferencias, esto, se junta por color, forma o tamaño o se separa lo que tiene otra propiedad diferente, se fundamenta en las cualidades de los objetos” (p.21)

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Gamarra (2016) en su investigación, “Juego en los sectores con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora del desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la institución educativa inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi. El estudio fue de tipo cualitativo, nivel aplicado. Cuya muestra de estudio fue de 15 niños y niñas; la técnica implementada fue la observación y el instrumento de recojo de información fue la escala de estimación.

Concluye que: Los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de edad. En la pre prueba el 100% se ubican en el nivel deficiente; mientras que en la post prueba el 53% se ubican en el nivel bueno y un 47% en el nivel muy bueno; el  $p= 0.000$  y el  $< 0,05$ ; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y grafo motriz.

## VI. CONCLUSIONES

El juego en los sectores del aula como estrategia posibilitó la mejora de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018. Cuyos resultados muestran en la pre prueba el 58% presentan limitaciones en su desarrollo socio emocional y en el post test el 83% mejoraron considerablemente.

El juego en los sectores del aula como estrategia que influyó de manera significativa en la mejora de la dimensión comparación en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018. Cuyo resultado muestra el 58% presentan limitaciones y en la post prueba el 83% lograron mejorar

El juego en los sectores del aula como estrategia posibilitó de manera efectiva la mejora de la dimensión espacio temporal en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018; cuyo resultado muestra que en la pre prueba el 54% muestra limitaciones; mientras que en el post prueba el 83% si mejoraron en la dimensión espacio temporal de la clasificación.

El juego en los sectores del aula como estrategia posibilitó la mejora de la dimensión cuantificador en la clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018; cuyo resultado muestra que en la dimensión cuantificadores en la pre prueba se presentan limitaciones en los cuantificadores; frente al post prueba el 88% si lograron mejorar.

## **RECOMENDACIONES**

A la directora de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, considerar como estrategia para el trabajo con los niños y niñas para mejorar la capacidad de clasificación de los niños y niñas.

Asimismo, a la docente de aula de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, proseguir con la estrategia para mejorar las habilidades de clasificación en los niños de 4 años de edad.



## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Acosta, M. (2017). *Elaboración de guía metodológica para el desarrollo de la inteligencia lógico en clasificación – seriación en niños de 5 años de edad de la escuela Juan Montalvo de la provincia de Pichincha, Cantón*. Ecuador: Universidad Nacional de Ambato.
- Aldazoro, D. y otros. (2006). *influencia de la acción docente en la convivencia del aula de educación inicial*. Tesis para la obtención del título de licenciado en ciencias de la educación. Escuelas de educación. Facultad de humanidades educación. Universidad católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela.
- Atencia, R. G. (2017). *Nociones básicas para la construcción del número: Clasificación y seriación de niños de 5 años, IEI, 377 Los Olivos*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Balcázar, R. G. (2018). *Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas del primer grado de la IE Colegio y Academia Montessori, Chiclayo*. Chiclayo: Uladech.
- Brailovsky, D. (2011). *el juego y la clase*. Argentina: Noveduc.
- Capiz, A. V. (2005). *La seriación y clasificación en el niño pre escolar: estrategias para su desarrollo*. Zamora: Universidad Pedagógica Nacional.
- Castillo, D y Peña, A. (2014). *Tesis denominada: Programa pujillay para mejorar las relaciones de convivencia democrática en los niños de 4 años de la institución educativa jardín de niños N° 215 de la ciudad de Trujillo*. Trujillo Perú.
- Chacón, Y. S. (2013). *Sectores del aprendizaje*. Lima: San Marcos.
- Cofre, A y Tapia, L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico y matemático*. Santiago de Chile: Universitaria.
- Cuba, M. N y Palpa, M. E. (2015). *La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara*. Lima: Universidad de Educación, Enrique Guzmán y Valle.
- Flores, M. (2000). *Teorías cognitivas y educación*. Lima: Universidad San Marcos.
- Gamarra, C. M. (2016). *Juego en los sectores con enfoque socio cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

- García, C. A.; Ferreira, C. G. (2006). *La convivencia escolar en las aulas*. Madrid: Universidad de Murcia.
- Gervilla, A. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil*. España: Narcea.
- Godino, J. y Batanero, C. (2005). *Matemáticas y su didáctica para maestros*. Granada: Universidad de Granada.
- Landa, M. M. (2010). *El juego en los espacios educativos*. Lima: Navarrete
- Ministerio de Educación (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Perú: Navarrete.
- Ministerio de Educación (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2015). *Diseño curricular nacional: instrumento de trabajo*. Lima Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2013). *Rutas de Aprendizaje*. Perú: Navarrete.
- Mio, S. N. (2019). *El Juego didáctico para la mejora de la clasificación y seriación de los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Alitas de Jesús Sol Naciente de Castilla*. Piura: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Orellana y Valenzuela (2012). *Actividades lúdicas en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro infantil Parvulito*. Colombia: Universidad Técnica del Norte.
- Otero, S. R. (2015). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Peña, A (2013). *Cuaderno de Reflexiones*. Material Didáctico. Perú.
- Peña, A (2013). *Portafolio educativo*. Material didáctico. Perú.
- Rafael, H. (2016). *Nociones de clasificación en infantes de 5 años del nivel inicial del distrito San Juan de Lirugancho*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Sánchez, G. E. (2010). *El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales*. Colombia: Kinesis.
- Silva, R. M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores desde la percepción docente en la institución educativa inicial N° 70 María Montessori, Ventanilla*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

- Sotelo, C. B y Choque, Q, N. (2017). *Diagnóstico del nivel de desarrollo de las operaciones lógicas de clasificación, seriación y noción de número en los niños de cinco años de las instituciones educativas del distrito de Alto selva alegre*. Arequipa: Universidad nacional San Agustín de Arequipa.
- Valverde, C. J. (2015). *Juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo del nivel inicial, Nuevo Chimbote*. Ancash: Universidad Nacional del Santa.
- Vargas, F. M. (2015). *Estrategias didácticas a través del juego para la resolución de problemas aritméticos aditivos en los niños del segundo grado*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

**PRE PRUEBA**  
**LISTA DE COTEJO DE LA CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 I.E: ..... LUGAR: .....  
 1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:.....  
 1.3 EDAD: ..... AULA: ..... FECHA:.....

**OBJETIVOS:** Conocer el nivel de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

**III. ESTRUCTURA:**

N°	Ítems	Respuesta	
		SI	No
	<b>Comparación</b>		
01	Sabe establecer diferencias y semejanzas		
02	Clasifica objetos por su forma		
03	Clasifica objetos por su tamaño		
04	Clasifica objetos según su uso		
05	Colecciona con criterio único de clasificación		
06	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar		
	<b>Espacio temporal</b>		
07	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato		
08	Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación		
09	Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados		
10	Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.		
11	Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados		
12	Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos		
	<b>Cuantificadores</b>		
13	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos		
14	Agrupar objetos empleando los cuantificadores		
15	Identifica el grupo que tiene más elementos		
16	Puede identificar el grupo que tiene menos elementos		
17	Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos		
18	Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados		

**III. OBSERVACIONES:**

.....  
 .....

## POST PRUEBA

### LISTA DE COTEJO DE LA CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E: ..... LUGAR: .....  
1.2 APELLIDOS Y NOMBRES:.....  
1.4 EDAD: ..... AULA: ..... FECHA:.....

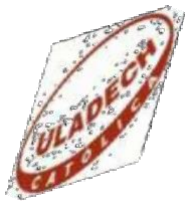
**OBJETIVOS:** Conocer el nivel de la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Sabio” de Llamellin, 2018.

#### III. ESTRUCTURA:

N°	Ítems	Respuesta	
		SI	No
	<b>Comparación</b>		
01	Sabe establecer diferencias y semejanzas		
02	Clasifica objetos por su forma		
03	Clasifica objetos por su tamaño		
04	Clasifica objetos según su uso		
05	Colecciona con criterio único de clasificación		
06	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar		
	<b>Espacio temporal</b>		
07	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato		
08	Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación		
09	Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados		
10	Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.		
11	Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados		
12	Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos		
	<b>Cuantificadores</b>		
13	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos		
14	Agrupar objetos empleando los cuantificadores		
15	Identifica el grupo que tiene más elementos		
16	Puede identificar el grupo que tiene menos elementos		
17	Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos		
18	Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados		

#### IV. OBSERVACIONES:

.....  
.....



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
<b>TÍTULO:</b> Juego en los sectores del aula como estrategia para mejorar la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.									
<b>AUTORA:</b> ESPINOZA SANTA CRUZ NOHIMÍ TEODORA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>Comparación</b>									
1	Sabe establecer diferencias y semejanzas	X			X		X		X
2	Clasifica objetos por su forma	X			X		X		X
3	Clasifica objetos por su tamaño	X			X		X		X
4	Clasifica objetos según su uso	X			X		X		X
5	Colecciona con criterio único de clasificación	X			X		X		X
6	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar	X			X		X		X
<b>Espacio temporal</b>									
7	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato	X			X		X		X
8	Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación	X			X		X		X
9	Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados	X			X		X		X
10	Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.	X			X		X		X
11	Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados	X			X		X		X
12	Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos	X			X		X		X
<b>Cuantificadores</b>									
13	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos	X			X		X		X
14	Agrupar objetos empleando los cuantificadores	X			X		X		X
15	Identifica el grupo que tiene más elementos	X			X		X		X
16	Puede identificar el grupo que tiene menos elementos	X			X		X		X
17	Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos	X			X		X		X
18	Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados	X			X		X		X

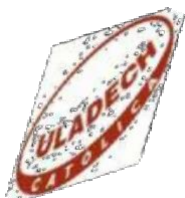
<b>VALORIZACIÓN GLOBAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
<b>COMENTARIO</b>  EL INSTRUMENTO ESTA EN CONDICIONES DE SER APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS					



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
 UGEL - BOLOGNESI



Mg. CARMEN DEL PILAR O. ORTEGA ROMERO  
 ESPECIALISTA EDUCACIÓN INICIAL



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN

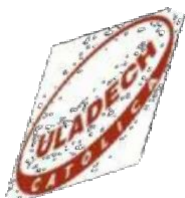
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
<b>TÍTULO:</b> Juego en los sectores del aula como estrategia para mejorar la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.									
<b>AUTORA:</b> ESPINOZA SANTA CRUZ NOHIMÍ TEODORA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	<b>Comparación</b>								
1	Sabe establecer diferencias y semejanzas	X			X		X		X
2	Clasifica objetos por su forma	X			X		X		X
3	Clasifica objetos por su tamaño	X			X		X		X
4	Clasifica objetos según su uso	X			X		X		X
5	Colecciona con criterio único de clasificación	X			X		X		X
6	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar	X			X		X		X
	<b>Espacio temporal</b>								
7	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato	X			X		X		X
8	Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación	X			X		X		X
9	Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados	X			X		X		X
10	Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.	X			X		X		X
11	Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados	X			X		X		X
12	Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos	X			X		X		X
	<b>Cuantificadores</b>								
13	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos	X			X		X		X
14	Agrupar objetos empleando los cuantificadores	X			X		X		X
15	Identifica el grupo que tiene más elementos	X			X		X		X
16	Puede identificar el grupo que tiene menos elementos	X			X		X		X
17	Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos	X			X		X		X
18	Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados	X			X		X		X



<b>VALORIZACIÓN GLOBAL</b>	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
<b>COMENTARIO</b>					
EL INSTRUMENTO ESTA MEJORADO POR LO QUE SE PUEDE APLICAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS ELEGIDAS COMO MUESTRA DE ESTUDIO					



*Leonor L. Palacios Subieta*  
 PROF. LEONOR L. PALACIOS SUBIETA  
 DIRECTORA (E)



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
<b>TÍTULO:</b> Juego en los sectores del aula como estrategia para mejorar la capacidad de clasificación en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 420 “Santo Domingo Savio” de Llamellin, 2018.									
<b>AUTORA:</b> ESPINOZA SANTA CRUZ NOHIMÍ TEODORA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>Comparación</b>									
1	Sabe establecer diferencias y semejanzas	X			X		X		X
2	Clasifica objetos por su forma	X			X		X		X
3	Clasifica objetos por su tamaño	X			X		X		X
4	Clasifica objetos según su uso	X			X		X		X
5	Colecciona con criterio único de clasificación	X			X		X		X
6	Compara diferentes grupos de objetos de su entorno al clasificar	X			X		X		X
<b>Espacio temporal</b>									
7	Identifica la ubicación de las colecciones de objetos en su espacio inmediato	X			X		X		X
8	Identifica a la clase a la que pertenece su agrupación	X			X		X		X
9	Verbaliza las semejanzas y diferencias a los objetos observados	X			X		X		X
10	Colecciona objetos con varios criterios de manera homogénea.	X			X		X		X
11	Establece correspondencia entre dos grupos seleccionados	X			X		X		X
12	Hace recuerdo de las clasificaciones realizadas con criterios establecidos por ellos mismos	X			X		X		X
<b>Cuantificadores</b>									
13	Colecciona de manera adecuada con 2 o 3 elementos	X			X		X		X
14	Agrupar objetos empleando los cuantificadores	X			X		X		X
15	Identifica el grupo que tiene más elementos	X			X		X		X
16	Puede identificar el grupo que tiene menos elementos	X			X		X		X
17	Hace una clasificación alternativa utilizando objetos concretos	X			X		X		X
18	Diferencia los cuantificadores con el número de elementos agrupados	X			X		X		X

<b>VALORIZACIÓN GLOBAL</b>	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
<p>COMENTARIO</p> <p>EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS ESTA ADECUADO PARA SER APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS</p>					


 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 031  
 HUALLANCA  
  
 Prof. Nivare A. Gómez Alzamora  
 DIRECTORA (e)

# BASE DE DATOS

RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS IEL. N° 420 DE LLAMELLIN																																			
	COMPARACIÓN								ESPACIO TEMPORAL								CUANTIFICADORES								VARIABLE										
	1	2	3	4	5	6	si	%	no	%	7	8	9	10	11	12	si	%	no	%	13	14	15	16	17	18	si	%	no	%	Si	%	No	%	
1	si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
2	no	no	si	no	no	si	2		4		no	no	no	no	no	si	1		5		no	no	si	no	no	si	2		4		5	28	13	72	
3	si	si	no	no	no	no	2		4		si	si	no	no	no	no	2		4		si	si	no	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
4	si	si	si	si	no	no	4		2		si	si	si	si	no	no	4		2		si	si	si	si	no	no	4		2		12	67	6	33	
5	si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
6	si	si	si	no	no	no	3		3		si	si	si	no	no	no	3		3		si	si	si	no	no	no	3		3		9	50	9	50	
7	no	no	si	si	no	si	3		3		no	no	si	si	no	si	3		3		no	no	si	si	no	si	3		3		9	50	9	50	
8	si	si	no	no	no	no	2		4		si	si	no	no	no	no	2		4		si	si	no	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
9	si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		si	no	si	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
10	no	no	si	si	si	no	3		3		no	no	si	si	si	no	3		3		no	no	si	si	si	no	3		3		9	50	9	50	
11	si	si	si	si	no	no	3		3		si	si	si	no	no	no	3		3		si	si	si	si	no	no	no	3		3		9	50	9	50
12	si	si	no	si	no	si	4		1		si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	si	no	4		2		12	67	6	33	
13	no	si	si	si	no	si	4		2		no	si	si	si	no	si	4		2		no	si	si	si	no	si	4		2		12	67	6	33	
14	si	si	si	no	no	no	3		3		si	si	si	no	no	no	3		3		si	si	si	no	no	no	3		3		9	50	9	50	
15	si	no	no	no	no	no	2		4		si	no	no	si	no	no	2		4		si	no	no	si	no	no	2		4		6	33	12	67	
16	no	si	si	no	si	no	3		3		no	si	si	no	si	no	3		3		no	si	si	no	si	no	3		3		9	50	9	50	
17	si	si	si	no	si	no	4		2		si	si	si	si	no	no	4		2		si	si	si	si	no	no	4		2		12	67	6	33	
18	no	no	si	si	no	no	2		4		no	no	si	si	no	no	2		4		no	no	si	si	no	no	2		4		6	33	12	67	
19	no	si	no	no	no	si	2		4		no	si	no	no	no	si	2		4		no	si	no	no	no	si	2		4		6	33	12	67	
20	no	no	si	no	no	no	1		5		no	no	si	no	no	no	1		5		no	no	si	no	no	no	1		5		3	17	15	83	
21	si	si	si	si	no	no	4		2		si	si	si	si	si	no	4		1		si	si	si	si	no	no	4		2		12	67	6	33	
22	no	si	no	no	no	no	1		5		no	si	no	no	no	no	1		5		no	si	no	no	no	no	1		5		3	17	15	83	
23	si	no	si	no	si	no	3		3		si	no	si	no	si	no	3		3		si	no	si	no	si	no	3		3		9	50	9	50	
24	no	si	si	no	no	no	2		4		no	si	si	no	no	no	2		4		no	si	si	no	no	no	2		4		6	33	12	67	
si	14	14	18	8	4	5					14	13	18	9	4	5					14	13	17	9	4	4									
%	58	58	75	33	17	21					58	54	75	38	17	21					58	54	71	38	17	17									
no	10	10	6	16	20	19					10	11	6	15	20	19					10	11	7	15	20	20									
%	42	42	25	67	83	79					42	46	25	62	83	79					42	46	29	62	83	83									

RESULTADOS DE LA POST PRUEBA APLICADO A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS IEL. N° 420 DE LLAMELLIN																																		
	COMPARACIÓN								ESPACIO TEMPORAL								CUANTIFICADORES								VARIABLE									
	1	2	3	4	5	6	si	%	no	%	7	8	9	10	11	12	si	%	no	%	13	14	15	16	17	18	si	%	no	%	Si	%	No	%
1	si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		15		3	
2	si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	no	si	4		2		12		6	
3	si	si	no	si	si	si	5		1		si	si	no	si	si	si	5		1		si	si	no	si	si	si	5		1		15		3	
4	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		18		0	
5	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		18		0	
6	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		18		0	
7	si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	si	si	5		1		11		7	
8	si	si	si	no	si	no	4		2		si	si	si	no	si	no	4		2		si	si	si	si	si	si	6		0		14		4	
9	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		17		1	
10	si	no	si	si	si	no	4		2		si	no	si	si	si	no	4		2		si	no	si	si	si	no	4		2		12		6	
11	si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	no	si	5		1		15		3	
12	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		18		0	
13	si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	no	si	5		1		15		3	
14	si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		15		3	
15	si	si	no	si	si	si	5		1		si	si	no	si	si	si	5		1		si	si	no	si	si	si	5		1		15		3	
16	no	si	si	no	si	si	4		2		no	si	si	no	si	si	4		2		no	si	si	no	si	si	4		2		12		6	
17	si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		si	si	si	si	si	no	5		1		15		3	
18	si	no	si	si	no	si	4		2		si	no	si	si	no	si	4		2		si	si	si	si	si	si	6		0		14		4	
19	no	si	si	no	si	si	4		2		si	si	si	si	si	si	6		0		no	si	si	si	si	si	5		1		15		3	
20	no	si	si	si	si	si	5		1		no	si	si	si	si	si	5		1		si	si	si	si	si	si	6		0		16		2	
21	si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	no	si	5		1		si	si	si	si	si	si	6		0		16		2	
22	si	si	no	si	si	no	4		2		si	si	no	si	si	no	4		2		si	si	no	si	si	si	5		1		13		5	
23	si	si	si	no	si	si	5		1		si	si	si	no	si	si	5		1		si	si	si	no	si	si	5		1		15		3	
24	si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		si	si	si	si	si	si	6		0		18		0	
si	21	20	21	20	18	18					22	20	21	21	18	18					22	21	21	22	21	20								
%	88	83	88	83	75	75					92	83	88	88	75	75					92	88	88	92	88	83								
no	3	4	3	4	6	6					2	4	3	3	6	6					2	3	3	2	3	4								
%	12	17	12	17	25	25					8	17	12	12	25	25					8	12	12	8	12	17								

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTO  
DÓMINGO SAVIO N°412 DE LLAMELLIN PROVINCIA DE ANTONIO  
RAIMONDI QUE AL FINAL SUSCRIBE

**HACE CONSTAR**

Que, la alumna NOHIMI TEODORA ESPINOZA SANTA CRUZ de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, ha desarrollado la parte experimental de su trabajo de investigación titulada “JUEGO EN LOS SECTORES DEL AULA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE CLASIFICACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 412 “SANTO DOMINGO SAVIO” DE LLAMELLIN, iniciando desde el 01 de abril hasta el 26 de julio del año en curso, demostrando responsabilidad, entrega, puntualidad y buena formación académica.

Se otorga la presente para los fines que el interesado estime conveniente.

05 de agosto del 2019



**I. Datos informativos**

- 1.1. Institución Educativa : N°412  
 1.2. Grado : 4 Años  
 1.3. Denominación de la sección : Rojo  
 1.4. Actividad N° : pintando me divierto  
 1.5 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.6 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

**II. Aprendizajes esperados**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
COM.	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo técnicas tradicionales y nuevas tecnologías	3 AÑOS Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al dibujar y pintar.	4 AÑOS Utiliza algunos materiales y herramientas previendo alguno de sus efectos para dibujar y pintar.	5 AÑOS Utiliza algunos materiales y herramientas previendo alguno de sus efectos para dibujar y pintar.

**III. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente, los niños y las niñas forman un círculo para iniciar con la asamblea.</li> <li>Comunicamos el propósito del día “utilizaremos diversos materiales y herramientas para pintar”.</li> <li>Realizamos nuestros acuerdos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Visitaremos la chacra del niño JHON MUÑOZ, en vista de que se está realizando la cosecha de maíz.</li> <li>Salir del aula de manera ordenada.</li> <li>Obedecer a la docente y respetar a los compañeros.</li> <li>Llevar los materiales y herramientas para pintar lo que observaron fuera del aula.</li> <li>Llevar agua y sombrero.</li> <li>Observa y participar ordenadamente en la cosecha del maíz.</li> </ul> </li> <li>Nos organizamos para iniciar con la actividad.</li> </ul>	DIÁLOGO AGUA SOMBRERO
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inician con las actividades, la docente da las siguientes indicaciones:</li> <li>Los niños y niñas participan activamente en las actividades de la cosecha de maíz.</li> <li>La madre de familia explica la importancia de la cosecha de maíz y la fecha en la que se debe realizar dicha actividad.</li> </ul>	PAPEL BOND LAPIZ COLORES CHACRA MAIZ ARBOL,ETC

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas, juntamente con la maestra se dirigen al pie de un árbol para que pinten lo que más les gusta.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Retornan al aula y exponen su trabajo.</b></li> <li>• Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad realizadas: ¿les gusta lo que hicimos? ¿A dónde fuimos? ¿Qué hicimos?, etc</li> </ul>	

## LISTA DE COTEJO

### AREA: COMUNICACIÓN

N°	NIÑOS Y NIÑAS	COMPETENCIA	INDICADOR	INDICADOR	INDICADOR
		Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes	3 ANOS Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar dibujar modelar estampar construir, etc	4 ANOS Utiliza algunos materiales y herramientas previendo alguno de sus efectos para dibujar pintar modelar estampar construir hacer un collage, etc	5 ANOS Utiliza algunos materiales y herramientas previendo alguno de sus efectos para dibujar pintar modelar estampar construir cocer hacer un collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías, etc
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					



## DISEÑO DE SESION DE APRENDIZAJE 02

### I. Datos informativos

- 1.5. Institución Educativa : N°412  
 1.6. Grado : 4 Años  
 1.7. Denominación de la sección : Rojo  
 1.8. Actividad N° : Aprendemos lindas canciones  
 1.7 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.8 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

### II. Aprendizajes esperados

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.2. Infiere e interpreta información del texto oral. 1.3. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 1.4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 1.5. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y entonando canciones. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y poesías.

### III. secuencia didáctica del taller de aprendizaje.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
CyT	1. Indaga, mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia	1.1 Problematiza situaciones para hacer indagación.	- Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.

### 5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, entonan canciones con espontaneidad.	
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Materiales

### ACTIVIDADES DEL PROYECTO:

<b>Inicio</b> “Aprendemos lindas canciones“	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Presentamos a los niños y niñas, la siguiente canción: <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>SALTARIN</b></p> <p style="text-align: center;">Salta, salta saltarín Y me doy un volantín Salta, salta saltarín Que parece un tallarín Por que flotan los barcos en el mar Es lo que quiero preguntar Salta, salta saltarín Salta y tiene mucho swing Salta, salta saltarín Que me rasco la nariz</p> </div>	Papelote
--	---	----------

<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción? ¿Cuáles son tus canciones preferidas?</li> <li><b>Antes del discurso:</b></li> <li>- Escuchamos y vemos videos de distintos tipos de canciones, grupos musicales y coros infantiles. Conversamos con los niños y niñas sobre los diversos ritmos, vestimenta, acompañamiento musical, etc.</li> <li>- Creamos un pequeño coro para que entonen sus canciones favoritas.</li> <li>- Organizamos el día de la canción familiar. Cada niño traerá la grabación de la canción y la compartirá con sus compañeros.</li> <li><b>Durante el discurso:</b></li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a formar grupos de 6 y proporcionamos instrumentos musicales.</li> <li>- Los niños y niñas forman una orquesta, distribuyendo roles: cantantes, bailarinas, coro y personas que tocan los instrumentos.</li> <li>- Armamos un pequeño escenario para que los niños puedan presentar su orquesta.</li> </ul>	<p>Videos Internet Grabación Grabadora</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Después del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionamos a cada grupo 5 siluetas de diferentes categorías para que los niños puedan crear canciones uniendo diferentes siluetas e invitamos a compartir su creación con sus compañeros.</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a dibujar en una hoja sus creaciones.</li> </ul>	<p>Instrumentos musicales Escenarios Trajes</p>
<p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Siluetas Hoja Lápiz Colores</p>

TALLER DE INDAGACIÓN			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<p><b>Coloreando agua</b></p> <p><b>Inicio</b></p> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Observación</b></p> <p><b>Formulación de hipótesis</b></p> <p><b>Experimentación</b></p>	<p><b>Taller de Indagación: Coloreando agua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizamos un espacio en el aula para que los niños y niñas puedan colocarse formando un círculo. Preparamos envases transparentes de tal forma que puedan visualizar el agua en su estado natural y con tintes vegetales.</li> <li>- Organizamos una asamblea en el aula formando media luna con las sillas.</li> <li>- Presentamos los recipientes de plástico transparentes con agua y con agua coloreada.</li> <li>- Preguntamos ¿Has visto el agua coloreada? ¿En dónde?.</li> <li>- Les comentamos que el día de hoy va a experimentar con agua y tintes vegetales para poder colorear el agua. Formar equipos de trabajo y acomoda los materiales en sus mesas.</li> </ul> <p><b>Procedimiento:</b></p>	<p>Una flor blanca (clavel, margarita) un frasco agua mineral anilina vegetal</p>

<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización</b></p> <p><b>Formulación de conclusiones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coloca la cantidad de tinas o recipientes descartables transparentes que dependerá del número de niños y niñas de cada mesa.</li> <li>- Llevamos a cada mesa dos goteros, vasos descartables transparentes con un poco de tinte vegetal y otro con agua. Luego pedimos a uno de los niños que coloque tinte en el gotero y luego coloque unas gotitas dentro del vaso o recipiente con agua. Animamos a los niños y niñas a observar lo que ocurre con el agua.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué ocurrió con el agua?, cambio de color? ¿se pudo colorear el agua?</li> </ul> <p><b>Resultados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientamos a los niños y niñas para que cada uno llene el gotero con tinte y luego coloque unas cuantas gotitas sobre agua. Preguntamos: ¿Se puede colorear el agua? ¿Qué ocurre con el tinte? ¿Por qué?</li> <li>- Invitamos a concluir que las gotas del tinte vegetal pintó el agua que estaba dentro del vaso por que se unió “mezclo con el agua”</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas, a representar mediante el dibujo sus resultados.</li> </ul>	
	<b>Rutinas</b>	<b>Actividades de Salida:</b> Acciones de rutina.	

**OBSERVACIONES:**

--

**DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 03**

**I. Datos informativos**

- 1.9. Institución Educativa : N°412  
 1.10. Grado : 4 Años  
 1.11. Denominación de la sección : Rojo  
 1.12. Actividad N° : ¡Jugamos con trabalenguas!  
 1.9 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.10 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

**II. Aprendizajes esperados**

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
C	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.2. Infiere e interpreta información del texto oral. 1.3. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 1.4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 1.5. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
C	4.- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	4.1.- Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto. Crea y repite trabalenguas.</li> </ul>	CD Bandera Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		

¡Planificamos el proyecto con los niños!

**Planificación del Proyecto:**

- Presentamos a los niños y niñas un papelote con la siguiente canción:

**EN LA FERIA DE SAN ANDRES**  
En la feria de San Andrés venga  
usted, venga usted  
a la feria de San Andrés  
me compre una guitarra  
ran ran la guitarra  
en la feria de San Andrés,  
me compre un violín  
rin, rin el violín  
(van repitiendo imaginariamente lo que compro en la feria de San Andrés)

- Conversamos sobre la canción y preguntamos: ¿Te gustó la canción?, ¿para qué sirven las canciones?, ¿Conoces algunos trabalenguas? ¿te gustan las adivinanzas?
- Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?

**Inicio**  
¡Jugamos con trabalenguas!

**Ejecución del Proyecto:**

- Presentamos el dibujo del personaje del trabalenguas en la pizarra, captamos la atención de los niños y niñas, por medio del dibujo.



Imágenes  
Cinta  
Papelote

**Desarrollo**

- Preguntamos: ¿Quiénes son? ¿Qué podemos hacer con ellos?

**Antes del discurso:**

- Contamos la historia de cada personaje, (escuchando fragmentos del trabalenguas)

**PEPE PECAS:**

- Les voy a contar como conocí a Pepe Pecas, cuando fui al mercado me encontré a Pepe Pecas, él trabaja con su papá, ¿Y adivinen que vende?, el vende papas y así que Pepe me pregunto si lo podía llevar con los niños y niñas del jardín del salón de 4 años, yo les contesté que sí. Y saben por qué quiere conocerlos ¡Para enseñarles su trabalenguas!

**PABLITO CLAVO UN CLAVITO:**

- Él es Pablito, él está muy pero muy triste ¿Saben por qué? (les damos la oportunidad para que den sugerencias o respuestas diversas, para propiciar una clase activa y de debate), invitamos a los niños y niñas a observar y relacionar los dibujos que se les va presentando. “Pablito esta triste porque quiere ir a visitar a su abuelito pero él tiene mucha tarea y no ha podido ir a visitarlo y

Imágenes

<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p>converso con su amigo Pepe Pecas y le dijo que les contará su trabalenguas a sus amiguitos del aula de 4 años.”</p> <p><b>Durante el discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Separamos el trabalenguas según la acción, por ejemplo:</li> </ul> <p><b>Pepe Pecas</b> (la presentación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pica papas (es lo que hace)</li> <li>- Con un pico (con que lo hace)</li> <li>- Luego repiten el trabalenguas completo de manera individual y posteriormente de manera grupal.</li> </ul> <div data-bbox="561 528 940 775" data-label="Image"> </div> <p><b>PABLITO CLAVO UN CLAVITO</b></p> <p><b>Pablito</b> ( la presentación)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clavo un clavito (es lo que hace)</li> <li>- En la cabeza de un calvito. (donde lo hace)</li> <li>- Repiten el trabalenguas completo de manera lenta y luego más rápida.</li> </ul> <div data-bbox="719 972 920 1126" data-label="Image"> </div> <p><b>Después del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan tarjetas con imágenes diversas y crean trabalenguas en parejas. Salen a exponer sus trabalenguas a sus compañeros.</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Tarjetas</p> <p>Láminas</p> <p>Cinta</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p>
--	---	---

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<p><b>Inicio</b></p> <p>“Pintamos con hilos mojados con ténpera”</p>	<p><b>Motivación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas, a explorar el material</li> <li>- Al regresar al aula, les preguntamos: ¿Qué material les gusta más?</li> <li>- ¿Qué podemos hacer con estos materiales?</li> </ul>	<p>Cartulinas</p> <p>Lanas e hilos de diversos grosores</p> <p>Témperas de diversos colores.</p> <p>Recipientes</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Ejecución</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En diversos recipientes colocamos ténpera no muy espesa, los niños toman un extremo de la lana o hilo y lo introducen en la ténpera, luego comienzan a pasear la lana mojada sobre la cartulina obteniendo mezclas de colores muy graciosas.</li> </ul> <div data-bbox="769 1908 1091 2130" data-label="Image"> </div>	

<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como han participado, como se sintieron y si les gustaría volverlo hacer.</li> <li>- ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido?</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	
--	-----------------------------	---	--

**OBSERVACIONES:**

--

**DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 04**

**I. Datos informativos**

- 1.13. Institución Educativa : N°412  
 1.14. Grado : 4 Años  
 1.15. Denominación de la sección : Rojo  
 1.16. Actividad N° : Aprendemos a crear cuentos  
 1.11 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.12 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

**II. Aprendizajes esperados**

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>C</b>	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.2. Infiere e interpreta información del texto oral. 1.3. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 1.4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 1.5. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y poesías.

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>CyT</b>	1. Indaga, mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia	1.1 Problematisa situaciones para hacer indagación.	- Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina.	
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, aprenden a crear cuentos <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Material
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Aprendemos a crear cuentos	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Les leemos a los niños la versión tradicional de la historia de “Blancanieves y los siete enanitos”. - Luego, les proponemos que se dispongan en grupo y que conversen acerca de otros relatos tradicionales que conozcan.	Cuento



<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Antes del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contamos a los niños y niñas la historia de Los cinco enanitos gigantes eran unos seres tan grandes que podían mirar dentro de los nidos de los árboles más altos.</li> <li>- Eran muy hábiles los cinco gigantes, pero tenían un problema: no sabían cocinar.</li> </ul> <p>Un día.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas a continuar el cuento.</li> </ul> <p><b>Durante el discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas a jugar con el dado y según el número que le toque coge la tarjeta correspondiente y empieza a crear su cuento. (Utilizamos las tarjetas SIMBOLIMIX), siguiendo la secuencia correspondiente.</li> </ul>	<p>Tarjetas</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Después del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionamos a los niños y niñas cartulinas e indicamos que dibujen el cuento que han creado, teniendo en cuenta que debe tener 4 escenas. Ayudamos a hacer la carátula, perforar las hojas y sujetarlas con una cinta.</li> <li>- Guardan sus cuentos en la biblioteca.</li> </ul>	<p>tarjetas</p> <p>dado (MED)</p>
<p><b>Rutinas</b></p>	<p>- Preguntamos: ¿Te gustó crear tu cuento? ¿Cómo lo hiciste? ¿Podrás crear otro cuento?</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>cartulina</p> <p>Plumones</p> <p>Papelotes</p>



TALLER DE INDAGACIÓN			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Cacería con imanes	Observación	<p><b>Taller de Indagación: Cacería con imanes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizamos a los niños y niñas en asamblea, comentamos que hemos</li> </ul>	<p>Imanes</p> <p>Palitos de chupete</p> <p>Trozos de madera</p> <p>Pita</p>

<b>Inicio</b>	<b>Formulación de hipótesis</b>	<p>traído un cuento que presenta una característica distinta, porque tiene un poder especial. Mostramos el cuento imantado, las figuras que lo conforman y algunas figuras que no presentan imán. Pedimos que se acerquen para pegar figuras al cuento imantado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Podemos dar un tiempo, para que los niños y niñas puedan pegar figuras al cuento imantado y las figuras que lo conforman.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué sucede con las piezas del cuento?¿por qué algunas figuras si pegan a la base del cuento?¿Y por qué hay figuras que no se pegan en la base del cuento?.</li> <li>- Comentamos que ese cuento y las figuras que se pegan tienen un imán . Finalmente contamos la historia.</li> </ul>	<p>Hilos Cuento Siluetas imantadas Aserrín Caja Objetos de metal</p>
<b>Desarrollo</b>	<b>Experimentación</b>	<p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Por equipos de trabajo, distribuimos los imanes y objetos que contienen imanes (pueden ser los adornos de los refrigeradores).</li> </ul> <p>Permitimos un tiempo para que los niños y niñas puedan explorarlos.</p>	
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<p><b>Resultados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos: ¿Qué son los imanes?, ¿Cómo son? ¿Qué objetos pueden atraer los imanes?</li> <li>- Escuchamos sus respuestas y comentarios.</li> <li>- Mostramos una caja con aserrín y mencionamos que en la caja hay algunos objetos de metal que se encuentran enterrados. Preguntamos: ¿Cómo podemos sacar lo objetos enterrados sin tocarlos?</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas, a elaborar sus conclusiones y representar mediante el dibujo sus resultados.</li> <li>- <b>COMUNICADO:</b> El día lunes enviar vasos de tecnopor usados y limpios.</li> </ul>	
	<b>Formulación de conclusiones</b>		

**OBSERVACIONES:**


**DISEÑO DE SESION DE APRENDIZAJE 05**

**I. Datos informativos**

- 1.17. Institución Educativa : N°412  
 1.18. Grado : 4 Años  
 1.19. Denominación de la sección : Rojo  
 1.20. Actividad N° : Comparamos objetos: grueso-delgado.  
 1.13 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.14 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

**II. Aprendizajes esperados**

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	1.- Resuelve problemas de cantidad	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos</li> <li>- Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.</li> </ul>

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>C</b>	4.- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	4.1.- Explora y experimenta los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro</li> </ul>

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, utiliza expresiones de comparación de grosor “grueso-delgado”, para describir objetos.	Materiales
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> ¡Comparamos dimensiones: grueso-delgado!	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Invitamos a los niños y niñas a jugar, moviendo las extremidades del cuerpo, mientras escuchan una música rápida. Pedimos que muevan los brazos hacia arriba, hacia	Cuerpo





## DISEÑO DE SESION DE APRENDIZAJE 06

### I. Datos informativos

1.21. Institución Educativa	: N°412
1.22. Grado	: 4 Años
1.23. Denominación de la sección	: Rojo
1.24. Actividad N°	: Identificamos Sonidos onomatopéyicos
1.15 Docente	: Lic. Nancy N. Lazaro Rojas
1.16 Practicante	: Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

### II. Aprendizajes esperados

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.1. Obtiene información del texto oral. 1.2. Infiere e interpreta información del texto oral.	- Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	4.- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	4.1.- Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto. Identifican sonidos onomatopéyicos.</li> </ul>	CD Bandera Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
¡Planificamos el proyecto con los niños!	<b>Planificación del Proyecto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchamos sonidos que la profesora emite con su cuerpo (zapatear, reír, aplaudir, llorar): “Los sonidos del cuerpo humano”. Los voluntarios señalan con que parte del cuerpo, se produce el sonido.</li> <li>- Conversamos sobre los sonidos y responden: ¿Qué sonidos escucharon?, ¿Qué otros sonidos conocen?, ¿Los animales producen sonidos? ¿Son sonidos largos o cortos?</li> </ul>	CD

<p><b>Inicio</b> “Identificamos Sonidos onomatopéyicos”</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p>- Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</p> <table border="1" data-bbox="440 253 1121 322"> <tr> <td data-bbox="440 253 644 322">¿Qué haremos?</td> <td data-bbox="644 253 849 322">¿Cómo lo haremos?</td> <td data-bbox="849 253 1121 322">¿Qué necesitamos?</td> </tr> </table> <p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <p>- Motivamos a los niños y niñas a hacer una ronda y cantar: “La Ronda de los animales”, realizando los sonidos onomatopéyicos de diversos animales.</p> <p><b>Antes del discurso:</b></p> <p>- Escuchan los sonidos onomatopéyicos y verbalizan el nombre del animal que lo emite.</p> <p><b>Durante el discurso:</b></p> <p>- Invitamos a los niños y niñas a participar de la dinámica “Las voces de los animales”. Los dividimos en 4 o 5 grupos, luego preparamos con ellos figuras de patitos, cerditos, ovejas, perros, gallos. Repartimos una figura a cada uno y explicamos que al sonido del pito, todos deben tratar de agruparse lo más rápido posible, pero solo deben hacerlo realizando la onomatopeya del animalito que les tocó. Ganará el grupo que se logre agrupar primero.</p> <p><b>Después del discurso:</b></p> <p>- Observan tarjetas que representan a algunos animales, imitan cada sonido con apoyo de la docente. Luego escoge la tarjeta que representa el sonido que la docente emite., los ayudamos con preguntas: ¿Qué hiciste para reconocer los sonidos onomatopéyicos de cada animal? ¿Qué sonidos de animales imitaste? ¿Por qué?</p> <p>- Entregamos una ficha para que los niños, relacionen los sonidos onomatopéyicos.</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <p>- Acciones de rutina.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	<p>Siluetas de animales</p> <p>Cd Grabadora Tarjetas</p> <p>Ficha Colores</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?			

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<p><b>Inicio</b> “Me encanta jugar con arcilla”</p> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Motivación</b></p> <p><b>Exploración de material</b></p>	<p>- Invitamos a los niños y niñas, a explorar en las afueras del jardín (puede ser un parque, campo, etc.)</p> <p>- Al regresar al aula, les preguntamos: ¿Qué fue lo que más te gustó de lo que vieron?, ¿Qué no les gustó?</p> <p>- Una vez que los niños y niñas, comentan que les gusto y que no, ¿A quién les gustaría tener cerca de ellos?, les damos la siguiente consigna: “Vamos a ver lo que hay debajo de las telas y con lo que encuentren allí van a trabajar aquello en lo que han pensado”</p> <p>- Antes de mostrar lo que hay bajo las telas, revisamos los acuerdos de convivencia para que los niños usen el material de manera adecuada y no se lastimen.</p>	<p>Arcilla Palitos de helado Chapitas Hilo para pescar Trozos de esponja</p>

<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Ejecución</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos todos los niños y niñas y creando expectativa, preguntamos ¿Qué creen que hay sobre vuestras mesas?. Les damos algún indicio y comenzamos a adivinar. Luego de este momento, invitamos a cada grupo a ir a sus mesas y sentarse a descubrir lo que tienen.</li> <li>- Se les orienta a que cada uno tome una porción de arcilla, la amasen y modelen a la persona en la que pensaron y quieren abrazar. Se les acompaña escuchando comentarios sobre las características del material o lo que están representando y se les da el tiempo necesario para su trabajo.</li> <li>- Los niños y niñas comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como han participado, como se sintieron y si les gustaría volverlo hacer.</li> <li>- ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido?</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	
--	---	---	--

**OBSERVACIONES:**




**DISEÑO DE SESION DE APRENDIZAJE 07**

**tos informativos**

- 1.25. Institución Educativa : N°412  
 1.26. Grado : 4 Años  
 1.27. Denominación de la sección : Rojo  
 1.28. Actividad N° : Identificamos sonidos largos y cortos  
 1.17 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.18 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

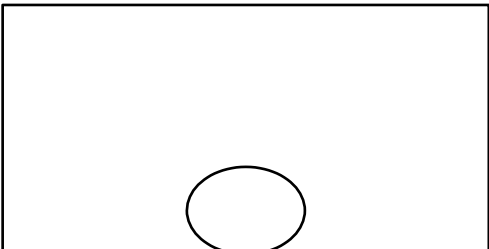
**I. Aprendizajes esperados**

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>C</b>	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.1. Obtiene información del texto oral. 1.2. Infiere e interpreta información del texto oral.	- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer. - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.

<b>4. PROPÓSITOS DEL TALLER:</b>			
<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>PSICOMOTRIZ</b>	1.- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	1.2. Se expresa corporalmente.	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, diferencian sonidos largos y cortos	
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Identifica-mos sonidos largos y cortos.	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Proporcionamos a los niños y niñas cintas largas y cortas, emitimos distintos sonidos (largos y cortos), y pedimos que levanten la cita indicada, según el sonido sea largo o corto respectivamente.	Cintas

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Antes del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños y niñas a jugar a “Adivina que suena”, para ello, se venda los ojos a los niños y niñas por turnos, luego hacemos sonar diversos elementos: pitos, toser, golpear la puerta, etc. de manera que los niños intenten discriminar que suena y si el sonido es largo o corto</li> </ul> <p><b>Durante el discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos por mesas una caja sorpresa, entre todos deben abrirla y sacar los elementos que ahí se encuentren (animales de juguete, medios de transporte, etc.), de manera tal que el alumno debe hacer el sonido que dicho elemento produce.</li> </ul> <p><b>Después del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos reunimos por grupos e indicamos que un integrante debe emitir un sonido (largo o corto) y los demás integrantes realizarán gusanitos de plastilina, según el sonido que emita su compañero, sea largo o corto.</li> </ul>	Caja sorpresa Objetos diversos
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una ficha, para que identifiquen sonidos largos y cortos.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Pueden mencionar que trabajamos paso a paso? ¿El perro emitirá un sonido largo o corto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Cómo solucionaron esa dificultad? ¿Les gustó la actividad?</li> </ul>	Plastilina
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	

<b>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b>  ¡La caja tragabolas!	<b>Asamblea</b>  <b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas que salgan al patio y nos reunimos en asamblea.</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a cantar y dramatizar la canción: “En la batalla de calentamiento”</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">En la batalla de calentamiento Vamos a ver La orden del sargento Sargentos a la carga Manos arriba..... (Repetimos y realizamos diferentes movimientos)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forramos una caja mediana y le hacemos un agujero en la parte inferior como se observa.</li> </ul>	Caja Pelota de trapo
<b>Desarrollo</b>	<b>Expresividad Motriz</b>		

<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos a los niños y niñas que se formen en dos filas y pateen una pelota de trapo con el pie derecho e introducirla en la caja tragabolas.</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a realizar ejercicios de respiración.</li> <li>- Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.</li> <li>- Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p>	<p>Hoja</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

**OBSERVACIONES:**


**DISEÑO DE SESION DE APRENDIZAJE 08**

**I. Datos informativos**

- 1.29. Institución Educativa : N°412  
 1.30. Grado : 4 Años  
 1.31. Denominación de la sección : Rojo  
 1.32. Actividad N° : Jugando con rimas  
 1.19 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.20 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

**II. Aprendizajes esperados**

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>C</b>	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</li> <li>- Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas, rimas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</li> </ul>

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>C</b>	4.- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	4.1.- Explora y experimenta los lenguajes del arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro</li> </ul>

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican palabras que riman en una canción o rima	
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Materiales
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b>	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Escuchan con atención, la rima que lee la docente:	Papelote Siluetas

Jugando con rimas	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Budín para Martín Jamón para Ramón Jugo para Hugo Miel para Amiel.</p> </div>	
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego relacionan las figuras con sus nombres. Preguntamos: ¿Qué palabras se repiten en todas las filas?. Comparamos las palabras: Budín y Martín, ¿En qué se parecen?, ¿En qué se diferencian?, ¿Por qué crees que tienen el mismo sonido final?. Seguimos el mismo procedimiento en las otras filas.</li> </ul> <p><b>Antes del discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparamos grupos de dibujos, cuyos nombres rimen (camión, melón, melocotón, pera, tetera, pulsera, etc.) . Luego repartimos a los niños y niñas los dibujos para que los agrupen de acuerdo con su sonido final.</li> </ul> <p><b>Durante el discurso:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos con los niños y niñas a producir rimas, solicitamos que digan palabras que rimen con nombres de niños, animales, etc. Por ejemplo “oso “ con mimoso, sería “oso mimoso”, “oso gracioso, etc. Ayudamos a crear rimas.</li> </ul> <p><b>Después del discurso:</b></p>	Tarjetas
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos a descubrir al intruso. Colocamos en una fila 3 o 4 objetos o tarjetas con dibujos o fotografías, todos rimarán entre si menos uno y luego pedimos que descubran la palabra intrusa.</li> </ul>	Tarjetas Plumones
<b>Rutinas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una ficha y pedimos que identifiquen las palabras que riman.</li> <li>- Preguntamos: ¿Cómo encontraste las palabras que riman?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	Papelotes Ficha

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b> “Modelamos con harina”	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente presenta a los niños y niñas un papelote con la siguiente canción:</li> </ul> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;"><b>Mis manitos</b> (Tonada: Mi carita redondita) Mis manitos Trabajadoras Les encanta trabajar así, así, mueven sus dedos Para amasar y amasar.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploran los materiales eligiendo libremente los recursos que son de su agrado y que le servirán para amasar.</li> </ul>	Papelote Harina Agua Tinte
	<b>Exploración del Material</b>		

<b>Desarrollo</b>	<b>Ejecución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En un envase con agua, echar la harina y el tinte y mezclar e ir amasando hasta que haya consistencia, que no se pegue en las manos y se pueda modelar sin dificultad.</li> <li>- Invitamos a los niños y niñas a modelar lo que ellos desean.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas comentan sobre la actividad que han realizado, ¿Qué materiales han utilizado?</li> <li>- ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaría volverlo hacer?</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

**OBSERVACIONES:**


## DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

### I. Datos informativos

- 1.33. Institución Educativa : N°412  
 1.34. Grado : 4 Años  
 1.35. Denominación de la sección : Rojo  
 1.21 Actividad N° : ¿Cuántos sonidos “a” escuchas?  
 1.22 Docente : Lic. Nancy N. Lazaro Rojas  
 1.23 Practicante : Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

### II. Aprendizajes esperados

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C	3.- Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna	3.3 Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. 3.4 Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	- Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE					
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos			
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto y discrimina visual y auditivamente el sonido inicial “a”, estableciendo semejanzas y diferencias con otras grafías.</li> </ul>	CD Bandera Canción			
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>					
<p>¿Planificamos el proyecto con los niños!</p> <p><b>Inicio</b> ¿Cuántos sonidos “a” escuchas?</p>	<p><b>Planificación del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños y niñas que se conviertan en detectives, les damos la tarea de buscar las vocales (a,e,i,o,u), en diferentes soportes (comunidad, carteles, cuentos, afiches, avisos publicitarios, etc.)</li> <li>- Conversamos sobre las vocales y responden: ¿Qué vocales conoces?, ¿Cómo suenan?, ¿Dónde las podemos encontrar? Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">¿Qué haremos?</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">¿Cómo lo haremos?</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">¿Qué necesitamos?</td> </tr> </table> <p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños y niñas la siguiente adivinanza:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>En el agua siempre estoy Y también en el azúcar, Todos dicen que soy la primera Y es verdad (la letra a)</p> </div>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	Comunidad Cuentos Letreros Afiches
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?			

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Planificación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan la silueta de un avión que vuela llevando objetos que empiecen con “A”</li> <li>- ¿Qué lleva el avión? ¿Quién maneja el avión?</li> <li>- ¿Con qué vocal empieza avión?</li> <li>- Escribimos al lado de la silueta: avión, luego sacamos las siluetas que lleva el avión y preguntamos: ¿Con qué vocal empiezan estas figuras?</li> <li>- Colocamos en la pizarra las siluetas de las diferentes formas de la vocal.</li> <li>- Colocar indistintamente en el aula objetos cuyos nombres empiecen con la vocal A</li> <li>- Pedimos a los niños que los busquen y que junten todos los que empiecen con la vocal A</li> <li>- Mencionan y verifican lo realizado</li> </ul> <p><b>Textualización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujamos en el patio el trazo de la letra “a” con tiza, para que los niños y niñas primero caminen sobre él y luego lo repasen con otro color de tiza.</li> </ul> <p><b>Revisión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unimos dos o tres papelógrafos y los colocamos en una pared del salón o del patio, a la altura de los niños y niñas. Pedimos</li> </ul>	<p>Siluetas</p> <p>Tiza Patio</p> <p>Papelotes Goma Etiquetas.</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>que traigan de su casa etiquetas de los productos que consumen. Luego indicamos que clasifiquen aquellas que tienen la letra “a”, las peguen en los papelógrafos y marquen cada “a-A”. Hacemos notar los distintos tipos de grafías.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una ficha para que los niños, discriminen la vocal “A-a”</li> </ul>	<p>Ficha Colores</p>
<p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Evaluación de Religión:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Encierra en un círculo la escena donde el ángel de la guarda protege al niño.</li> <li>2. ¿Quién ama a todos los niños? Pinta. La figura donde Jesús demuestra amor por los niños.</li> <li>3. Marca una X el libro que nos enseña la vida de Jesús. (La Biblia)</li> <li>4. Pinta la figura donde el niño Jesús ayuda a su padre José.</li> <li>5. Encierra en un círculo a los niños que respetan a su prójimo</li> <li>6. Marca con una X la imagen del Papa.</li> </ol>	

**OBSERVACIONES:**




## DISEÑO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

### I. Datos informativos

1.36. Institución Educativa	: N°412
1.37. Grado	: 4 Años
1.38. Denominación de la sección	: Rojo
1.39. Actividad N°	: Reconocemos los ambientes de la casa
1.24 Docente	: Lic. Nancy N. Lazaro Rojas
1.25 Practicante	: Nohimi Teodora Espinoza Santa Cruz

### II. Aprendizajes esperados

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>PS</b>	1.- Construye su identidad	1.1.- Se valora a sí mismo.	- Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar
	3.- Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas	3.2.- Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	- Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres y lo comenta a sus compañeros de aula y comunidad educativa.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Acciones de rutina.	Materiales
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican los ambientes de la casa y los objetos que pertenecen a cada uno. <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
<b>Inicio</b> Reconocemos los ambientes de la casa	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Mostramos a los niños y niñas un papelote con la siguiente poesía: <div style="border: 2px solid black; border-radius: 20px; padding: 15px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Yo tengo una casita que es así y así, que cuando mamá está en la cocina, Cocina así y cocina así, que cuando quiero entrar hago así y así, me limpio los zapatos así, así y así. Y cuando me voy a bañar, Me baño así, me baño así</p> </div>	Papelote

<p><b>Desarrollo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la poesía? ¿En qué parte de la casa, prepara la comida la mamá?, ¿Dónde te bañas?, ¿Dónde duermes?</li> <li><b>Problematización:</b></li> <li>- Los niños y niñas responden: ¿Qué ambientes tiene tu casa? ¿para qué sirven?</li> <li><b>Búsqueda de la Información</b></li> <li>- Nos reunimos en asamblea y comunicamos a los niños y niñas que visitaremos la casa de uno de sus compañeros.</li> <li>- Causamos expectativa y les preguntamos: ¿Qué creen que haremos?, ¿Para qué iremos?. Los escuchamos y con base en sus respuestas dialogamos y llegamos a la conclusión de que todos en nuestras casas, tenemos distintos ambientes. Avisamos que iremos a visitar a la familia de.....(decimos el nombre del niño del aula) y conoceremos los ambientes de la casa de nuestro compañero.</li> <li>- Recordamos los acuerdos que tenemos establecidos cuando salimos del aula y del jardín y nos ponemos de acuerdo en algunas preguntas que hacen los niños a la familia visitada.</li> <li>- Ya en la casa, saludamos a los padres, hermanos de.....nos sentamos en el lugar que nos indiquen y los escuchamos. Luego ayudamos en la organización de grupos de niños: un grupo ingresará a la cocina, otro grupo a la sala, etc. Dejamos el tiempo necesario, para que los niños y niñas observen los ambientes de la casa. Nos despedimos agradeciendo la acogida y la experiencia vivida.</li> <li>- Motivamos a los niños y niñas para que nombren los distintos ambientes que hay en las casas: cocina, dormitorios, sala... y los objetos que se encuentran en ellos.</li> <li><b>Acuerdo de Toma de Decisiones:</b></li> <li>- Hablamos con los niños y niñas, sobre las acciones que habitualmente se suelen realizar en distintas habitaciones de la casa. Dramatizamos en pequeños grupos.</li> </ul>	<p>Casa de un compañero</p> <p>Ambientes de la casa</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-En el baño: bañarse, cepillarse los dientes, peinarse</li> <li>-En la cocina : cocinar, lavar los platos, comer, desayunar</li> <li>-En el dormitorio: Jugar, vestirse, dormir</li> <li>-En la sala: conversar, ver la televisión</li> <li>- Formamos grupos de tres niños, colocamos un grupo delante de sus compañeros y representará con mímica una situación o actividad que se suele realizar en casa. Por ejemplo:</li> <li>- Un niño y una niña están durmiendo y su padre viene a despertarlos.</li> <li>- Niños y niñas, van a lavarse las manos y luego se sientan a comer.</li> <li>- Los demás niños, deberán adivinar qué actividad están simulando y en qué lugar de la casa suele realizarse.</li> <li>- Los niños y niñas se comprometen a cuidar y mantener limpios los ambientes de la casa.</li> <li>- Entregamos una hoja para que reconozcan los ambientes de la casa.</li> </ul>	<p>Siluetas Láminas</p> <p>Ficha</p>
<p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Actividad de Religión: La Sagrada Familia</b></p>	<p>Papelote</p>

<b>Ver</b>	<p>- Presentamos un papelote con la siguiente poesía:</p> <div data-bbox="512 264 1054 495" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>LA SAGRADA FAMILIA</b>  Ella se llama María  Y con Jesús y José Son  la Sagrada Familia, Que  vivía en Nazaret</p> </div>	Lámina
<b>Juzgar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la poesía?, ¿Cuántas personas conforman tu familia? ¿Cuántas personas conforman la familia de Jesús?</li> <li>- Comentamos escenas habituales que suceden en la familia, como por ejemplo darse un beso al levantarse y acostarse, al despedirse y encontrarse.</li> <li>- Comentamos a los niños y niñas como Jesús ayudaba a Jose y Maria en las tareas de la casa, Animamos a seguir su ejemplo, ayudando a nuestros padres con las labores de la casa: poner y quitar la mesa, ordenar los juguetes, sacudir el mantel.</li> </ul>	Ficha Colores
<b>Actuar</b>	<p>Entregamos una ficha, para que coloreen la Sagrada Familia.</p>	

<b>OBSERVACIONES:</b>

## ANEXOS

### FOTOS DE LA PRACTICAS REALIZADAS









