



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**“JUEGOS COLABORATIVOS PARA LA MEJORA DE LA
EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN PLÁSTICA EN EL ÁREA
DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS
DE EDAD DEL COLEGIO INNOVA SCHOOLS DEL
DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE, II BIMESTRE DEL
2013”.**

**Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en
Educación Inicial**

Autora:

Nelly Lizeth Querevalú Mendoza

Asesora:

Lic. Carla Cristina Tamayo Ly

Chimbote – Perú

2013

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mg. Lita Jiménez López
Secretaria

Lic. Olga Juárez Calderón
Miembro

Dra. Graciela Pérez Moran
Presidenta

Lic. Carla Tamayo Ly
Asesora

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por brindarme las bendiciones y protecciones y así poder llegar a cumplir una de mis metas y objetivo en esta vida y poder seguir adelante poniéndome a prueba constantemente y saber salir adelante frente a todas las adversidades.

A MIS FAMILIARES

Tíos, por el apoyo incondicional, por sus consejos, sus valores, por la motivación que me permite ser cada día una persona mejor por ellos y para ellos y sobre todo por poner su confianza en mí de poder ser su orgullo como profesional.

A LOS DOCENTES

De la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos, experiencias para la mejora de nuestra formación profesional.

DEDICATORIA

A Dios, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo porque me ha dado la oportunidad de poder empezar y terminar este informe de investigación sin ningún inconveniente.

A mis tíos Enrique, Carmen, Eli y Mercedes a quienes estimo y considero mucho por haberme ayudado a seguir adelante con mis estudios por ese apoyo incondicional que me brindaron día a día para poder hacer realidad esto, por la confianza brindada y hacer de mí una persona capaz de cumplir con todas mis objetivos propuestos.

A mi demás familiares que estuvieron conmigo en todo momento y en especial a mi novio Billy que en los momentos que más necesite de ayuda estuvo ahí para brindármela.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar si los juegos colaborativos en el área de comunicación mejoran la expresión y apreciación plástica en el II bimestre en los niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 14 niños y niñas de 3 años de edad de educación inicial. Para el procesamiento de datos, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para contrastar la hipótesis de la investigación. Para mejorar la expresión y apreciación plástica de los niños, la población muestral fue sometida a un pre test, el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de expresión y apreciación plástica, pues el 18% de niños y niñas obtuvieron un logro de aprendizaje B y el 76% obtuvieron como logro de aprendizaje C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica juegos colaborativos durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 18% de niños obtuvo un logro de aprendizaje B y el 76% obtuvo A. Con los resultados obtenidos se concluye rechazando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de juegos colaborativos no mejora significativamente la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación en los niños de tres años de edad.

Palabras clave: expresión y apreciación plástica, juegos colaborativos.

ABSTRACT

The present investigation had as intention determine if the collaborative games in the area of communication improve the expression and plastic appraisal in the two-month period II in the 3-year-old children of age of the college Introduces Schools again Chimbote in the year 2013. The study was of quantitative type with a design of investigation pre experimentally, with pre test and pos test to an alone group. One worked with a sample population of 14 children and 3-year-old girls of age of initial education. For the processing of information, Wilcoxon's statistical test was in use for confirming the hypothesis of the investigation. To improve the expression and plastic appraisal of the children, the sample population was submitted to a pre test, which showed that the students have a low level of expression and plastic appraisal, since 18 % of children and girls obtained an achievement of learning B and 76 % they obtained as achievement of learning C. From these results the didactic strategy applied collaborative games to itself during 15 meetings of learning. Later a post was applied test, which results demonstrated that 18 % of children obtained an achievement of learning B and 76 % obtained To. With the obtained results there ends up by being rejected the hypothesis of investigation that sustains that the application of collaborative games does not improve significantly the expression and plastic appraisal in the area of communication in the three-year-old children of age.

Keywords: expression and plastic appraisal, collaborative games.

ÍNDICE

ÍNDICE DE CONTENIDO

HOJA DEL JURADO CALIFICADOR.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1. Didáctica.....	7
2.2. Estrategia didáctica.....	7
2.2.1. Modalidad de organización de la enseñanza.....	8
2.2.1.2. Juegos colaborativos.....	9
2.2.1.3. El juego en la educación.....	10
2.2.1.4. Características del juego colaborativo.....	11

2.2.1.5. Clases de juegos colaborativos.....	12
2.2.1.5.1. Juegos para conocerse.....	12
2.2.1.5.2. Juegos de distención.....	13
2.2.1.5.3. Juegos energizantes.....	13
2.2.1.5.4. Juegos de confianza.....	13
2.2.1.5.5. Juegos de contacto.....	13
2.2.1.5.6 Juegos de relajación.....	13
2.2.1.6. Criterios para la selección del juego.....	14
2.2.1.7. Ventajas de los juegos colaborativos.....	14
2.2.1.8. Metodología para aplicar los juegos colaborativos.....	15
2.2.1.9. El rol del docente ante los juegos colaborativos.....	16
2.2.1.10. Importancia de los juegos colaborativos en la edad preescolar.....	17
2.2.1.11. Valores que se enfatizan mediante los juegos colaborativos.....	18
2.2.2.12. El juego como estrategia en la expresión plástica.....	18
2.3. Enfoque metodológico del aprendizaje.....	19
2.3.1. Enfoque colaborativo.....	20
2.3.2. Características del aprendizaje colaborativo.....	21
2.3.3. Roles del estudiante, docente y escuela en el enfoque colaborativo....	22

2.4. Recurso como soporte de aprendizaje.....	23
2.4.1. Material concreto.....	24
2.4.1.1. Finalidad del material concreto.....	24
2.4.1.2. Tipos del material concreto.....	24
2.4.1.2.1. Material concreto no estructurado.....	25
2.4.1.2.2. Material concreto estructurado.....	25
2.4.1.2.3. Áreas que favorece el material concreto en los niños.....	25
2.5. Expresión plástica.....	26
2.5.1. Expresión plástica en educación infantil.....	27
2.5.2. Importancia de la expresión plástica en el niño.....	30
2.5.3. La creatividad y la expresión plástica.....	32
2.5.4. Expresión plástica: El color, la línea y la forma.....	34
2.5.5. Técnicas plásticas.....	35
2.5.5.1 Papeles.....	36
2.5.5.2. Pinturas.....	36
2.5.5.3. Pasta para moldear.....	36
2.5.5.4. Pinceles.....	36
2.5.5.5. Material específico.....	36

2.5.5.6. Material inespecífico.....	37
2.5.5.7. Material de desecho.....	37
2.6. Apreciación plástica.....	38
2.7. Hipótesis de la investigación.....	38

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación.....	39
3.2. Población muestral.....	40
3.2.1. Criterios de inclusión.....	41
3.2.2. Criterios de exclusión.....	41
3.3. Técnicas e instrumentos.....	41
3.3.1. Operacionalización de las variables.....	44
3.3.2. Plan de análisis de la investigación.....	45
3.3.2.1. Medición de variable dependiente.....	45

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados.....	46
4.1.1. Estimar el desarrollo de la expresión y apreciación plástica a través del pre test.....	46
4.1.2. Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar	

la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años.....	47
4.1.3 Estimar el desarrollo de la expresión y apreciación plástica después de aplicar las actividades propuesta a través del post test.....	62
4.1.4. Contrastación de la hipótesis.....	63
4.2. Análisis de los resultados.....	65
V. CONCLUSIONES.....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS.....	78
Anexo N° 1. Tabla de operacionalización de variables.....	79
Anexo N° 2. Validez de la lista de cotejo sobre la mejora de la expresión y apreciación plástica en niños de tres años.....	87
Anexo N° 3. Ficha de validación de la lista de cotejo sobre el nivel de expresión y apreciación plástica.....	88
Anexo N° 4. Aplicación del pre test.....	91
Anexo N° 5. Aplicación del programa de la estrategia didáctica.....	95
Anexo N° 6. Aplicación del post test.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Población muestral de los estudiantes de 3 años de edad del aula Begineers “B” de la I. E. “Innova Schools”

Tabla 1..... 40

Escala de calificación

Tabla 2..... 45

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en el pre test

Tabla 3..... 46

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar la expresión y apreciación plástica en la primera sesión

Tabla 4..... 47

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar la expresión y apreciación plástica en la segunda sesión

Tabla 5.....48

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar la expresión y apreciación plástica en la tercera sesión

Tabla 6.....49

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar la expresión y apreciación plástica en la cuarta sesión

Tabla 7.....50

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la quinta sesión

Tabla 8.....51

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la sexta sesión

Tabla 9.....52

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la séptima sesión

Tabla 10..... 53

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la octava sesión

Tabla 11..... 54

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la novena sesión

Tabla 12..... 55

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la décima sesión

Tabla 13.....56

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la onceava sesión

Tabla 14.....57

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la doceava sesión

Tabla 15.....58

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la treceava sesión

Tabla 16.....59

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la catorceava sesión

Tabla 17.....60

Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en la quinceava sesión

Tabla 18.....61

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica de los niños de 3 años en el post test

Tabla 19.....62

Calificación obtenidas en el pretest y posttest

Tabla 2063

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 21.....64

Estadísticos de contraste

Tabla 22.....64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en el pre test	
Gráfico 1.....	46
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la primera sesión	
Gráfico 2.....	47
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la segunda sesión	
Gráfico 3.....	48
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la tercera sesión	
Gráfico 4.....	49
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la cuarta sesión	
Gráfico 5.....	50
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la quinta sesión	
Gráfico 6.....	51

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la sexta sesión	
Gráfico 7	52
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años séptima sesión	
Gráfico 8	53
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la octava sesión	
Gráfico 9	54
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la novena sesión	
Gráfico 10	55
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la décima sesión	
Gráfico 11	56
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la onceava sesión	
Gráfico 12	57
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la doceava sesión	
Gráfico 13	58
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la treceava sesión	
Gráfico 14	59

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la catorceava sesión

Grafico 1560

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en la quinceava sesión

Grafico 1661

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación de los niños de 3 años en el pos test

Gráfico 1762

I. INTRODUCCIÓN

Para representar y comunicar creativamente a través de la imagen, las percepciones, las vivencias, es necesario conseguir un equilibrio entre lo que se vive y lo que se expresa, entre acción y lenguaje, y es necesario además, encontrar una forma práctica de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje en la etapa de la educación infantil. Las artes plásticas incluyen el dibujo, la pintura, el modelado, aparte de enseñarles sobre colores, formas, texturas y los conceptos de causa y efecto, estas favorecen la representación de sus experiencias, la descarga de emociones y el desarrollo de las destrezas motoras finas y de coordinación viso-motriz. La expresión artística de los niños cambia según crecen físicas, mental y emocionalmente.

A través del dibujo el subconsciente del niño se trasparenta permitiendo a los demás conocer y acceder a importantes aspectos de su vida y relaciones que, de otra forma, permanecerían totalmente insospechados. Cuando los niños son muy pequeños es difícil que se logre una comunicación verbal intensa y profunda con ellos. Se reciben señas según la necesidad que tenga el niño, pero en esta primera etapa ellos no tienen la madurez suficiente como para contarnos sus preocupaciones y expectativas, dando lugar a que pensemos que ellos no las tienen, lo que no es verdad. En este sentido el dibujo puede facilitar esta identificación. Los dibujos no mienten, no engañan, dicen parte de la verdad que reside dentro de los niños. Los dibujos no solo sirven para clasificar los dotes artísticos del niño, sino también para que los padres comprendan mejor qué es lo que preocupa, intranquiliza o hace feliz a su hijo (Torres, 2008).

El papel de los padres es muy importante, pues ellos son los que conocen cada necesidad e inquietud de sus hijos. Si bien es cierto los niños pasan de cinco horas a más en los diferentes centros de educación inicial, pero son ellos los responsables directos que el aprendizaje de sus hijos sea el correcto, desarrollando en sus hijos capacidades potenciales y cada uno con diferentes tipos de habilidades y manifestaciones. Así también a la hora de interpretar los dibujos, si ellos acompañan la evolución de su hijo es probable que sean ellos los que noten o perciban algún cambio en la forma de expresarse mediante el dibujo o pintura, si es el caso. Cabe mencionar que la educación inicial en Iberoamérica y Europa son dos contextos donde existen innegables diferencias, en ambos casos la evolución social ha conducido al predominio de un sistema dual, en el que los programas se diferencian en función de sus objetivos y destinatarios, orientándose de manera preferente a la custodia y cuidado de los niños o a objetivos más específicamente educativos. Adicionalmente, y a pesar de la existencia de prioridades diversas, una cierta prospectiva permite perfilar para los próximos años algunas tendencias o retos compartidos en las dos regiones. Entre ellas destaca la búsqueda de modelos de educación inicial de carácter integrado que superen la dualidad preexistente y en los que las necesidades de los niños se contemplen de manera conjunta con las de las familias y las de la sociedad en general (Egidio, 1999).

Una de las mayores dificultades que encuentran los jóvenes a nivel nacional al llegar a la universidad, es el trabajo de grupo. Ser capaz de romper con el individualismo, el perfeccionismo propio y exigente, la mediocridad, la falta de responsabilidad fruto de la carencia de conciencia de grupo, ... ¿De dónde vienen estas tendencias? Qué difícil trabajar en y por un grupo cuando toda la vida se ha trabajado

en y para la individualidad, la competitividad y el éxito propio. Nadie manda a hacer un examen a los alumnos en casa, no se fiaría de la veracidad de su ejecución. Y sin embargo,...aunque el trabajo individual es imprescindible en el colegio, el trabajo en grupo, mejor, en la mayoría de las ocasiones es para realizar en casa. Carecen de la suficiente importancia para el maestro como para que este valore la necesidad de su supervisión, evaluación y retroalimentación (Piedad, 2012).

Así también en el aspecto físico en el desarrollo de la mejora de la expresión y apreciación plástica en el Perú, se observa que en casi la mayoría de los colegios se desarrolla más lo que es la parte cognitiva del niño, haciendo que las actividades plásticas en algunos casos formen parte de una simple manualidad, así dejándolos de lado sin saber que estos trabajos de plasticidad en la edad infantil influyen mucho en el desarrollo motor fino y psicológico del niño donde puede desarrollar todo su potencial cognitivo. Siendo así que el Perú se encuentra en un nivel bajo en la demanda cognitiva en la educación inicial.

Por lo tanto la presente investigación pretende analizar juegos colaborativos, actitud y estrategias a utilizar por los docentes al momento de trabajar con la expresión plástica del niño buscando innovar con valores de cooperación, colaboración, ayuda mutua, aprender a trabajar en grupo, etc., valores, en muchos casos, infravalorados en un mundo tan competitivo como el actual, por medio de los juegos evidenciar la presencia de desarrollo de capacidades, aprendizajes, creatividad y expresión de sentimientos por parte del educando. Ya que en la ciudad de Nuevo Chimbote en la I.E Innova Schools se ha observado una baja expresión plástica. Es por ello que se ha visto la necesidad de buscar y dar alternativas de solución utilizando diversos materiales y técnicas. El análisis será mediante los juego colaborativos haciendo que los niños

mejoren su expresión y apreciación plástica, utilizando la observación con niños de 3 años aula “Beginner”.

De acuerdo a la realidad que se vive en otros colegios de la ciudad de Nuevo Chimbote se ha podido constatar que los niños desarrollan más las teorías pedagógicas llevándolo a lo inductivo dejando de la lado el trabajo colaborativo y los juegos como estrategias para el aprendizaje de los niños del nivel de educación inicial.

Teniendo en cuenta la modalidad de trabajo colaborativo y las estrategias que utilizan los docentes al trabajar con los niños y al momento de evaluarlo. Lo antes expuesto lleva al enunciado del problema que es el siguiente: ¿Cómo la aplicación de juegos colaborativos mejoran la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación del II bimestre en niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013?

Para lo cual, se formula como objetivo general, determinar si los juegos colaborativos mejoran la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación del II bimestre en niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013.

Y como objetivos específicos:

- Evaluar la expresión y apreciación plástica en los niños (as) de tres años a través de un pre test.
- Diseñar y aplicar la estrategia didáctica mediante juegos colaborativos aplicando diferentes técnicas de plasticidad.

- Evaluar la expresión y apreciación plástica en los niños(as) de tres años a través de un post test.

La presente investigación da a conocer como los juegos colaborativos en el área de comunicación mejora la expresión y apreciación plástica en niños de tres años, haciendo que los estudiantes mediante el juego colaborativo construyan su aprendizaje.

El uso de juegos permite que el niño pueda expresar sus sentimientos, emociones, empatismo y sobre todo interactuar con los demás, aprendiendo bajo normas de convivencia y asumiendo roles. Aprendiendo así, a explicar y argumentar el porqué de sus deseos y sentimientos convirtiendo así el juego en algo básico para ellos.

Esta investigación permite saber la importancia de incluir juegos colaborativos en las sesiones de clases con niños de tres años y de cómo ellos pueden desarrollar habilidades interpersonales necesarias para poder funcionar como parte de un equipo brindándose ayuda entre ellos mismos, a su vez el docente estimulando y facilitando los esfuerzos de cada uno para completar tareas y trabajar con una obtención de meta en común.

En la parte metodológica permitirá que los niños se brinden ayuda entre ellos y así pongan en práctica todos sus conocimientos y adquieran nuevos a través de la convivencia diaria.

En la parte teórica se llevará a cabo los juegos colaborativos a través del dibujo, pintura, y modelado con diferentes técnicas a realizar, esto realizado en el aula o en un

ambiente adecuado para desarrollar en los niños la responsabilidad individual que garantice que todos los integrantes se beneficien del aprendizaje colaborativo.

Es decir que cada miembro es responsable de contribuir equitativamente con el cumplimiento de su tarea o rol a desempeñar.

En lo práctico, la investigación tendrá muchas expectativas sobre todo en los docentes, como el de integrar juegos colaborativos adecuados en el área de comunicación. Y en los niños al adquirir nuevos conocimientos basados en el aprendizaje colaborativo mediante el juego. Por lo tanto esta investigación podría ser favorable para los futuros docentes para que puedan incorporar juegos colaborativos que incentiven a los niños en la interacción diaria y sobre todo estimulen a la nueva adquisición de nuevos aprendizajes mejorando así su expresión y apreciación plástica interactuando uno con otro.

La metodología que se utilizó en dicho proyecto es descriptiva ya que se observó y describió el comportamiento de un sujeto sin influir sobre el de ninguna manera y de tipo experimental ya que consiste en la manipulación de dos variables no comprobadas. Luego de haber realizado el proyecto se comprobó que los niños lograron un buen nivel de desarrollo de su expresión y apreciación plástica.

Finalmente proporcionara a los docentes de educación inicial una investigación especializada para ser utilizada con los niños y de esta manera mejorar su práctica pedagógica mediante juegos colaborativos.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1. Didáctica

En términos más técnicos la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza permitiendo abordar, analizar y diseñar esquemas y planes para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los estudiantes. Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve de mucho a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos tiene el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje (Hernández, 1995).

2.2 Estrategia didáctica

La estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva. Al entender que la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción pedagógica del docente, se necesita orientar el concepto de técnica como procedimientos didácticos y el recurso particular para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia. Las estrategias didácticas apuntan a fomentar procesos de autoaprendizaje, aprendizaje interactivo y aprendizaje colaborativo (Velasco y Mosquera, 2007).

Las estrategias didácticas no llevan una secuencia, ya que pueden ser modificadas para lograr aprendizajes significativos, se pueden modificar en el tiempo y modo que se

requieran, pues los estudiantes, en ocasiones, se presentan interactivos y otras con ganas de trabajar con otros estilos (De la Herrán y Paredes, 2008).

2.2.1. Modalidad de organización de la enseñanza:

Entendemos por modalidades las maneras distintas de organizar y llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. En la docencia pueden utilizarse distintas formas de organizar las enseñanzas en función de los propósitos que se plantea el profesor y de los recursos con que cuenta la institución. Desde el punto de vista de la finalidad no es lo mismo que el profesor se proponga como objetivo de su acción didáctica suministrar conocimientos a los alumnos que mostrarles cómo pueden aplicar los conocimientos a solucionar problemas prácticos, como tampoco es igual cuando centre sus objetivos en lograr la participación y debate con los alumnos o en el intercambio y cooperación entre ellos. Cada caso constituye una finalidad distinta y requiere, por tanto, un escenario apropiado (De Miguel, Alfaro, Apodaca, Arias, García, Lobato, y Pérez, 2004).

Lógicamente no todos los escenarios posibles pueden ser implementados en la enseñanza. Las instituciones tienen sus propios condicionantes que impiden o dificultan incorporar algunos modelos organizativos algunas veces por falta de recursos (aulas, espacios, etc.), otras por razones de carácter económico al no poder determinar actividades del profesor dentro de su dedicación docente (De Miguel, Alfaro, Apodaca, Arias, García, Lobato, y Pérez, 2004).

2.2.1.1. El juego

Según Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño (citado por Tortolero, 2008).

2.2.1.2. Juegos colaborativos

Según Fernández (2010) los juegos colaborativos se basan en otros principios. El grupo tiene un objetivo común, y o todos pierden o todos ganan, de forma que nadie queda excluido a mitad. Las reglas, aunque no obligan, fomentan la ayuda mutua, la cooperación y la negociación para resolver los conflictos, de forma que se pierde el miedo a solucionar problemas y aumenta la autoestima de los niños y niñas que participan, quienes ven valoradas sus actuaciones por el resto del equipo. Al eliminar de la mesa el componente competitivo, queda más sitio para la imaginación, porque los jugadores no sufren la presión de los resultados, y el sentimiento de derrota no tiene cabida. El trabajo colaborativo ofrece una nueva opción para superar limitaciones del aprendizaje tradicional. Los juegos colaborativos pueden definirse como aquellos en

que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades colaborativas en general con los juegos colaborativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación en valores.

2.2.1.3. El juego en la educación:

Todo individuo nace sabiendo jugar, no es necesario que se le enseñe. Desde el primer momento de vida el bebé juega con sus manos, balbucea, patalea, tomando todo esto como un juego exploratorio mediante el que aprende a comunicarse y a relacionarse con su medio. El niño va creciendo y el juego va adquiriendo cada vez mayor complejidad, es decir, va evolucionando a la par del crecimiento biológico y psicológico del niño. Poco a poco comienza a manipular los objetos que se colocan cerca de él, distingue y compara formas, sonidos y colores, al hacerse mayores empiezan a experimentar placer por los juegos Dolto (citado por García y Rubio, 2011).

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños

grupos o parejas. Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. la existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. (Chacón, s.f).

Gonzales & López, (2012) en su investigación titulada “Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta n° 2, Polibio Jaramillo Saa, del Cantón Playas”, concluyen que los juegos recreativos y lúdicos sí son factores de motivación intrínseca y extrínseca que inciden favorablemente en el desarrollo integral del educando de la escuela fiscal mixta N° 2 “Polibio Jaramillo Saá” del cantón Playas. Por medio de la aplicación de los juegos recreativos los estudiantes pueden las destrezas y habilidades adquiridas de forma más autónoma y creativa; asimismo, analizar, inferir y sintetizar la construcción del conocimiento con mayor capacidad de juicio crítico, mejorando de esta manera su calidad de vida.

El juego es una vía eficaz en la cual el niño es capaz de desarrollar sus habilidades y destrezas llevándolo a la autonomía y sobre todo al desarrollo de su imaginación, creatividad y la iniciativa de emprender nuevas vivencias, ya sea en el ámbito escolar o en el social.

2.2.1.4. Características del juego colaborativo

El niño participa por el solo placer de jugar, no en busca de lograr un premio, además al desaparecer la amenaza de un objetivo marcado, nos aseguramos la diversión. Otro aspecto favorecedor, es la unión de los participantes, ya que se fomentan la actitud positiva, el compromiso con el equipo y la suma de aportes individuales, evitando la oposición (Tudurí, Escalera, Sánchez y Sorio, 2013).

Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado, permitiendo, entre otras cosas, establecer relaciones de igualdad, superación personal, facilidad de relaciones afectivas en el grupo, actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. También, ayuda a mejorar la capacidad intelectual, a respetar y comprender las normas de clase (Tudurí, Escalera, Sánchez y Sorio, 2013).

Asimismo, mencionan que los juegos colaborativos presentan la toma de decisiones, la negociación y resolución de conflictos, además de no promover la eliminación de participantes, sean cuales sean sus habilidades individuales, se trata de que el juego incluya y no excluya. Las reglas, se pueden adaptar a menudo, según la edad y/o el número de jugadores, de manera que con el mismo juego, tienes diferentes posibilidades.

2.2.1.5. Clases de juegos colaborativos:

Según Arranz (1993) las clases de juegos colaborativos son los siguientes:

2.2.1.5.1. Juegos para conocerse:

- Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras. Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo. Se puede realizar partir de los dos años.

2.2.1.5.2. Juegos de distención:

- Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir. Todos participamos y eliminamos tensiones.

2.2.1.5.3. Juegos energizantes:

- Son actividades lúdicas que sin cumplir de forma directa ninguno de los objetivos de otros capítulos sirven para desprender energías. No son juegos cooperativos en el más estricto sentido de la palabra, pero al no ser competitivos, resultan importantes como alternativa a la violencia que producen algunos juegos de la calle.

2.2.1.5.4. Juegos de confianza:

- Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestras compañeras.

2.2.1.5.5. Juegos de contacto:

- Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a no ponernos nerviosas cuando alguien toca nuestro cuerpo.

2.2.1.5.6. Juegos de relajación:

- Intentaremos con estas actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo.

2.2.1.6. Criterios para la selección del juego:

Los criterios que tendremos en cuenta a la hora de seleccionar los juegos según Bejerano (2009) son los siguientes:

- Los tipos de juego propios de la edad de los niños que serán siempre consecuencia de su desarrollo.
- El juego de los niños evoluciona de acuerdo a su desarrollo, de forma que en cada una de las edades aparecen unos –intereses lúdicos- específicos que son las formas de juego que tiene el niño de acuerdo con su edad.

2.2.1.7. Ventajas de los juegos colaborativos

Crandall (citado por Tudurí, Esxalera Sánchez, Sorio, 2013) asegura que “se ha demostrado que el método de aprendizaje colaborativo reduce la ansiedad haciendo aumentar la motivación, facilitando el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje fomentando la autoestima”.

Por otra parte Doston (citado por Tudurí, Esxalera, Sánchez, Sorio, 2013) hace destacar que “la estrategia utilizada en juegos colaborativos hacen mejorar el rendimiento académico de los alumnos así como sus relaciones interpersonales”.

Por lo tanto son muchas las ventajas a continuación destacaremos algunas según autores:

“Reduce la ansiedad ya que permite que los alumnos se relajen y trabajen en su entorno con tranquilidad y si favorece la enseñanza y el aprendizaje. Siendo así que

los juegos colaborativos es uno de los pocos métodos que existen y reducen la ansiedad en las aulas” según Oxford (citado por Tudurí, Esxalera, Sánchez, Sorio. 2013)

Crandall (citado por Tudurí, Esxalera, Sánchez, Sorio, 2013). “Fomenta la interacción ayudando a que los niños más tímidos puedan estar más seguros en sus intervenciones o exposiciones, ya que constantemente reciben el apoyo moral de sus demás compañeros de equipo”

Oxford y Ehrman (citado por Tuduri, Esxalera, Sánchez, Sorio. 2013) Aumenta la motivación aseguran haciendo que el niño pueda producir un amplio uso del lenguaje y por tanto de cualquier aprendizaje.

Las ventajas que les brinda los juegos a los niños es el desarrollo de su propia autonomía sobre todo el despliegue de sus emociones y sentimientos n algunos casos los juegos suelen ser como un desfogue en cuanto a los deseos de los niños. En cuanto a los que es juego colaborativo puedo decir que dicha estrategia es muy gratificante aplicarla en el aula ya que los niños se sienten muy a gusto colaborando para su mismo aprendizaje entre ellos mismos, haciendo que el niño tome diferentes conductas hacia su comportamiento aprendiendo a compartir y resolver tareas cotidianas juntas.

2.2.1.8. Metodología para aplicar los juegos colaborativos:

Cada docente debe de tener una definición clara del juego que enseñara a los estudiantes y con ellos una presentación exacta del contenido y objetivo que quiere lograr en su clase. Según Torres (2008), tendrá que seguir los siguientes pasos:

- Dar a conocer el nombre del juego.
- Distribución y organización de los participantes.

- Repartir los materiales necesarios para el juego.
- Explicación del juego de forma práctica por parte del docente.
- Antes de comenzar el juego se hará una pequeña explicación y práctica, en la cual se exponen los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad.

2.2.1.9. El rol del docente ante el juego colaborativo

El papel del docente en los juegos colaborativos para conseguir que este se desarrolle eficazmente consiste en que conozca las habilidades, posibilidades y limitaciones de cada niño y niña, para la cual tenemos que tener una adecuada percepción observadora para así poder programar actividades motivadoras estimulantes para los niños y niñas centrando su interés en el juego. Interviniendo si es necesario para poder mantener por mucho más tiempo el interés del niño y niña.

El rol del docente es muy necesario en cuanto al desarrollo del juego colaborativo, mediante el docente los niños tendrán una guía a seguir en tanto los docentes son las personas encargadas de que el niño pueda desarrollarse más allá de sus habilidades y posibilidades desarrollando actividades que resulten motivadoras para trabajar en grupo y mejorar así su participación y desarrollo de aprendizaje colaborativo.

2.2.1.10. Importancia de los juegos colaborativos en la edad preescolar:

Uno de los propósitos de los juegos colaborativo es ayudar a los niños a que se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzado objetos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por eso podemos decir que son muy importantes para que los niños aprendan a desenvolverse y ayudar a los demás (De la Rosa, 2009).

Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto los vencedores sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo. Los juegos colaborativos también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo trazado, y de obtener un ambiente agradable donde no se miren unos a otros como competidores sino como compañeros o amigos de juego (De la Rosa, 2009).

En consecuencia promueven la no discriminación de las personas y permiten que niños y niñas de diferentes culturas y costumbres se unan para aprender, disfrutar y luchar por un solo objetivo (De la Rosa, 2009).

Con esto coincido con los autores porque los niños aprenden a desenvolverse por si solos al principio con ayuda de alguien pero después mientras pasa el tiempo y si se desarrolla adecuadamente el trabajo colaborativo aplicando juegos estos se desarrollaran satisfactoriamente dentro de su entorno intercambiando aprendizajes y volverlos significativos para aplicarlas en el día a día, volviéndose motivadores para el buen desarrollo del aprendizaje.

2.2.1.11. Valores que se enfatizan mediante los juegos colaborativos:

De acuerdo a Manjón y Lucena (2010), se considera:

- La empatía es la capacidad para situarse en el lugar de la otra persona para poder comprender su punto de vista.
- La colaboración que es muy necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder y el control.
- La comunicación desarrollando la capacidad para poder expresar deliberadamente y auténticamente estados de ánimo y emociones.
- La participación En una cultura selectiva y discriminativa los juegos colaborativos persiguen como valor la participación de todos sus miembros.
- La alegría La finalidad es el de formar niños felices. En los juegos colaborativos al desaparecer el miedo al fracaso o rechazo.

2.2.2.12. El juego como estrategia en la expresión plástica.

- En primer lugar decir, que el juego es quizás una de las formas más libres que encuentran los niños y niñas para expresarse. Las actividades artísticas en la etapa infantil, forman parte de sus juegos. La creación artística se convierte en un acto lúdico cargado de significados Llegados a este punto vamos a poner en relación los términos analizados. Para ello recurrimos a Asenjo (2009), quien mantiene que a todos nos ha gustado jugar, pero desde el punto de vista educativo, el juego siempre ha estado excluido de las actividades académicas.

En ocasiones se ha utilizado como premio; quién no ha escuchado expresiones como, “cuando termines los deberes te pones a jugar”, otras como causa de castigo “que haces jugando, si lo que tenías que estar haciendo es estudiar” (Jacinto, s.f).

2.3. Enfoque metodológico del aprendizaje

Según García, Hernández y Recaman (2012) el enfoque metodológico de aprendizaje se define de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase. En muchas instituciones educativas, las clases enseñadas en equipo se han convertido en una innovación curricular. La enseñanza en equipo, parece haber encontrado su lugar en muchos programas y disciplinas, desde cursos del sistema escolar, pregrado hasta postgrados. Esta estrategia metodológica tiene muchas ventajas pedagógicas e intelectuales: ayuda a crear un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo y ofrece interesantes formas de modelar el pensamiento, con lo cual se fomenta el trabajo colaborativo y la búsqueda de ideas y desarrollo intelectual entre colegas de áreas similares o distintas.

Sin embargo, no es un enfoque fácil de implementar, pues para innovar en educación se requiere ver más allá del aula, tener la capacidad de observar y la firme convicción que con esfuerzo, preparación y perseverancia, todo aprendizaje es posible. La enseñanza en equipo es una forma distinta de ver el trabajo pedagógico. Implica co - enseñar y co-evaluar, innovar estilos de enseñanza, comprender las necesidades del otro, compartir recursos y lo más importante, estar dispuestos a aprender para mejorar

la docencia, dejando de lado los egos personales y relevando los logros en equipo (García, Hernández y Recaman, 2012).

2.3.1. Enfoque colaborativo

El aprendizaje colaborativo coincide en el modelo teórico en que se basa, el modelo del constructivismo social y su autor es Vygotsky (1896-1934) quien es considerado el precursor del constructivismo social. Su teoría plantea que "el aprendizaje no se considere como una actividad individual, sino más bien social". Es decir, le da mucha relevancia a la interacción social. Podría sostenerse que "el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma colaborativa" (citado por Roselli, 2011).

En las tendencias actuales del proceso de Enseñanza - Aprendizaje, surge un enfoque que permite a los estudiantes trabajar en equipo, conformando grupos de trabajo donde cada uno aporte un conocimiento individual al objetivo común propuesto, formándose de esa manera un aprendizaje que contenga las ideas, opiniones, reflexiones y creatividad de cada uno de sus miembros. Este enfoque permite el desarrollo de un proceso de retroalimentación o feedback (evaluación), debido a la interacción que cada miembro aporta, facilitando actitudes dinámicas en el aprendizaje y obtención del conocimiento; esto debido a que el estudiante tendrá la posibilidad de ser su propio líder en su proceso educativo siempre de la mano de un acompañamiento pedagógico dado por el docente y donde cada aporte coopera en el logro de los objetivos trazados y por tanto en la obtención del conocimiento (Williams, s.f).

Dicho enfoque no es más que el Aprendizaje Colaborativo, el cual parte de la idea de desarrollar la educación como un proceso de socio-construcción o proceso constructivista, donde se busca la apertura a la diversidad y la tolerancia, donde cada estudiante posea, desarrolle y defienda su propio criterio, tomando siempre como base las teorías establecidas y el logro de lo propuesto (Williams, s.f).

2.3.2 Características del Aprendizaje Colaborativo:

Los elementos presentes en este tipo de aprendizaje según Velasco y Mosquera (2007) son las siguientes:

- **Cooperación.** Los estudiantes se apoyan mutuamente para cumplir con un doble objetivo: lograr ser expertos en el conocimiento del contenido, además de desarrollar habilidades de trabajo en equipo. Los estudiantes comparten metas, recursos, logros y entendimiento del rol de cada uno. Un estudiante no puede tener éxito a menos que todos en el equipo tengan éxito.
- **Responsabilidad.** Los estudiantes son responsables de manera individual de la parte de tarea que les corresponde. Al mismo tiempo, todos en el equipo deben comprender todas las tareas que les corresponden a los compañeros.
- **Comunicación.** Los miembros del equipo intercambian información importante y materiales, se ayudan mutuamente de forma eficiente y efectiva, ofrecen retroalimentación para mejorar su desempeño en el futuro y analizan las conclusiones y reflexiones de cada uno para lograr pensamientos y resultados de mayor calidad.

- **Trabajo en equipo:** Los estudiantes aprenden a resolver juntos los problemas, desarrollando las habilidades de liderazgo, comunicación, confianza, toma de decisiones y solución de conflictos.
- **Autoevaluación:** Los equipos deben evaluar cuáles acciones han sido útiles y cuáles no. Los miembros de los equipos establecen las metas, evalúan periódicamente sus actividades e identifican los cambios que deben realizarse para mejorar su trabajo en el futuro.

2.3.3. Roles del estudiante, docente y escuela en el enfoque colaborativo

- **Rol Del docente:** Comparten la autoridad con los estudiantes de muchas formas diversas, haciendo un esfuerzo por comprometer a todos los estudiantes, haciéndolos partícipes de darles la posibilidad de elegir entre diferentes opciones para actividades y tareas que logren atraer la atención de los alumnos, animando a los estudiantes a ser parte también del proceso de evaluación. Los docentes animan a los estudiantes a usar su propio conocimiento asegurando que los educandos compartan su conocimiento y sus estrategias de aprendizaje, tratando a los demás con mucho respeto Asimismo, ayudan a los estudiantes a escuchar opiniones, recibir críticas participando en diálogos abiertos y significativos (Beck y Malley, 2003).
- **Rol del estudiante:** El estudiante debe de ser responsable, motivado, colaborativos, ya que cuando los estudiantes trabajan en grupo comparten, reflexionan, y desarrollan más habilidades y conocimientos. Preocupándose

también por el aprendizaje de cada uno de los miembros de su equipo. Asumiendo roles dentro del grupo y llevándolos a cabo de una manera responsable. Aprende a aceptar la opinión de los demás niños (Beck y Malley, 2003).

- **Rol de la escuela:** Para impulsar el aprendizaje colaborativo esto debería darse primero en toda la institución A nivel de docentes, directivos, alumnos y padres de familia, así todos los beneficios del aprendizaje colaborativo se reflejaran en la escuela en toda su totalidad (Beck y Malley, 2003).

Beck y Malley (2003) sugieren que muchos niños fracasan en las escuelas no por una falta de habilidades cognitivas, sino porque se sienten aislados, apartados de los otros, del proceso educativo.

2.4. Recurso como soporte de aprendizaje

Según Márquez (2010) desde una concepción generalista y amplia, el recurso didáctico es cualquier hecho, lugar, objeto, persona, proceso o instrumento que ayude al profesor y a los alumnos a alcanzar los objetos de aprendizaje; por tanto son recursos didácticos todos los elementos del currículo. Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor) con los alumnos de preescolar.

2.4.1 Material concreto

Los niños alcanzan un nivel de creatividad sorprendente dado que su imaginación en la utilización del material en concreto para inicial. Esta variedad en el material concreto en la educación inicial es fundamental, dado que motiva al niño en su interés. El material en concreto resulta de suma importancia ya que busca más y nuevas formas de seguir avanzando en sus objetivos (Rincón, 2010).

2.4.1.1. Finalidad del material concreto

De acuerdo a Palmade (2008) se considera que la finalidad son las siguientes:

- Motivar la clase.
- Facilitar la comprensión de los hechos y los conceptos.
- Economizar esfuerzos para conducir a los alumnos a la comprensión de conceptos.
- Dar oportunidad a cada niño para que manifieste sus aptitudes y desarrollo de habilidades específicas con la construcción de los materiales por los mismos niños.
- Despertar y retener la atención.
- Favorecer la enseñanza basada en la experimentación y observación.
- Hacer la enseñanza más activa y concreta así como más próxima a la realidad.
- Favorecer el aprendizaje y su retención.

2.4.1.2. Tipos de material concreto

Según García (2006) los tipos de material concreto se dividen son los siguientes:

2.4.1.2.1. Material concreto no estructurado:

Todo material que sirva para estimular la curiosidad del niño y proporcionarle experiencias puede ser empleado como material didáctico.

Recursos naturales y material recuperable, propios de la zona y otros elementos de uso cotidiano en el lugar y comunidad, tales como botones, chapas, piedritas, conchitas, envases plásticos, bolitas, semillas, retazos de tela, cajitas, plumones en desuso, mangueras, corcho, base de cinta de embalaje, etc.

2.4.1.2.2. Material concreto estructurado:

Material expresamente diseñado y elaborado en fábricas o talleres de producción de material didáctico con recursos propios de la localidad, para el desarrollo de un contenido curricular específico, tales como bloques lógicos, de plástico o triplay, material para ensartar, material para enhebrar entre otros.

2.4.1.2.3. Áreas que favorece el material concreto en los niños:

Los materiales específicos son portadores de mensajes según Concepción (2006) y están destinados a estimular las diferentes áreas del desarrollo infantil como:

- **Cognitiva:** Refiriéndose a los procesos a través de los cuales el niño conoce, aprende y piensa. (materiales como el domino, rompecabezas, cubos para armar, regletas, bloques lógicos, cuentas).
- **De la expresión y comunicación:** Representa el proceso de interacción y comunicación del niño consigo mismo, con los otros niños y con los adultos a través de códigos y símbolos. (Rimas, Trabalenguas, poesías, cuentos).

- **Psicomotor:** Proceso asociados a la postura equilibrio y movimiento del cuerpo (masa flexible, rasgado, actividades de movimiento, juegos flexiones de brazos y piernas).
- **Socio-emocional:** Comprende la forma de interacción social del niño con otros niños y los adultos.

Los materiales que se utilizara para desarrollar la estrategia didáctica serán los siguientes:

Cerámica en frio, cartulinas de colores, crayones, pinceles, paletas de temperas, envases plásticos de diferentes formas, conos de papel higiénico vacíos,, papel crepe, papel seda, tijeras, retazos de tela, arenilla, papel periódico, paleógrafos, plastilina, lana, algodón, hojas de colores, papel lustre, papel oropel, bases de cartones, temperas, escarche y entre otros materiales los cuales favorecen el desarrollo de la creatividad del niño. A partir de aquí los materiales a utilizar ya son responsabilidad del docente ya que se utilizaran de acuerdo a la clase programada y sobre todo acorde a la necesidad de cada niño y a la realidad de disponibilidad de material con el que cuenta el colegio (Concepción, 2006).

2.5 Expresión plástica

El concepto de expresión plástica lo podemos entender de tres maneras distintas según Pampliega (2010).

- Como un medio de expresión y comunicación de vivencias y sentimientos.
- Un proceso en el que a través diversos elementos que tenemos a nuestra disposición, les otorgamos un significado.

- Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

La expresión plástica es una necesidad del ser humano ya que se trata de la exteriorización de emociones, pensamientos o ideas. Dentro de las artes plásticas la expresión utiliza un lenguaje plástico y visual: la función de esta expresión es la comunicación de ideas o sentimientos a los demás, es por esto que se le da suma importancia a dicho aspecto dentro de la práctica en Educación Inicial, al establecerse dentro del currículo la realización de actividades de dibujo. Modelado, pintura y escultura, así como la incorporación de líneas, formas, texturas, grosores, y colores en las producciones de los niños. Debido a lo expresado anteriormente se considera este punto en la presente investigación. Mientras que la apreciación viene después de concluido el proyecto mediante el cual el niño va a apreciar lo echo por el mismo expresando sus vivencias, o el entorno que lo rodea (Agualongo, 2012).

2.5.1. Expresión plástica en educación infantil

Es conocida la importancia de la Educación Plástica y artística en los primeros años de formación de los niños. La comprensión y la expresión a través del lenguaje plástico resulta una de las actividades más enriquecedoras en la educación infantil, y permite el desarrollo integral del niño en todos los ámbitos: cognitivos, psicomotor, personal y social (Agualongo, 2012).

Entre la multitud de funciones que cumple el lenguaje plástico Agualongo (2012) considero importante destacar las siguientes:

- **Función comunicativa:** El niño/a a través de su expresión pretende comunicar vivencias, experiencias y sus sentimientos.
- **Función representativa:** El niño tiene la necesidad de representar lo que ocurre en su interior y la representación plástica que equivale para él a la imagen mental, así podrá representar sus emociones.
- **Función lúdico- creativa:** Dicha función se puede apreciar cuando los niños/as están explorando un material nuevo con el que tienen la posibilidad de hacer nuevas creaciones y disfrutar jugando.

Este es un instrumento de desarrollo y comunicación del ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes. La expresión plástica, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador. Lo fundamental en este proceso es la libre expresión, no la creación de obras maestras (Agualongo, 2012).

Por lo tanto, la importancia de la expresión plástica viene dada por el educador infantil es quien desarrolla los proyectos de intervención relacionados con la expresión plástica dirigida a niños de 0 a 6 años, de ahí que conozca sus técnicas y recursos. En estas actividades plásticas influyen diversos factores relacionados con el desarrollo del niño en el proceso madurativo: Afectivos, emocionales, intelectuales, motrices, nivel de representación, capacidad de atención, sociales (Agualongo, 2012).

El desarrollo de los niños está influenciado por la expresión plástica ya que favorece el desarrollo integral del niño. La riqueza de los medios que utiliza, junto a la sencillez de las técnicas de las que se sirve y la gran variedad de soportes sobre los que trabaja, han hecho de esta materia un componente indispensable e indiscutible del ámbito educativo, sobre todo en la etapa de educación infantil (Agualongo, 2012).

Moreno (2010) en su investigación titulada “Uso del componente de Expresión Plástica en el aula de Preescolar” concluye que las actividades del docente o la docente con los niños preescolares en referencias al área gráfico plásticas, expresa la profunda necesidad de diseñar y aplicar un taller de Expresión Plástica y Creatividad dirigida a docentes de Educación Inicial, fase preescolar, como una manera de superar la problemática presentada.

Coincido con la opinión del autor, si el las instituciones educativas le dieran la mayor importancia a las actividades plásticas como parte del aprendizaje los niños tendrían una mejor capacidad de comunicación ya sea mediante el dibujo, modelado, pintura, etc. explorando diferentes materiales a gusto del niño. En cuanto a los docentes opino que deberían de desarrollar talleres desarrollando diferentes técnicas donde las actividades plásticas formen parte del aprendizaje del niño y n como una simple manualidad que ellos realizan para mantenerlos ocupados. Si formaran un taller de artes plásticas como se ve hoy en día los talleres que se aplican en las instituciones educativas como danza, ajedrez, ingles se que tendría una aceptación inmediata por parte de los niños.

2.5.2. Importancia de la expresión plástica en el niño

Indudablemente, desde el punto de vista educativo, lo que más nos interesa es el efecto que el proceso creador produce en el niño, en la maduración de la persona.

“Aquello que enriquece al niño en su capacidad creativa no es la obra creadora, sino su proceso creador; es decir, ese suceder continuo de decisiones, de toma de postura ante un dialogo abierto con aquello que se está creando. Esto es lo que le afianza en su personalidad. .Y no es acaso esto la base de partida de toda educación? Lo que no queda plasmado en el papel, aquello que no se puede elogiar como obra maestra, puesto que no se ve ni se oye, es importante porque ha quedado plasmado en lo más profundo del ser (Agualongo, 2012).

La introducción de la educación artística en los primeros años de la infancia podría muy bien ser la causa de las diferencias visibles entre un hombre con capacidad creadora propia y otro que, a pesar de cuanto haya sido capaz de aprender, no sepa aplicar sus conocimientos, carezca de recursos o iniciativa propia y tenga dificultades en sus relaciones con el medio en que actúa. Puesto que el percibir, el pensar y el sentir se hallan igualmente representados en todo proceso creador, la actividad artística podría muy bien ser el elemento necesario de equilibrio que actué sobre el intelecto y las emociones infantiles” (Agualongo, 2012).

El educación inicial se intenta que el niño sea participe de la experiencia perceptiva a partir de actividades plásticas, de la música, del juego dramático, canales por los cuales pueden ir construyendo una visión. La posibilidad de expresión plástica le permite

percibir el mundo circundante y elaborar sus propuestas en un marco de libertad. Desde que son pequeños, podemos observar como eligen colores para pintar, como seleccionan pinceles, paletas, papeles y todo tipo de materiales con los que van a trabajar (Agualongo, 2012).

Hoy se propone un aprendizaje vivencial en el que el docente tiene un rol fundamental. Se necesita un docente inteligente, creativo, perceptivo, sensible, que pueda darle al niño posibilidades de expresión y de crecimiento, que lo conozcan e interpreten sus necesidades. El docente debe saber lo que en verdad les pasa a sus alumnos y, para ello tiene que agudizar su sensibilidad. (Agualongo, 2012).

La educación plástica le permite al niño ser feliz y seguro de sí mismo; valorar su producción y la de los demás, y resolverse creativamente como persona en todos los órdenes de su existencia. Esto debe reflejar la propuesta del docente, pues sabemos que vivimos en un mundo disociado donde parece que el arte solamente está en los museos y las galerías. Pero es preciso que el niño-a entienda que el arte está en la vida (Agualongo, 2012).

Jacinto (s.f) en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil”. Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia el pensamiento convergente, conductas uniformes y adaptadas. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar

aquello en otra realidad, dándole un toque personal. Por otra parte, resaltar la importancia de la expresión plástica como una forma de representación y comunicación, que emplea un lenguaje que le permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas que favorecen el proceso creador.

Gracias a la expresión plástica el niño va a poder desarrollar y plasmar sus vivencias, emociones y sentimientos haciendo que el niño no haga un copia fiel de lo que el docente le enseñe o explique sino que se desplaye en cuanto a su capacidad creadora motivado por el mismo empleando diferentes técnicas donde se sienta a gusto, para esto es necesario que el docente vaya de la mano con el niño respetando sus elecciones del niño apoyándolo al desarrollo de su imaginación, haciendo entender al niño que en cualquier momento de su vida puede explayarse tomando decisiones que al le parezcan pertinentes en cuanto a la expresión plástica.

2.5.3. La creatividad y la expresión plástica

La expresión plástica es un instrumento de desarrollo y comunicación del ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes. La expresión plástica, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador. Lo fundamental en este proceso es la libre expresión, no la creación de obras maestras (Bejerano, 2009).

La expresión plástica está ligada al arte pero, en la etapa infantil, no tiene como fin lograr artistas, sino el desenvolvimiento del proceso interior del niño que desarrolla distintas capacidades. “lo fundamental no es el producto, sino el proceso”. Los

aspectos técnicos deben de estar supeditados a los diversos objetivos de disfrute, expresión y comunicación, sin que eso suponga privar al pequeño de los conocimientos y el uso de las técnicas que favorezcan su maduración. Entre los factores implícitos en el proceso creador se encuentran los ambientales, en los que influye el educador o educadora, de modo que su actuación es fundamental (Bejerano, 2009).

Poma y Moreno (2013) en su investigación titulada “La aplicación de la expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de primer año de educación básica de las escuelas bilingües “Daniel Chalán” y “Otto Arosemena Gómez” del Cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Período 2010-2011” El 100% de las maestras realizan actividades de Expresión Plástica en la jornada diaria de trabajo con los niños y niñas como Trozado, Rasgado, Punzado, Cocido, Cortado (Tijeras), Collage, Modelado, Corrugado, Pintura de crayón, Pintura con popotes (sorbetes) y Pintura mixta, el 75% Estampado, Plantado o plantillado,, Entorchado, pintura con popotes o sorbetes y sellado y el 50% Pluviometría, esgrafiados, Pintado de piedras y vasijas y Dibujo ciego. De acuerdo a los resultados de la Guía de Observación, se llega a la conclusión de que el 48% de niños observados tienen un desarrollo de la creatividad Satisfactorio, el 44% Muy Satisfactorio y el 9% Poco Satisfactorio.

La expresión plástica se debe de plasmar de diferentes maneras, no solo con el pintado, debemos de recurrir como docentes a diferentes técnicas que resulten novedosas para los niños y llamen su atención y puedan desenvolverse a la hora de plasmar sus deseos es aquí donde se le brindara al niños diferentes materiales para desarrollar con ellos técnicas de su agrado o preferencia dejando que ellos mismos desarrollen su creatividad no tratar de que lo que plasme el niño sea como nosotros queremos o como

creemos que debería de ser, al contrario animar al niño a realizarlo acuerdo a sus posibilidades y como el crea conveniente con los materiales necesarios.

2.5.4. Expresión plástica: el color, la línea, el volumen y la forma.

La expresión plástica es el vehículo de expresión basado en la combinación, exploración y utilización de diferentes elementos plásticos (técnicas y materiales físicos manipulables) que facilita la comunicación y el desarrollo de capacidades (Bejerano, 2009).

Asimismo manifiesta que el color, la línea, el volumen y la forma constituyen elementos básicos del lenguaje plástica.

El color y la forma evolucionarán, en la niña y el niño, siguiendo un proceso bastante similar. A partir de los 3 años, la elección de los colores responde sobre todo, a criterios emocionales; le llamará la atención un color nuevo, el color que tenga la compañera o el compañero o incluso los utilizará según se encuentren más o menos próximos (Bejerano, 2009).

Respecto al volumen y la forma, su evolución tiene gran similitud a la que se produce en el dibujo. Comenzaran manipulando materiales para, desarrollar cierta habilidad en su manejo, intentar formar bolas. Estos paulatinamente recibirán nombres y pasarán a convertirse en serpientes, gusanos, objetos de su entorno, etc (Bejerano, 2009).

2.5.5. Técnicas plásticas

La introducción de las técnicas plásticas en la escuela infantil debe realizarse mediante la libre manipulación de materiales más o menos cercanos al niño. La introducción de herramientas como tijeras, punzones, espátulas, pinceles no se debe realizar hasta que el niño esté lo suficientemente maduro para nuevas experiencias y modos de expresión o cuando la mano del niño no pueda conseguir por sí sola lo que desea (Sánchez, López, Pellicer, Blasco, Olmos, Jiménez, Velez, Martínez, s.f).

Es importante atender a las actitudes y los hábitos; enseñar al niño a apreciar el material, a respetar y a utilizar correctamente las herramientas, a recoger y limpiar el rincón, a mantenerlo en orden, a valorar las imágenes que él o los demás realiza. Todo ello además de ser importante para la formación de la sensibilidad y sociabilidad, contribuye a la buena marcha de las actividades plásticas del grupo en general. No hay que olvidar el papel del propio cuerpo como técnica pictórica (dactilopintura) o como soporte plástico (maquillaje y disfraces) por la intensidad con que son vividas estas experiencias tanto de forma positiva como negativa (Bejerano, 2009).

Son innumerables los materiales que podemos emplear, pero todos deben ser escogidos teniendo en cuenta una serie de aspectos tales como: Edad a quien va dirigido, finalidad que perseguimos, intereses de los niños, capacidades y limitaciones de los niños, nivel de peligrosidad: toxicidad, punzantes o cortantes (Sánchez, López, Pellicer, Blasco, Olmos, Jiménez, Vélez, Martínez, s.f).

Entre la gran diversidad de materiales que se pueden utilizar en esta etapa según Sánchez, López, Pellicer, Blasco, Olmos, Jiménez, Vélez, Martínez (s.f) podemos realizar la siguiente clasificación:

2.5.5.1. Papeles: utilizaremos todo tipo de papeles (papel blanco, papelotes, papel Kraft de distintos tamaños, cartulinas, papel platinado, de seda, papel celofán, periódico, papel lustre, papel periódico, etc. Con todos ellos podemos, además, trabajar y experimentar sobre texturas, grosores, absorbencia, transparencia, flexibilidad.

2.5.5.2. Pinturas: Tizas de colores, crayolas, témperas, acuarelas. Diferentes técnicas plásticas.

2.5.5.3. Pasta para modelar: la plastilina, cerámica en frío, pasta de harina, pasta dental. Siendo conveniente seleccionar aquellos cualidades táctiles no provoquen rechazo (frialdad, dureza, adherencia) Son útiles para desarrollar la destreza táctil y aproximar al niño al volumen.

2.5.5.4. Pinceles: Se utilizarán cuando el niño ya haya experimentado con los dedos. Son convenientes los de pelo duro y mango largo que permiten movimientos amplios. Según la actividad a realizar tendrán un grosor u otro aunque no es conveniente que sean demasiado finos.

2.5.5.5. Material específico: Incluye material específico para la plástica, como tijeras de punta roma, punzón y planchas de microporoso, colas sintéticas, cintas adhesivas. Cinta de embalaje, cinta maskintape.

2.5.5.6. Material inespecífico: Incluye todo tipo de material que sin ser plástico puede utilizarse para la realización de actividades plásticas, como telas, hilos, corchos, palillos, esponjas, etc.

2.5.5.7. Material de desecho: Como botellas, botes, botones, cajas de zapatos, pinzas, paja, arena, flores cascaras de huevo, menestras, rollitos de papel higiénico, etc.

En cuanto a las actividades y técnicas que se pueden utilizar, así como la clasificación que de ellas puede hacerse, destacamos las siguientes:

Actividades de papel, actividades de agua, actividades de pintura, actividades de modelado (Sánchez, López, Pellicer, Blasco, Olmos, Jiménez, Vélez, Martínez, s.f).

Montalant y Rodríguez (2006) en su investigación realizada sobre la “Expresión plástica del niño como herramienta para favorecer su aprendizaje y desarrollo” en la cual proponen analizar estrategias utilizadas para las maestras de preescolar al utilizar la expresión plástica como herramienta para favorecer el desarrollo de las capacidades y aprendizajes del niño de 3 a 5 años de edad, el estudio se realizó mediante la observación directa y entrevista semiestructurada a dos colegios ubicados en la Zona de la ciudad de Caracas al colegio Santiago de León de Caracas y el Taller Infantil Burbujitas. Teniendo como resultado la decisión de realizar talleres para solventar las actividades de expresiones plásticas. A pesar de que no fue posible la aplicación de dicho taller se conversó con las docentes de ambos preescolares buscando una reflexión y una toma de conciencia en relación al caso.

De acuerdo con la conclusión de Montalant y Rodríguez que en las instituciones educativas debería de desarrollar talleres sobre expresión plástica, ya que gracias a estos talleres los niños van a poder plasmar sus emociones y vivencias, siempre con el espacio y material adecuado acorde a las edades. Utilizando gran diversidad de materiales que desarrollen el interés de dicho taller.

2.6. Apreciación plástica:

El término apreciación recoge todas las actividades de aproximación responsiva al arte y la obras de arte, que configuran la interpretación, el análisis, el disfrute. También se puede entender como sinónimo de respuesta, interpretación, enjuiciamiento, análisis y valoración, etc (Morales, 2011).

Es importante generar un espacio donde los niños puedan detenerse a observar las diferentes expresiones artísticas; reflexionar, por ejemplo, sobre el uso del color, la distribución de las formas o la selección de materiales, como si fuera una situación problemática a resolver. Paralelamente, el docente organizará el momento para que se despliegue el hacer. Por esto, cuando en plástica hablamos de técnicas, no nos referimos a una infinita gama de actividades inconexas y sin sentido, sino, únicamente, a aquellas propias de este lenguaje que, muchas veces, por desconocimiento o confusión permanecen al margen del jardín de infantes (Manigot, 2004).

2.7. Hipótesis de la Investigación

La aplicación de juegos colaborativos mejora significativamente el desarrollo de la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación del II bimestre en los niños de 3 años de edad de la institución educativa “Innova Schools” del distrito de Nuevo Chimbote en el II bimestre del año 2013.

.III. Metodología

3.1. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituido por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica, la sección, bimestre y el área con la que se trabajara.

Por la naturaleza del diseño se utilizara el siguiente esquema:

01 _____ x _____ 02

Dónde:

0= Estudiantes de 3 años de edad de la I.E “ Innova Schools”

01= Pre test al grupo

X = Aplicación de juegos colaborativos para la mejora de la expresión y apreciación plástica

02= Post-test al grupo

La investigación es de tipo cuantitativo porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos y teorías (Mendoza, 2006).

Por otro lado, el nivel de investigación es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas (Ibarra, 2011).

3.2. Población muestral

Está constituida por 14 estudiantes de la Institución Educativa “Innova Schools”, ubicada en Av. Panamericana Norte Km.424 en el distrito de Nuevo Chimbote Buenos Aires.

Dicha institución se encuentra limitando al sur con la Urb. Bruce, al norte Urb. Buenos Aires, al este con la Av. Pacífico y al oeste con la Panamericana Norte.

La población muestral que estuvo conformada por 14 niños, de 3 años de edad y que pertenecen al aula Beginners “B” seleccionada a través de muestreo no probabilístico en este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable que realizara el muestreo. El investigador decide según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando la población que se desea conocer. Dicha institución cuenta con seis aulas del nivel inicial, doce aulas de nivel primario y cuatro aulas de nivel secundario las cuales se dividen en dos secciones por edades. tres, cuatro y cinco años, dichas aulas son de espacio amplio y están acorde a la cantidad de niños.

TABLA 1.

Población muestral de los estudiantes de 3 años de edad aula Beginners “B” de la I. E “Innova Schools”

Distrito	Institución Educativa	Grado y Sección	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Nuevo Chimbote	“InnovaSchools”	3 años, aula Beginners “B”	6	8
TOTAL			14	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del aula Beginners “B” de 3 años de la I.E “Innova Schools”.

3.2.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes de 3 años de edad.
- Niños y niñas matriculados en 3 años de edad del aula Beginners “B”.
- Disposición a participar en las actividades.

3.2.2. Criterios de exclusión

- Niños que se integren a la I. E después de haber iniciado las actividades.
- Niños con capacidad disminuida para comunicarse.

3.3. Técnicas e instrumentos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

a) Observación

Observar significa "considerar con atención" algo que necesitamos analizar; muchas veces observamos movidos por el interés, movidos por la necesidad de emitir un juicio posterior, pero, ciertamente la observación es uno de los recursos más ricos con que el maestro cuenta para evaluar principalmente lo que se refiere al área afectiva.

Las técnicas de observación tienen como finalidad describir y registrar las manifestaciones de la conducta del educando, como resultado de una constante observación del mismo (MINEDU, 2006).

- **Lista de cotejo**

Permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de capacidades como de actitudes. Consta de dos partes esenciales la primera especifica conductas o aspectos que se va a registrar mediante la observación, y lo otra parte consta de diferentes categorías que se toman como referentes para evaluar cada uno de los aspectos o conductas (MINEDU, 2006).

- **Validez del cuestionario sobre la mejora de expresión y apreciación plástica**

Validez de contenido

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

n_e = número de expertos que indican "esencial".

N = número total de expertos.

Al validar el cuestionario se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 8 expertos es de 0,75.

De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de un grupo 8 expertas del área de Educación.

2. Se alcanzó a cada de la expertas la “FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE LA EXPRESION Y APRECIACION PLASTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS (Ver anexo 3).
3. Cada experta(o) respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas del cuestionario: ¿El conocimiento medido por esta pregunta es...
 - Esencial?
 - Util pero no esencial?
 - No necesaria?
4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas. (Ver anexo 3)
6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.
8. Se analizó si las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el Coeficiente de Validez Total del Cuestionario.

Calculo del Coeficiente de Validez Total:

$$Coeficiente de validez total = \frac{\sum CVRi}{Total de reactivos}$$

$$Coeficiente de validez total = \frac{17,00}{20}$$

Coefficiente de validez total = 0,85.

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la expresión y apreciación plástica en los niños y niñas de tres años de edad.

3.3.1 Operación de las variables

Variable independiente

Juegos colaborativos en el área de comunicación: permite expresarse a través de diferentes juegos favoreciendo el desarrollo individual y el trabajo grupal en los niños.

Dimensión:

- Juegos colaborativos
- Enfoque colaborativo

Variable dependiente

Expresión y apreciación plástica: desarrollo de la creatividad utilizando y aplicando diferentes técnicas plásticas.

Dimensión:

- Expresión plástica
- Apreciación plástica

3.3.2. Plan de análisis de la investigación

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

3.3.2.1. Medición de variable independiente

Tabla 2. Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL	A Logro Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

4.1.1. Estimar el desarrollo de la expresión y apreciación plástica a través del pre test.

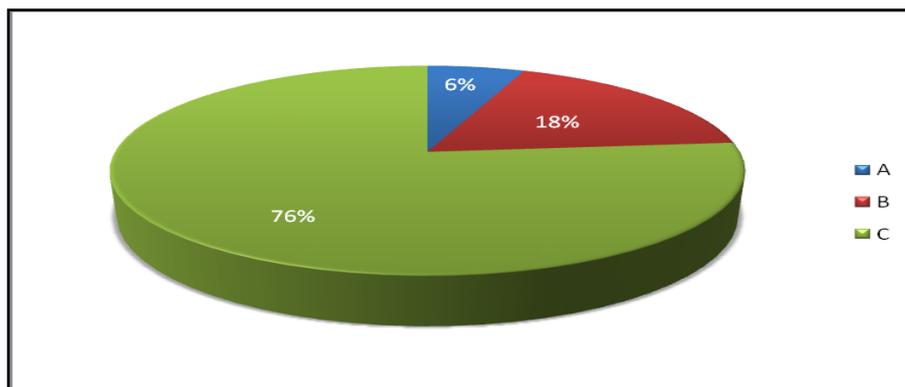
TABLA 3. Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica de los niños de 3 años en el pre test

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	2	6%
B	4	18%
C	8	76%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo del 2013.

GRÁFICO 1.

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años en el pre test.



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y gráfico 1, se observa que de los 14 estudiantes del aula Beginners “B” de 3 años de edad, el 76% de los niños y niñas ha obtenido C.

4.1.2. Aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación para mejorar la expresión y apreciación plástica en los niños de 3 años.

Para dar cumplimiento al presente objetivo, se ha desarrollado 15 sesiones de aprendizaje durante el segundo bimestre en el aula Begineers “B” en la I.E “Innova Schools”- Nuevo Chimbote. Después de la aplicación de cada sesión de aprendizaje los resultados fueron los siguientes:

TABLA 4

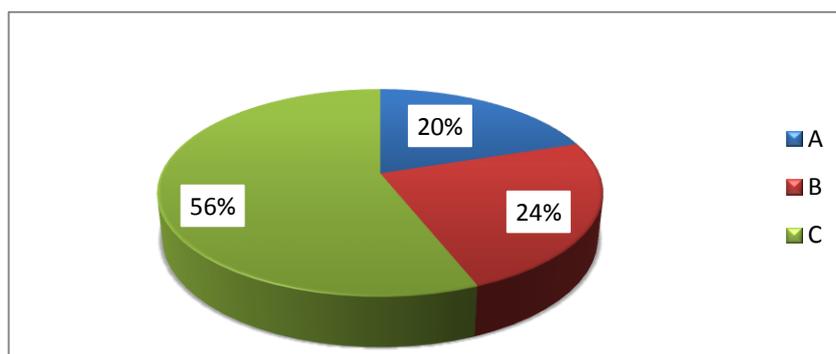
Aplicación de la sesión N° 1

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	5	20%
B	6	24%
C	14	56%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013

GRÁFICO 2

Aplicación de la sesión N° 1



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y gráfico 2, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 20% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 5

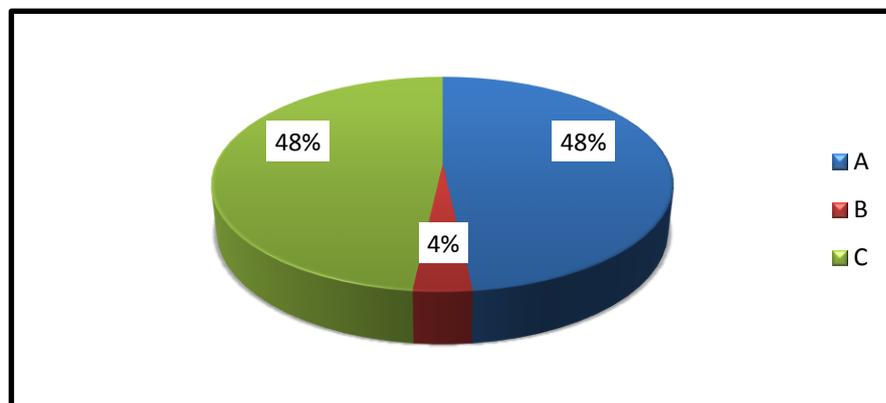
Aplicación de la sesión N° 2

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	48%
B	1	4%
C	14	48%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 3

Aplicación de la sesión N° 2



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 3, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 48% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 6

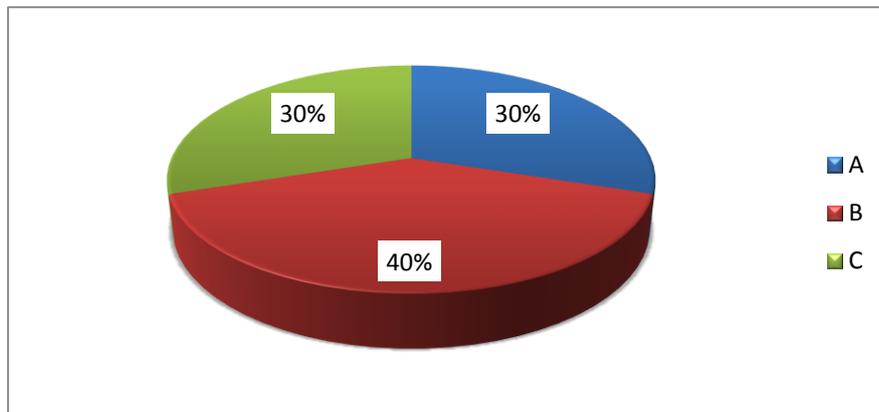
Aplicación de la sesión N° 3

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	9	30%
B	12	40%
C	9	30%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 4

Aplicación de la sesión N° 3



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y gráfico 4, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 30% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 7

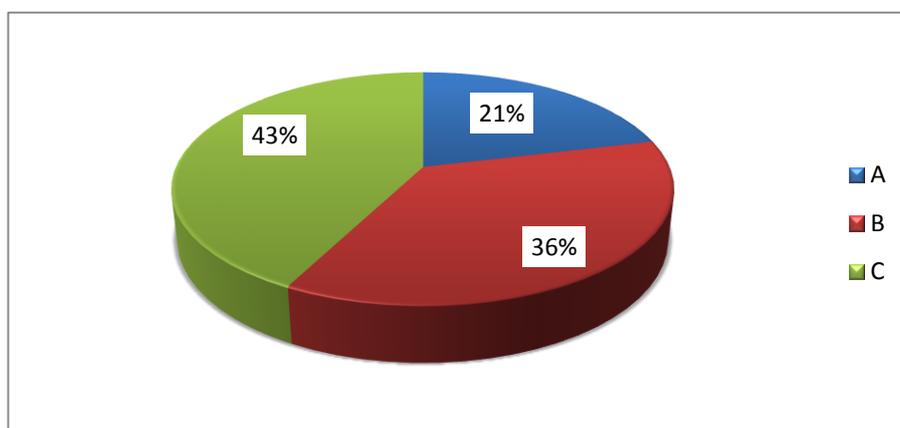
Aplicación de sesión N° 4

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	7	21%
B	12	36%
C	14	43%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 5

Aplicación de la sesión N° 4



Fuente: Tabla 6

En la tabla 7 y gráfico 5, se observa que de los 14 niños del aula Beginneers “B” de tres años de edad, el 21% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 8

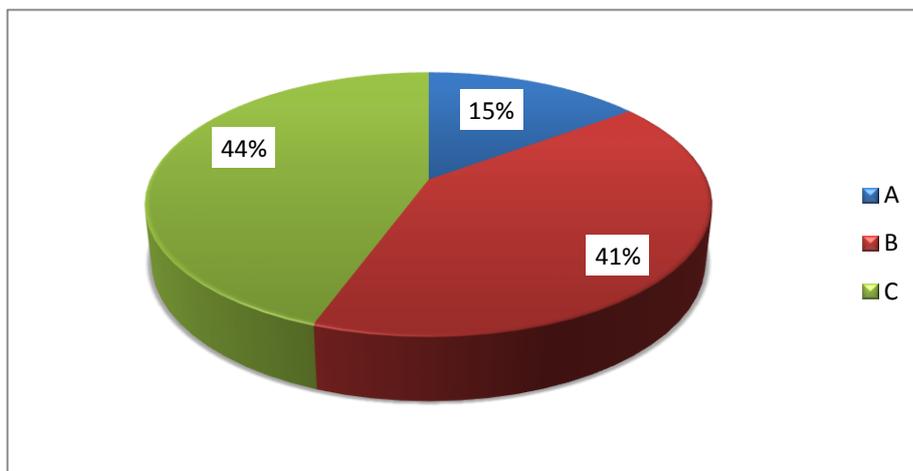
Aplicación de la sesión N 5

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	4	15%
B	11	41%
C	12	44%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 6

Aplicación de la sesión N° 5



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y gráfico 6, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 15% de los niños y niñas ha obtenido A

TABLA 9

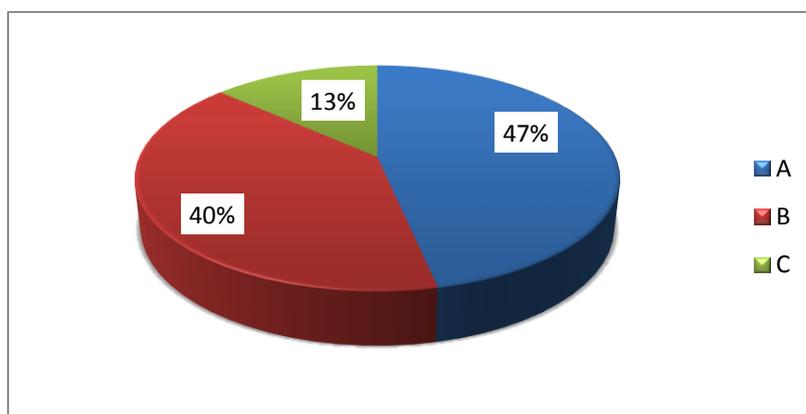
Aplicación de la sesión N° 6

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	47%
B	12	40%
C	4	13%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 7

Aplicación de la sesión N° 6



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y gráfico 7, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 47% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 10

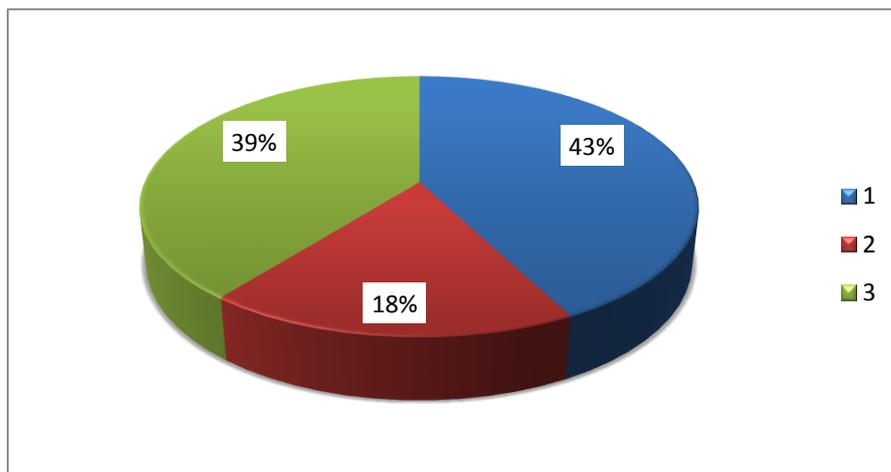
Aplicación de la sesión N° 7

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	43%
B	6	18%
C	13	39%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 8

Aplicación de la sesión N° 7



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y gráfico 8, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 43% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 11

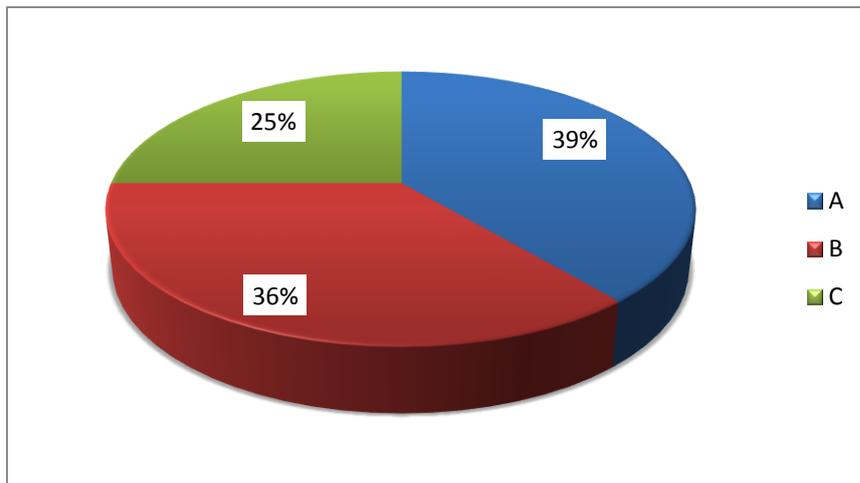
Aplicación de la sesión N° 8

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	39%
B	13	36%
C	9	25%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 9

Aplicación de la sesión N° 8



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y gráfico 9, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 39% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 12

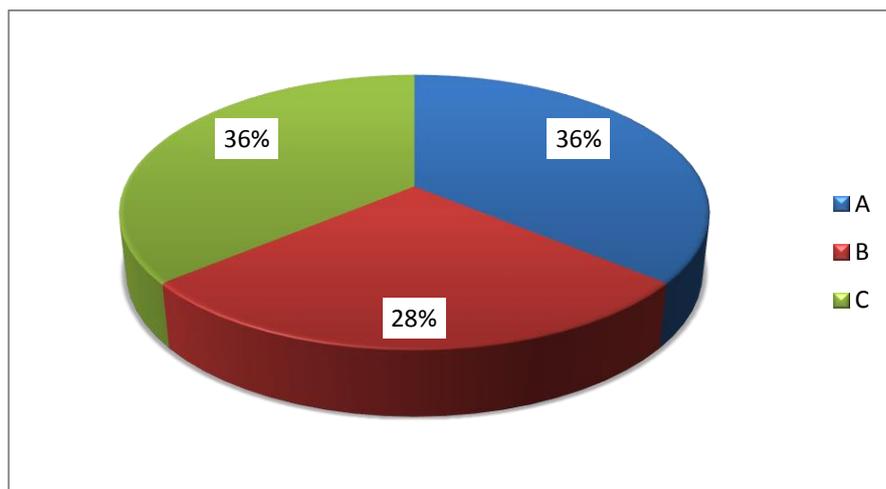
Aplicación de la sesión N° 9

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	13	36%
B	10	28%
C	14	36%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013

GRÁFICO 10

Aplicación de la sesión N° 9



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y gráfico 10, se observa que de los 14 niños del aula Beginners “B” de tres años de edad, el 36% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 13

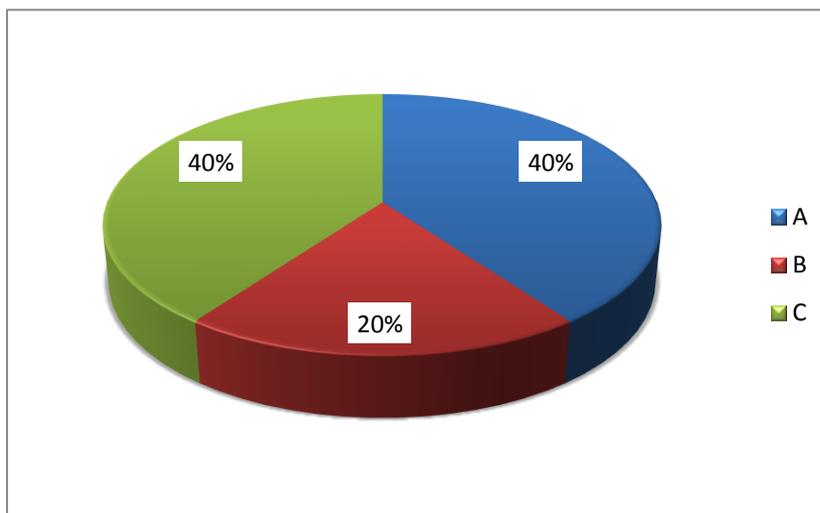
Aplicación de la sesión N° 10

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	40%
B	7	20%
C	14	40%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 11

Aplicación de la sesión N° 10



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y gráfico 11, se observa que de los 14 niños del aula Beginers “B” de tres años de edad, el 40% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 14

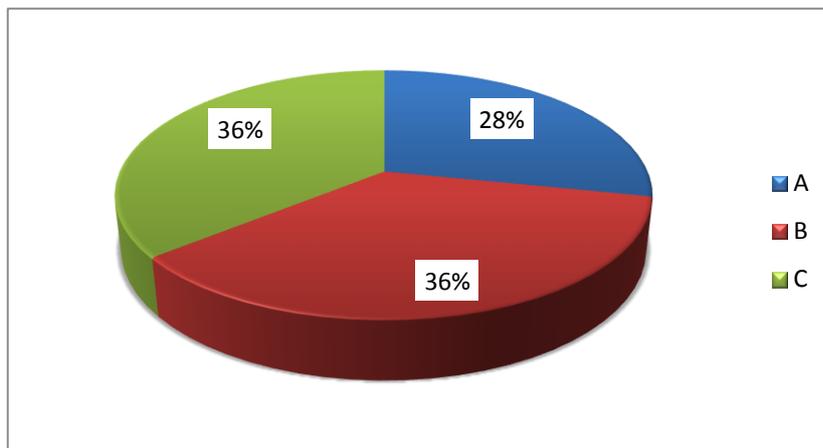
Aplicación de la sesión N° 11

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	11	28%
B	14	36%
C	14	36%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 12

Aplicación de la sesión N° 11



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y gráfico 12, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 28% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 15

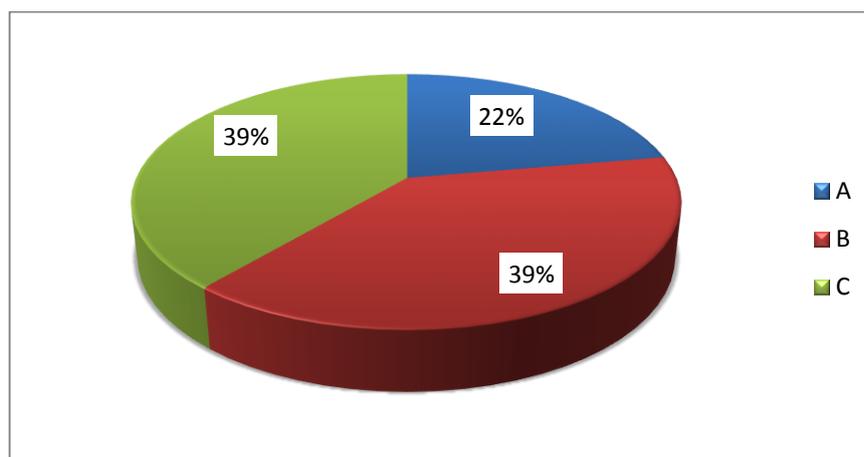
Aplicación de la sesión N° 12

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	8	22%
B	14	39%
C	14	39%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 13

Aplicación de la sesión N° 12



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y gráfico 13, se observa que de los 14 niños del aula Begineers “B” de tres años de edad, el 22% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 16

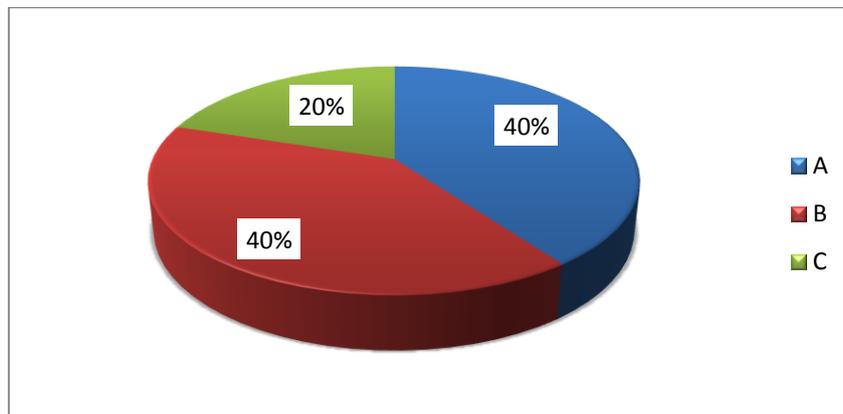
Aplicación de la sesión N° 13

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	40%
B	14	40%
C	7	20%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 14

Aplicación de la sesión N° 13



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y gráfico 14, se observa que de los 14 niños del aula Beggineers “B” de tres años de edad, el 40% de los niños y niñas ha obtenido

TABLA 17

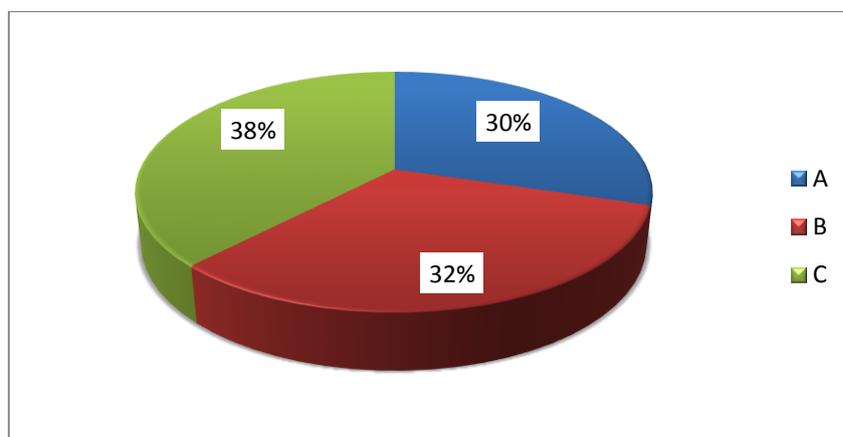
Aplicación de la sesión N° 14

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	11	30%
B	12	32%
C	14	38%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 15

Aplicación de la sesión N° 14



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y gráfico 15, se observa que de los 14 niños del aula Beginners “B” de tres años de edad, el 30% de los niños y niñas ha obtenido A.

TABLA 18

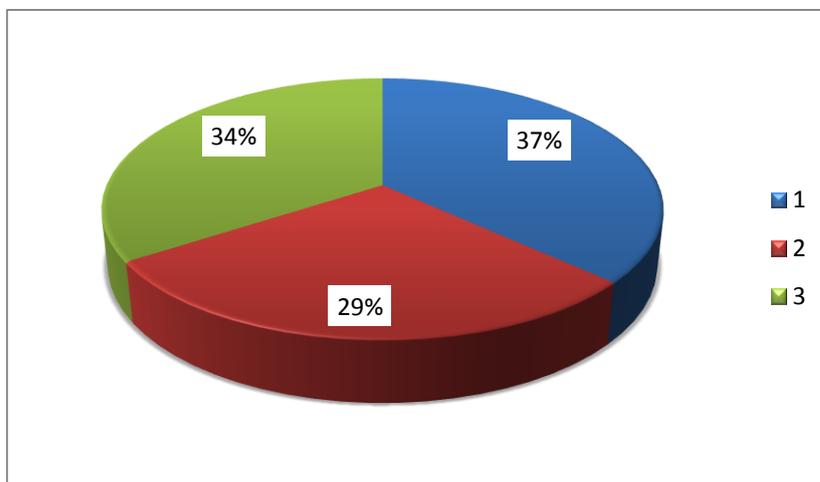
Aplicación de la sesión N° 15

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	14	37%
B	11	29%
C	13	34%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013.

GRÁFICO 16

Aplicación de la sesión N° 15



Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y gráfico 16, se observa que de los 14 niños del aula Beginneers “B” de tres años de edad, el 37% de los niños y niñas ha obtenido A.

4.1.3. Estimar el desarrollo de la expresión y apreciación plástica después de aplicar las actividades propuestas a través del post test.

TABLA 19

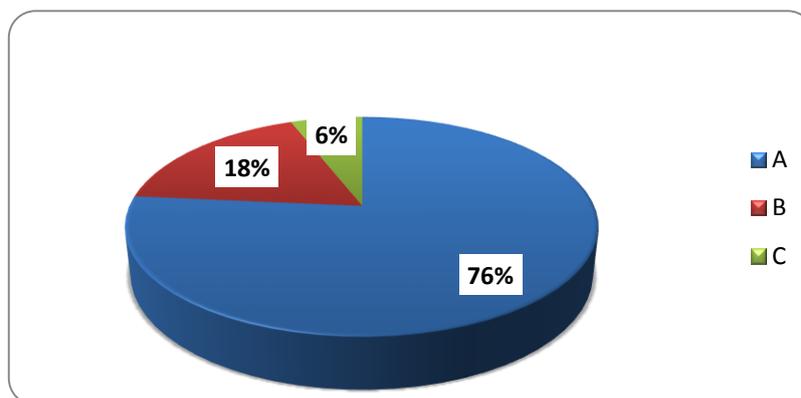
Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica de los niños de 3 años en el pos test

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	8	76%
B	4	18%
C	2	6%
TOTAL DE ESTUDIANTES	14	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre del 2013

GRÁFICO 17

Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica de los niños de 3 años en el pos test.



Fuente: Tabla 19

En la tabla 18 y en el gráfico 16 se observa que de los 14 niños del aula Beginners “B” de tres años de edad el 76 % ha obtenido una calificación de A. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

4.1.4. Contrastación de la hipótesis:

La hipótesis de la investigación es: “Juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en el II bimestre en niños y niñas de 3 años de edad del colegio Innova Schools del distrito de Nuevo Chimbote, 2013”.

Hipótesis:

H₀: No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

H₁: Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

Significancia: $\alpha = 0,05$

TABLA 20

Calificaciones obtenidas en el Pretest y postest

CALIFICACION	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
A	2	6%	8	76%
B	4	18%	4	18%
C	8	76%	2	6%
TOTAL	14	100%	14	100%

Fuente: Resultados de la evaluación, octubre 2013.

TABLA 21

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST – Rangos negativos	2 ^a	4,50	9,00
PRETEST Rangos positivos	6 ^b	4,50	27,00
Empates	6 ^c		
Total	14		

- a. POSTEST < PRETEST
- b. POSTEST > PRETEST
- c. POSTEST = PRETEST

TABLA 22

Estadísticos de contraste

	POSTEST - PRETEST
Z	-1,414 ^a
Sig. asintót. (bilateral)	,157

- a. Basado en los rangos negativos.
- b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Decisión: Se rechaza H_0 ($p > .05$)

Del contraste de la hipótesis se concluye que no existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test. Las calificaciones obtenidas en el post test son mayores a las del pre test.

4.2. Análisis de los resultados

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: juegos colaborativos en el área de comunicación, sobre la variable dependiente: expresión y apreciación plástica. Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

4.2.1. Nivel de desarrollo de la expresión y apreciación plástica de los niños de tres años en el nivel inicial.

Los resultados de este objetivo son el producto de un pre test a los niños de 3 años de edad de educación inicial en lo referente a la expresión y apreciación plástica. Para obtener dichos resultados se utilizó el instrumento de la lista de cotejo.

Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un bajo logro de acuerdo al nivel de expresión y apreciación plástica demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades planteadas a través de las diferentes técnicas con variedad de materiales. Entre las capacidades propuestas están el pintar, dibujar, modelar, rellenar, collage técnicas que requieren de la creatividad al realizar la

actividad, permitiendo así que no desarrollen las capacidades para la expresión y apreciación plástica tal es así que el 76% de ellos ha obtenido una calificación de C, el 18% una calificación de B y el 6% ha obtenido A.

Con estos resultados se comprueba que como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia el pensamiento convergente, conductas uniformes y adaptadas. Por otra parte la importancia de la expresión plástica como una forma de representación y comunicación, que emplea un lenguaje que le permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas que favorecen el proceso creador (Jacinto, s.f).

Es decir la gran mayoría de docentes de educación inicial no cuentan con recursos o ambientes adecuados para desarrollar juegos colaborativos para la mejora de la expresión y apreciación plástica la cual es muy importante ya que desarrolla la creatividad de cada niño expresando así sus sentimientos, emociones y deseos.

4.2.2. Aplicar los juegos colaborativos en el área de comunicación.

Los resultados de las 15 sesiones en promedio fueron los siguientes: el 29% de los estudiantes obtuvo una calificación de B, el 37% una calificación que fluctúa de A y 34% obtuvo una calificación promedio de C.

Con estos resultados se corrobora la investigación realizada por Gonzales y López (2012) quienes realizaron una investigación sobre “Los juegos recreativos en el

desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta N°2, Polibio Jaramillo Saa, del Cantón de Playas”. Llegando a la conclusión determinándose que los juegos recreativos y lúdicos si son factores de motivación intrínseca y extrínseca que inciden favorablemente en el desarrollo integral del educando y pueden desarrollar las destrezas y habilidades adquiridas de forma autónoma y creativa; así mismo analizar, inferir y sintetizar la construcción del conocimiento con mayor capacidad de juicio crítico, mejorando de esta manera su calidad de vida.

Siendo así que los juegos colaborativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes incluyendo reglas, materiales y espacios determinados mediante un programa de juegos.

4.2.3. Evaluar la expresión y apreciación plástica de los niños después de aplicar los juegos colaborativos en el área de comunicación.

Al igual que el pre test, los resultados de este objetivo son el producto de una lista de cotejo que mide la expresión y apreciación plástica de los estudiantes.

Después de agrupar los resultados obtenidos se procedió a promediarlo, obteniendo así el logro de aprendizaje promedio de los 14 estudiantes de tres años de edad del aula Beginners “B”, después de haberse aplicado la estrategia didáctica.

Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la expresión y apreciación plástica ya que a diferencia del pre test esta vez el 6% obtuvo C, el 18 % obtuvo B y el 76 % obtuvo A.

Con estos resultados se corrobora la investigación realizada por Moreno (2010) quien realizo una investigación sobre el “Uso del componente de Expresión Plástica en el aula de Preescolar”. Propuesta ; en la cual se propone elaborar una propuesta dirigida a optimizar el Componente de Expresión Plástica en el área de aprendizaje de Comunicación y Representación Referida a él o la docente de preescolar en su nivel correspondiente. Teniendo como resultado que las actividades del docente o la docente con los niños preescolares en referencias al área gráfico plásticas, expresa la profunda necesidad de diseñar y aplicar un taller de Expresión Plástica y Creatividad dirigida a docentes de Educación Inicial, fase preescolar, como una manera de superar la problemática presentada.

Es por ello que los juegos colaborativos en el área de comunicación mejoran significativamente la expresión y apreciación plástica de los niños el trabajo en grupo es importante ya que los juegos colaborativos producen en los estudiantes la necesidad de colaborar entre ellos mismo para la obtención de un bien en común, es así que en el desarrollo de la expresión y apreciación plástica desempeña un papel muy importante para el desarrollo social, como las habilidades dentro de la etapa preescolar.

4.2.4 Estimar el nivel de significancia entre el pre test y el post test

Para obtener resultados positivos y acordes a la hipótesis, se trabajó en base a las juegos colaborativos en el área de comunicación, que son las que aportan los conocimientos referidos a los recursos, técnicas, métodos y aplicaciones instrumentales que hacen posible la mejora de la expresión y apreciación plástica en los niños, se utilizó el enfoque colaborativo que en la actualidad es parte del proceso de

enseñanza- aprendizaje , permitiendo que los estudiantes trabajen en equipo donde cada uno da su aporte de conocimiento para un objetivo en común.

Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después de aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,157; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación mejora la expresión y apreciación plástica en en II bimestre en niños y niñas de 3 años de edad del colegio Innova Schools del distrito de Nuevo Chimbote, 2013

Para el caso presentado en este estudio y de acuerdo a Gonzáles y López (2012) corrobora que la aplicación de los juegos sí son factores de motivación intrínseca y extrínseca que inciden favorablemente en el desarrollo integral del educando, los estudiantes pueden desarrollar las destrezas y habilidades adquiridas de forma más autónoma y creativa; asimismo, analizar, inferir y sintetizar la construcción del conocimiento con mayor capacidad de juicio crítico, mejorando de esta manera su calidad de vida.

V. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Innova Schools” tienen un bajo logro de

acuerdo al nivel del desarrollo de la expresión y apreciación plástica, en un 76% demostrando de tal manera que no desarrollaron las capacidades de creación y expresión a través de las diferentes técnicas con la variedad de materiales requeridos.

- La aplicación de la estrategia didáctica sobre juegos colaborativos en el área de comunicación se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la expresión y apreciación plástica de los 14 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la expresión y apreciación plástica.
- Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa “Innova Schools” tienen un buen logro de los aprendizajes de un 76% de acuerdo al nivel de la expresión y apreciación plástica. Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.
- Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que no existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un buen nivel de la expresión y apreciación plástica durante la aplicación de la estrategia didáctica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agualongo, N. (2012). La expresión plástica en el desarrollo de la motricidad fina de los/as niños/as del primer año de educación básica de la unidad educativa “Santa Mariana de Jesús”, de la parroquia Veintimilla, del Cantón Guaranda, provincia bolívar año lectivo 2011-2012. (Trabajo de grado presentado en opción a obtener el título de licenciadas en ciencias de la educación, mención educación parvulario y básica inicial). Universidad estatal de Bolívar. Bolívar, Colombia Recuperado de: <http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=expresion%20plastica.pdf-%20tesis&source=web&cd=6&ved=0CEEQFjAF&url=http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/1320/1/Expresion%2520Plastica.pdf&ei=6mf4UaDAJMXKyQH98IDwCQ&usg=AFQjCNFUPobeqFc9vresxTeexUHKytbDWw&bvm=bv.49967636%2cd.aWc>

Andrade, V, y Ante, A. (2010). Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel. J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel provincia del Carchi”. (Trabajo de grado previo la obtención del título de licenciadas en educación Parvularia). Universidad Técnica del Norte. Ibarra, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>

Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Recuperado de: http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf

Beck, M, y Malley, J. (2003). Una pedagogía de pertenencia. [A pedagogy of belonging. En The International Child and Youth Care Network]. Recuperado de: www.cyc-net.org/cyc-online/cycol-0303-belonging.html

Bejerano, F. (2009). El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. Cuadernos de educación y desarrollo Vol. 1 N° 3 Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>

Bejerano, F. (2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. Cuadernos de educación y desarrollo – Revista académica semestral Vol. 1, N° 4. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg.htm>

Camacho, L. (2012). El Juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. (Tesis para optar el título de licenciado en educación con mención en educación inicial). Pontificia Universidad Católica del Perú. San Miguel - Lima. Recuperado de:

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO MEDINA LAURA JUEGO SOCIALES.pdf?sequence](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence)

Concepción, M. (2006). “Orientaciones metodológicas para el uso del material didáctico en el nivel inicial”. Recuperado de: http://sitios.educando.edu.do/biblioteca/components/com_booklibrary/ebooks/orient_met_manual_didactico_NI.pdf

Chacón, P. (s.f). El juego didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. Recuperado de: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

De la Herrán, A, y Paredes, J. (2008). Didáctica general. La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, primaria y secundaria (pág. 1-25) España. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2560516>

De la Rosa, G. (2009). Importancia del desarrollo social en el niño preescolar - los juegos colaborativos en la edad preescolar. (Tesina para optar el título de licenciada en pedagogía). Universidad Pedagógica Nacional. México. Recuperado de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Tesina/45117463.html>

De Miguel, M., Alfaro, I., Apodaca, P., Arias, M., García, E., Lobato, C, y Pérez, A. (2005). “Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior”. (Programa de estudios y análisis destinado a la mejora de la calidad de la enseñanza superior y de la actividad del profesorado universitario). Universidad de Oviedo. Asturias, España Recuperado de: http://www.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_ensenanza_competencias_mario_miguel2_documento.pdf

Díaz, F, y Hernández, G. (2008). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista. 2ª edición Cap. 2. Constructivismo y Aprendizaje significativo. Recuperado de: http://notasdesonia.bligoo.es/media/users/24/1206173/files/347649/Estrategias_docentes_para-un-aprendizaje-significativo.pdf

Egidio, I. (1999). La educación inicial en el ámbito internacional: situación y perspectivas en Iberoamérica y Europa. Revista en Internet. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/800/80002207.pdf>

Fernández, L. (2010). Los juegos colaborativos frente a la competitividad. Recuperado de: <http://www.euskadinnova.net/es/innovacion-social/noticias/juegos-colaborativos-frente-competitividad/7217.aspx>

García, A., Hernández, A, y Recaman, A. (2012). La metodología del aprendizaje colaborativo a través de las TIC: una aproximación a las opiniones de profesores y alumnos”. Universidad de Salamanca. Madrid, España. Revista en Internet. Vol. 23 Núm. 1 (2012) 161-188. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/39108/37721>

García, M. (2006). Materiales didácticos y juegos recreativos en la educación intercultural bilingüe. Recuperado de: http://www.digeibir.gob.pe/sites/default/files/ITEM_08_MATERIALES_DIDACTICOS.pdf

García, M, y Rubio, A. (2011). El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar. (Tesis para obtener el título de licenciado en psicología). Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Morelia, México. Recuperado de: http://bibliotecavirtual.dgb.umich.mx:8083/jspui/bitstream/123456789/6669/1/ELJU_EGOYLASRELACIONESSOCIALESENNI%C3%91OSDEPREESCOLAR.pdf

García, R. (2009). Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la habilidad motriz fina en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la institución educativa particular “Chikiticosas” en el II bimestre del año 2011 (Tesis para obtener el título de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú. Recuperado de: http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=tesis de expresión plástica en niños de 3 años.pdf&source=web&cd=9&sqi=2&ved=0CFYQFjAI&url=http://sigb.uladech.edu.pe/intranetmpl/prog/esES/PDF/25675.pdf&ei=KzfCUcmSDLbG4AP4j4C4Ag&usg=AFQjCNEp97K6jge7568m03r_j-tsepIJWw&cad=rja

Gonzales, B, y López, J (2012). Los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta n° 2, Polibio Jaramillo Saa, del Cantón Playas (Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en Educación Básica). Universidad estatal península de Santa Elena. La Libertad, Ecuador. Recuperado en: <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/499/1/TESIS%20BETTY%202013.pdf>

Hernández, M. (1995). El arte de los niños. Recuperado de: <http://books.google.com.pe/books?id=ukoRQmyrwXIC&pg=PA28&lpg=PA28&dq=furth+1992+ARTES+PLASTICAS&source=bl&ots=Tw3sU9Ya6J&sig=iC-fu4IfQL4EnQ8kw4-0X-r-1c&hl=es&sa=X&ei=FN7AUc7SM-v4AO68oGgAw&ved=0CCcQ6AEwAA#v=onepage&q=furth%201992%20ARTE%20PLASTICAS&f=false>

Ibarra, C. (2011). Metodología de la investigación. Recuperado de: http://metodologadelainvestigacinsiis.blogspot.com/2011/10/tipos-de_investigacion-exploratoria.html

Jacinto, J. (s.f). El juego como estrategia didáctica en la expresión plástica. Educación infantil. (Trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid. Valladolid, España. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf>

Manigot, G. (2004). La plástica en la educación inicial. Recuperado de: http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2004/la_plastica_en_el_ni.pdf

Manjón, D, y Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia”. Recuperado de: <http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdi/ACABADES%20FINALS/235.pdf>

Marqués, P. (2010). Los medios didácticos y los recursos educativos. Recuperado de: <http://www.peremarques.net/medios.htm>

Martínez, G. (2012). Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial. (Tesis de licenciatura en educación inicial). Universidad Abierta Interamericana. Santa Fe. Argentina. Recuperado de: <https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&ved=0CDcQFjAD&url=http%3A%2F%2Fimgbiblio.vaneduc.edu.ar%2Ffulltext%2Ffiles%2FTFC105810.pdf&ei=Nvr0UragOMWqkAfDk4DYAw&usg=AFQjCNEEA TaLFdhhbYJZP5LKH0BtDpVM9jQ>

Mendoza, P, y Galviz, A. (1998). Juegos Multiplayer: Juegos colaborativos para la educación. Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-107072_archivo.pdf

Mendoza, R. (2006). Investigación cualitativa y cuantitativa - Diferencias y limitaciones. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos38/investigacioncualitativa/investigacion-cualitativa2.shtml>

MINEDU, (2006). Guía de evaluación de Educación inicial. Recuperado de: http://ebr.minedu.gob.pe/dei/pdfs/guias/guia_de_evaluacion_de_educacion_inicial.pdf

Montalant, C, y Rodríguez A. (2006). La expresión plástica del niño como herramienta para favorecer su aprendizaje y desarrollo (Investigación educativa). Universidad

Católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. Recuperado de: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ6010.pdf>

Morales, J. (2001). La apreciación en la educación artística. Recuperado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/5036/jjma05de16.pdf.PDF?sequence=5>

Moreno, F. (2010). Uso del componente de Expresión Plástica en el aula de Preescolar. Propuesta (Tesis para optar por el título de licenciada en educación mención preescolar). Universidad de los Andes. Mérida, México. Recuperado de: http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=tesis de expresion plastica infantil.pdf&source=web&cd=2&cad=rja&sqi=2&ved=0CC4QFjAB&url=http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo=4076&ei=kvnAUZLyH fd4AONtIDQ Aw&usg=AFQjCNFY1iXHPtTdVfSLvIyXfnf4Nc43SQ

Palmade, G. (2008). Material didáctico. Recuperado de: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf

Pampliega, L. (2010). La expresión plástica en educación infantil. Revista en Internet. N° 24. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/sep2010/03plastica.pdf>

Poma, R, y Moreno, M. (2013). La aplicación de la expresión plástica y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de primer año de educación básica de las escuelas bilingües “Daniel Chalán” y “Otto Arosemena Gómez” del Cantón Yacuambi, provincia de Zamora Chinchipe. Periodo 2010-2011” (Tesis previa para la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia). Universidad Nacional de Loja. Loja, Ecuador. Recuperado de: <http://dspace.unl.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/251/1/TESIS,%20Rosa%20y%20Mirian%20bien.pdf>

Piedad, M. (2012). Creatividad, trabajo colaborativo y afectividad. Recuperado de: <http://recursostic.educacion.es/heda/web/es/infantil/865-creatividad-trabajo-colaborativo-y-afectividad>

Ramos, A. (2009). Principios del Aprendizaje Colaborativo. Recopilación según Jhonson y Jhonson (1998) Ferreiro (2000). Recuperado de: <http://aprendizajecolaborativoutesista.bligoo.es/content/view/4669985/Principios-del-Aprendizaje-Colaborativo.html>

Rincón, A. (2010). Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación preescolar. (Memoria de grado presentada como requisito parcial para optar el título de licenciada en educación, mención preescolar). Universidad de los Andes. Mérida, México. Recuperado de: http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0CDoQFjAD&url=http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codArchivo%3

D2116&ei=if_uUemRAoOHygGU24GoDg&usg=AFQjCNHMVxgL2t-
jtM7itW0Ah0J7wB3rRA&bvm=bv.49641647%2cd.dmg&cad=rja

Ronda, G. (2002). El concepto estrategia. Recuperado de: http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=definicion+de+estrategia+segun+autores&source=web&cd=2&ved=0CDcQFjAB&url=http://www.gestiopolis.com/canales/generacional/articulos/34/estrategia.htm&ei=NkztUf2wCIPa8wSGzoGIAg&usg=AFQjCNFZup-R9wd_8rK4ZRN6Bnx2pDgtew

Roselli, N. (2011). Teoría del aprendizaje colaborativo y teoría de la representación social: convergencias y posibles articulaciones. Recuperado de: https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.funlam.edu.co%2Fvistas%2Findex.php%2FRCCS%2Farticle%2Fdownload%2F238%2F227&ei=ckpZVPXBJYH_ggSPh4GwDw&usg=AFQjCNEawvsmTR1pxgR6qYASBjpvPHHCJg

Sánchez, D., López, M., Pellicer, A., Blasco, E., Olmos, F., Jiménez, M., Vélez, A, y Martínez, J. (s.f). Técnicas plásticas en educación infantil” Recuperado de: http://www.lavirtu.com/eniusimg/enius4/2008/155/adjuntos_fichero_143888.pdf

Torres, C. (2008). El dibujo infantil: Importante forma de comunicación. Revista de Internet N° 1. Recuperado de: <http://www.encuentroeducativo.com/revista/?p=177>

Torres, E. (2008). Juego cooperativo en la educación. Revista de Internet. N° 11. Recuperado de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_11/ELENA_TORRES_1.pdf

Tortolero, E. (2008). Uso del juego como estrategia educativa. (Tesis para optar el título de licenciada en educación integral). Universidad Nacional Abierta. Naganagua, Venezuela. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Tudurí, J., Escalera, E., Sánchez, J, y Sorio, J. (2013). Características de los juegos cooperativos. Recuperado de: <http://b2juegoscooperativos.blogspot.com/2013/01/3-caracteristicas-de-los-juegos.html>

Unidad de investigación fundación comparte (s.f). “Juegos cooperativos y juegos de paz”. Recuperado de: <http://educapaz.org/prensa/juegos.pdf>.

Velasco, M, y Mosquera, F. (2007). "Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo". Recuperado de: http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

Williams, R. (s.f). "Aprendizaje Colaborativo". Recuperado de: http://aprendizajecolaborativoutesista.bligoo.es/aprendizaje-colaborativo-1#.U7X8Y_ldVqU

ANEXOS

ANEXO 1

Operacionalización de las variables

ENUNCIADO	OBJETIVO	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS																		
La aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación mejora la expresión y apreciación plástica en el II Bimestre en los niños de tres años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si los juegos colaborativos en el área de comunicación mejoran la expresión y apreciación plástica en el II bimestre en niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013.</p>	<p>Juegos colaborativos en el área de comunicación</p>	<p>Modalidad juegos colaborativos</p>	<p>Planificación</p>	<p>El docente propone algún juego colaborativo</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>El docente determina que actividades son necesarias para realizar los juegos colaborativos</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>La docente escoge los materiales que el niño va a utilizar en los juegos colaborativos.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					

	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar la expresión y apreciación plástica en los niños (as) de tres años a través de un pre test. • Diseñar y aplicar la estrategia didáctica mediante juegos colaborativos aplicando diferentes técnicas de plasticidad. • Evaluar la expresión y apreciación plástica en los niños(as) de tres años a través de un post test. 			<p>Ejecución</p>	<p>La docente explica las pautas necesarias para llevar a cabo los juegos colaborativos</p> <table border="1" data-bbox="1193 465 1484 633"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>El docente escoge con quien y con que va a jugar el niño(a) para que ellos se organicen</p> <table border="1" data-bbox="1193 869 1484 987"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>El docente establece normas de convivencia cotidiana para que los niños la pongan en práctica mediante el juego colaborativos.</p> <table border="1" data-bbox="1193 1312 1484 1480"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					
				<p>Evaluación</p>	<p>El docente utiliza la observación en los juego de los niños para el llenado del instrumento (lista de cotejo).</p> <table border="1" data-bbox="1193 1727 1484 1895"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces															
Si	No	A veces																					

					<p>La docente crea situaciones en las que comprueba el aprendizaje en los niños.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces									
Si	No	A veces															
			Enfoque Colaborativo	Coordinación	<p>El docente coordina previamente para formar los grupos.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>El docente otorga una responsabilidad a cada integrante del grupo.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces															
Si	No	A veces															
				Responsabilidad y compromiso	<p>El docente fomenta en el grupo una meta</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>La docente supervisa los pasos de cada grupo para lograr su meta en común.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces															
Si	No	A veces															

				Procesamiento de los grupos	<p>La docente describe las acciones de cada participante</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces															
Si	No	A veces																					
				Material concreto	<p>El docente utiliza el material concreto teniendo en cuenta el propósito a lograr.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>La docente tiene en cuenta el espacio a utilizar para las actividades.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>La docente evalúa a los niños en la utilización de los materiales</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																					
					<p>Expresa sus ideas mediante la expresión plástica.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces															
Si	No	A veces																					

		Expresión y apreciación plástica	Expresión plástica		<p>Experimenta con distintos materiales concretos, colores, crayones, etc</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Demuestra imaginación y creatividad en la elaboración de trabajos plásticos</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Muestra comprensión y presión correcta de los útiles plásticos</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Es capaz proponer actividades grafico plásticas</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Realiza producciones artísticas de forma grupal</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	

					<p>Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Participa de forma activa en las actividades propuestas</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Aplica su capacidad creativa en la creación de dibujos libres</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																											
Si	No	A veces																											
Si	No	A veces																											
Si	No	A veces																											
					<p>Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces																					
Si	No	A veces																											

					<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como dactilopintura, relleno, rasgado, modelado, etc. </p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras </p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> Es capaz de hacer una sencilla valoración crítica </p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas </p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p> Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica </p>				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																														
Si	No	A veces																														
Si	No	A veces																														
Si	No	A veces																														

					<table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales que le proporciona la docente</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Aprecia y dice las diferencias entre su trabajo grupal y el de los demás grupos.</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Aprecia su capacidad creativa en la creación de dibujos libre</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos en su trabajo de manera creativa</p> <table border="1"> <tr> <td>Si</td> <td>No</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces				Si	No	A veces			
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	
Si	No	A veces																																	

ANEXO N° 02

VALIDEZ DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE LA EXPRESION Y APRECIACION PLASTICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 MATRIZ DE EVALUACIÓN DE EXPERTAS (OS):

N°	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Experto 6	Experto 7	Experto 8	ne	CVR por pregunta
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
2	1	1	1	2	1	1	1	2	6	0.75
3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
4	1	1	3	1	1	1	3	1	6	0.75
5	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75
6	3	3	1	1	1	1	1	1	6	0.75
7	1	1	1	1	1	2	1	1	7	0.875
8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
9	1	1	1	1	1	1	2	1	7	0.875
10	1	2	2	1	1	1	1	1	6	0.75
11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
12	1	1	1	3	1	2	1	1	6	0.75
13	1	1	1	1	1	1	2	2	7	0.875
14	1	1	1	1	1	1	2	1	7	0.875
15	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
16	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75
17	2	2	1	1	1	1	1	1	6	0.75
18	1	1	1	1	2	1	1	2	6	0.75
19	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
20	1	1	1	2	2	1	1	1	6	0.75
$\sum CVR_i$										17,00

Fuente: Ficha de evaluación de expertos.

ANEXO N° 3

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE LA MEJORA DE LA
EXPRESION Y APRECIACION PLASTICA**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN PLÁSTICA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. EXPRESIÓN PLÁSTICA								
Expresa sus ideas mediante la expresión plástica								
Comentario:								
Experimenta con distintos materiales concretos, colores, crayones, etc.								
Comentario:								
Demuestra imaginación y creatividad en la elaboración de trabajos plásticos								
Comentario:								
Muestra presión y prehesion correcta de los útiles plásticos								
Comentario:								

Es capaz de proponer actividades gráfico plástico									
Comentario:									
Realiza producciones artísticas de forma grupal									
Comentario:									
Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos									
Comentario:									
Participa de forma activa en las actividades propuestas									
Comentario:									
Aplica su capacidad creativa en la creación de dibujos libres									
Comentario:									
Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral									
Comentario:									
II. APRECIACIÓN PLASTICA									
Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas									
Comentario:									
Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas vascas como dactilopintura, rellenado, rasgado, modelado, etc									
Comentario:									
Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras									
Comentario:									
Es capaz de hacer una sencilla valoración crítica									
Comentario:									
Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas									

Comentario:									
Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica									
Comentario:									
Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales del medio que le proporciona la docente									
Comentario:									
Aprecia y dice las diferencias entre su trabajo grupal y el de los demás grupos									
Comentario:									
Aprecia su capacidad creativa en la creación de dibujos libres									
Comentario:									
Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos de manera creativa									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

Gracias por su colaboración.

ANEXO 4
PRE TEST (LISTA DE COTEJO)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DE PRE TEST: EXPRESION PLASTICA																				TOTAL	NOTA			
		Expresa sus ideas mediante la expresión plástica.		Experimenta con distintos materiales concretos, colores, crayones, etc		Demuestra imaginación y creatividad en la elaboración de trabajos plásticos		Muestra comprensión y presión correcta de los útiles plásticos		Es capaz de proponer actividades grafico plasticas		Realiza producciones artísticas de forma grupal		Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos		Participa de forma activa en las actividades propuestas		Aplica su capacidad creativa en la creación de dibujos libres		Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	Aranda Paredez Berenisse																									
2	Arce Vicuña Luis Gabriel																									
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar																									
4	Espinoza Ragas Sonia																									
5	Guzmán Vilchez Rubí																									
6	Marqués Goicochea Mía																									
7	Moya Tello Génesis																									
8	Murillo Quiroz Ricardo																									

9	Prieto Aranda Adara																								
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo																								
11	Rubiños Benites Kendra																								
12	Servigón Gordillo Benjamín																								
13	Torrealva Villanueva Rodrigo																								
14	Vilca Milla Lucina																								

LEYENDA
1= Si 0= No

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DE PRE TEST: APRECIACION PLASTICA																						TOTAL	NOTA			
		Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas		Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como dactilopintura, rellenado, rasgado, modelado, etc..		Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras		Es capaz de hacer una sencilla valoración crítica		Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas		Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica		Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales del medio		Aprecia y dice las diferencias entre su trabajo grupal y el de los demás grupos.		Aprecia su capacidad creativa en la creación de dibujos libre		Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos en su trabajo de manera creativa								
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	Aranda Paredez Berenisse																											
2	Arce Vicuña Luis Gabriel																											
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar																											
4	Espinoza Ragas Sonia																											
5	Guzmán Vilchez Rubí																											
6	Marqués Goicochea Mía																											
7	Moya Tello Génesis																											
8	Murillo Quiroz Ricardo																											
9	Prieto Aranda Adara																											
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo																											

11	Rubiños Benites Kendra																								
12	Servigón Gordillo Benjamín																								
13	Torrealva Villanueva Rodrigo																								
14	Vilca Milla Lucina																								

LEYENDA
 1= Si 0= No

ANEXO 5

DESARROLLO DEL PROGRAMA

TITULO:

Juegos colaborativos en el área de comunicación para la mejora de la expresión y apreciación plástica en el II bimestre en niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA

El sistema educativo peruano tiene ante sí uno de los más grandes retos de todos los tiempos: el de mejorar la educación del país. Por lo tanto, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar la expresión y apreciación plástica en el área de comunicación para niños de tres años de edad a partir de los juegos colaborativos.

Pero para poder mejorar el aprendizaje se debe tener en cuenta que todo acto comunicativo tiene como elemento fundamental el lenguaje, dado que es una actividad humana que le pertenece al hombre y le permite comunicarse, expresarse, vivenciar sus deseos, sentimientos y vivencias que le permitirán relacionarse con sus semejantes . Trabajando de manera colaborativa en algún viene n común.

Es así que algunos autores resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos colaborativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo

libre. Por otra parte cabe resaltar que los juegos colaborativos utilizada como estrategia hacen mejorar el rendimiento académico de los estudiantes así como sus relaciones interpersonales dentro de la sociedad.

Dentro de las artes plásticas la expresión utiliza un lenguaje plástico y visual: la función de esta expresión es la comunicación de ideas o sentimientos a los demás , es por esto que se le da suma importancia a dicho aspecto dentro de la practica en Educación Inicial, al establecerse dentro del currículo la realización de actividades de dibujo. Modelado, pintura y escultura, así como la incorporación de líneas, formas, texturas, grosores, y colores en las producciones plásticas de los niños.

Por lo tanto, se ha elaborado una secuencia didáctica tomando en cuenta los juegos colaborativos en el área de comunicación con la finalidad de mejorar la expresión y apreciación plásticas.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo la aplicación de juegos colaborativos en el área de comunicación mejoran la expresión y apreciación plástica en el II bimestre en niños de 3 años de edad del colegio Innova Schools de Nuevo Chimbote en el año 2013?



3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

3.1. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS COLABORATIVOS EN EL AREA DE COMUNICACIÓN UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO

La presente secuencia didáctica muestra las etapas que se utilizara en la práctica educativa con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes:

- **Planificación**

La planificación es la primera etapa y juega un papel importante en la aplicación de la estrategia didáctica, ya que en ella el docente selecciona los juegos colaborativos y los materiales a utilizar para poder llevar a cabo el aprendizaje y así mejorar la expresión y apreciación plástica en los niños de tres años de edad.

- **Recuperación de saberes previos**

En esta etapa el docente busca despertar la necesidad de aprender en los estudiantes, para lo cual hace uso de todos los estímulos necesarios para conseguir este objetivo.

Además, se debe recordar que esta etapa constituye la motivación que son los juegos colaborativos, y como tal, en ella se deberán recuperar los saberes previos e inducir al estudiante hacia el tema con la finalidad de centrar su interés en la expresión y apreciación plástica.

Para tal motivo, el docente deberá realizar lo siguiente:

- **Construcción y aplicación de un nuevo conocimiento**

JUEGOS COLABORATIVOS	Dar a conocer el nombre del juego
	Distribución y organización de los participantes
	Repartir los materiales necesarios para el juego.
	Explicación del juego de forma práctica por parte del docente
	Antes de comenzar el juego se hará una pequeña explicación y práctica, en la cual se exponen los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los participantes, para lograr el éxito de la actividad

Es el proceso de construcción de conocimientos que se desarrolla a través de las siguientes estrategias:

Problematizan	<ul style="list-style-type: none"> El docente utiliza los juegos colaborativos previa selección acorde al tema que se tratara produciéndose la curiosidad, inquietud, etc. y así <p>Potenciar la socialización de los niños para el logro de un bien en común.</p>
Hipotetizan Saberes	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes con la ayuda del docente realizan los juegos colaborativos nuevos conceptos en base al tema a tratar.
Elaboran Saberes	<ul style="list-style-type: none"> En esta etapa se presenta un nuevo conocimiento mediante conceptos, ejemplos, prácticas, etc. Además, se aprenden los nuevos conceptos relacionándolos con los conocimientos existentes.
Sintetizan	<ul style="list-style-type: none"> Se socializan los aprendizajes logrados, y se realiza las actividades plásticas que ayudaran al niño a expresar sus

nuevos saberes	<p>vivencias, sentimientos y deseos basadas en su vivencia diaria y aprendizaje colaborativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presentan las producciones realizadas por los niños
---------------------------	--

- **Trasferencia de los nuevos saberes a la vida cotidiana**

Es la etapa final de la actividad de aprendizaje, en donde se evalúa y pone en uso el nuevo saber a contextos reales, se materializa a través de las siguientes estrategias:

Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • En esta etapa se evalúa el logro de aprendizaje de los estudiantes al finalizar la sesión de clase mediante actividades grafico platicas, etc.
Aplicación de los nuevos saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> • Es la etapa final, y en ella se aplican los nuevos saberes a las necesidades personales del estudiante. Es la etapa de la ejercitación o transferencia y se puede medir mediante actividades de extensión (poner en práctica en talleres de verano o actividades propuestas en casa).

4. PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

5. EVALUACIÓN

El área de comunicación no solo se debería de tomar en cuenta la expresión y comprensión oral, la comprensión de textos y la producción de textos, sino también la expresión y apreciación plástica ya que este organizador es una parte fundamental del área de comunicación donde los niños pueden expresar sus sentimientos, ideas y

emociones mediante la plasticidad y así poder saber o entender los sentimientos más ocultos que el niño siente o quiere expresar.

Los indicadores a evaluar serán obtenidos mediante un conjunto de técnicas e instrumentos que permitirán dar a conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

La evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante la técnica de observación (lista de cotejo).

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DE POS TEST: EXPRESION PLASTICA																				TOTAL	NOTA			
		Expresa sus ideas mediante la expresión plástica.		Experimenta con distintos materiales concretos, colores, crayones, etc		Demuestra imaginación y creatividad en la elaboración de trabajos plásticos		Muestra comprensión y presión correcta de los útiles plásticos		Es capaz de proponer actividades gráfico plásticas		Realiza producciones artísticas de forma grupal		Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos		Participa de forma activa en las actividades propuestas		Aplica su capacidad creativa en la creación de dibujos libres		Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral						
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	Aranda Paredez Berenisse																									
2	Arce Vicuña Luis Gabriel																									
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar																									
4	Espinoza Ragas Sonia																									
5	Guzmán Vilchez Rubí																									
6	Marqués Goicochea Mía																									
7	Moya Tello Génesis																									
8	Murillo Quiroz Ricardo																									
9	Prieto Aranda Adara																									
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo																									
11	Rubiños Benites Kendra																									

12	Servigón Gordillo Benjamín																							
13	Torrealva Villanueva Rodrigo																							
14	Vilca Milla Lucina																							

LEYENDA
1= Si 0= No

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	APLICACIÓN DE POST TEST: APRECIACION PLASTICA																						TOTAL	NOTA
		Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas		Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como dactilopintura, rellenado, rasgado, modelado, etc..		Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras		Es capaz de hacer una sencilla valoración crítica		Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas		Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica		Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales del medio		Aprecia y dice las diferencias entre su trabajo grupal y el de los demás grupos.		Aprecia su capacidad creativa en la creación de dibujos libre		Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos en su trabajo de manera creativa					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1	Aranda Paredez Berenisse																								
2	Arce Vicuña Luis Gabriel																								
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar																								
4	Espinoza Ragas Sonia																								
5	Guzmán Vilchez Rubí																								
6	Marqués Goicochea Mía																								
7	Moya Tello Génesis																								
8	Murillo Quiroz Ricardo																								
9	Prieto Aranda Adara																								

10	Rodríguez Saba Luis Eduardo																							
11	Rubiños Benites Kendra																							
12	Servigón Gordillo Benjamín																							
13	Torrealva Villanueva Rodrigo																							
14	Vilca Milla Lucina																							

6. ANEXOS

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : Innova Schools
- 2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
- 3. Denominación : Sonidos onomatopéyicos
- 4. Fecha de aplicación :

5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
 6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> Representa a través del modelado sus sensaciones, emociones, sucesos, vivencias y deseos. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos Realiza producciones artísticas utilizando el modelado. Participa de forma activa en las actividades propuestas 	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
----------	------------	------------

Inicio	<p>Sentados en círculo se les dice a los niños que vamos a jugar a un juego llamado el “Cazador Bumban” se explica las reglas del juego, nos imaginamos que somos animales de la selva el que más les guste y habrá un cazador que llevo a la selva a querer cazar a los animales. Todos deberán correr imitando el sonido de los animales que escogieron y deben de huir del cazador, si el cazador los logra atrapar ellos imitaran el sonido del animal que escogieron. Con la ayuda de la asistente que ser el cazador a la cuenta de tres los niños correrán imitando el sonido de los animales.</p> <p>Terminado el juego preguntaremos</p> <p>¿De qué se trató el juego?</p> <p>¿Lo que han imitado será sonido de objetos? O de instrumento musical?</p>	Juego
Desarrollo	<p>Pasamos al salón y explicamos porque se dice que son sonidos onomatopéyicos y les decimos que son los sonidos que emiten los animales. En el salón por grupos jugaremos a quien dice sonidos de animales. Mencionan una característica de cada animal que dicen.</p>	Juego
Cierre	<p>Se les da platos descartables por grupos en los cuales ellos escogerán elaborar cualquier animal y poder hacerlo. Pintarán con tempera y el complemento del material que falte .</p> <p>¿Les gusto lo que aprendimos?</p> <p>¿Qué sonidos aprendimos?</p> <p>¿Quiénes emiten esos sonidos?</p>	<p>Tijeras</p> <p>Platos descartables</p> <p>temperaras</p> <p>Goma</p>

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular Nacional)

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Expresa sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos		Realiza producciones artísticas utilizando el modelado.		Participa de forma activa en las actividades propuestas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : La caja mágica – comprensión de textos
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Representa a través de la pintura sus sensaciones, emociones, sucesos, vivencias y deseos.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus deseos mediante la pintura• Realiza producciones artísticas utilizando la pintura• Participa de las actividades utilizando temperas del color de su agrado.	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>Los niños reciben la visita de Anita y les dice que les va a contar una historia llamada “La cajita de colores” Había una vez un bosque donde Vivian unos animales que eran muy amigos, Pero había algo de raro en este bosque ese bosque era blanco y no tenía colores.</p> <p>Un día se reunieron todos los animales para jugar de pronto uno de ellos encontró una caja detrás de un árbol, la caja era negra con muchos puntos dorados esta era una caja mágica para poder pedir deseos. Todos se acercaron para ver que era, y decidieron abrirla. Cuando la abrieron salieron de ella muchas luces de colores que ellos nunca antes habían visto.</p> <p>Estas luces llegaban hasta el cielo. De pronto empezaron a caer muchas estrellas del cielo y el mono propuso echar una estrella a la caja y pedir un deseo y el pidió que los arboles fueran verdes, el conejo pidió que el cielo fuera celeste, y así cada animal echo una estrella en la caja y pidió un deseo, pintándose el mundo de muchos colores.</p>	Cuento
Desarrollo	<p>La docente hará las preguntas respectivas del cuento lanzando una pelota el niño que coja la pelota responderá a la pregunta. Y la pasara a otro repitiendo la siguiente retahíla.</p> <p>“Tú la das tú la llevas Dásela a quien tu más quieras”</p>	Juego Retahíla Pelota
Cierre	<p>Los niños se colocan su mandil para poder pintar con tempera utilizaran solo las manos para pintar. Antes de eso en el salón habrá la caja negra con puntos dorados y estrellas, cada niño cogerá una estrella y pedirá un deseo como lo hicieron los animales. Luego escogerán la tempera que más les guste y pintaran el aula que previamente está cubierta con papel kraft pintando lo que ellos más les guste libremente.</p>	Mandiles Platos desechables Temperas

		Papel kraft Caja mágica con estrellas
--	--	---

IV. BIBLIOGRAFIA
Rutas de aprendizaje

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Expresa sus deseos mediante la pintura.		Realiza producciones artísticas utilizando la pintura		Participa de las actividades utilizando temperas del color de su agrado	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						

8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

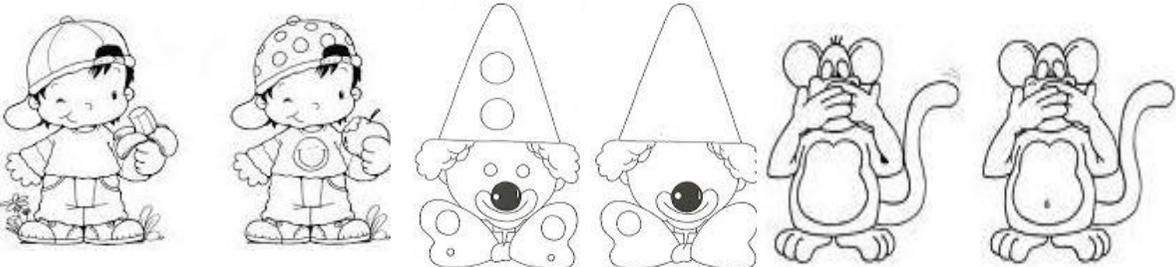
1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Semejanzas y diferencias de imágenes
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Representa a través de la pintura sus sensaciones, emociones, sucesos, vivencias y deseos.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus emociones mediante la pintura• Experimenta con diferentes materiales como: pasta dental, temperas• Participa de las actividades dando su opinión del trabajo a realizar	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>Salimos al patio y formamos tres grupos. En el patio habrá tres bolsas de diferentes colores. Jugamos a hacer un circuito en el cual tendrán que pasar obstáculos y al final el grupo que termine primero escogerá la bolsa que desee. Después cada grupo con su bolsa formara un circulo e irán descubriendo una a una lo que hay dentro de la bolsa será imágenes iguales pero con diferencias. Preguntamos a los niños que observan. ¿Serán iguales? ¿Habrá alguna diferencia?</p>	<p>Bolsas de colores</p> <p>Circuito</p> <p>Imágenes</p>
Desarrollo	<p>Pasamos al salón y se sientan en sus respectivos grupos, cada grupo colocara sus imágenes con sus pares respectivos en la mesa, se les llama a dos voluntarios por grupo para que peguen las imágenes en la pizarra con su respectivo par. Luego la docente preguntara:</p> <p>¿En que se parecen?</p> <p>¿Cuáles son las cosas iguales que tienen?</p> <p>¿Tendrán cosas diferentes?</p> <p>Buscamos las diferencias y contamos cuantas diferencias tiene. Y nosotros estamos vestidos iguales. Hacemos la comparación con dos niños voluntarios haciendo la semejanza – diferencia, los demás niños dan sus opiniones.</p>	<p>imágenes</p> <p>Limpia tipo</p> <p>Niños</p>

		
Cierre	<p>Se les dan imágenes a los niños en un papelote donde solo habrá dos figuras iguales pero con sus respectivas diferencias. Utilizarán la técnica de pintado con pasta dental combinado con tempera del color que más les guste y pintarán el dibujo.</p>	<p>Papelote Pasta dental Tempera Hisopo</p>

IV. BIBLIOGRAFIA
DCN (Diseño Curricular nacional)

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Expresa sus emociones mediante la pintura		Experimenta sus deseos con diferentes materiales como: pasta dental, temperas		Participa de las actividades dando su opinión del trabajo a realizar	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Historia del mar peruano
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Participa de las actividades dando su opinión• Utiliza la técnica de dactilopintura adecuadamente• Experimenta con diferentes materiales que le propone la docente	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>La docente pide a los niños que formemos una fila para poder salir en orden al patio, ahí les decimos que vamos a jugar a un juego llamado el “Barco se hunde” les explicamos que todos somos marineros que vamos en un bote grande y de repente viene una ola gigantesca y pide que los niños se formen grupos de 3 o de 4 y así sucesivamente hasta formar grupos de 9. Luego de terminado el juego les preguntamos de que se trató el juego, recibimos las opiniones de los niños y ¿qué era lo que se hundía? ¿En dónde se encuentra el barco? ¿y que es el mar peruano? ¿Qué color es el mar peruano?</p>	<p>Juego Música Niños</p>
Desarrollo	<p>La docente pide a los niños pasar al salón para poder contarles una historia de “Carlita y el pez mágico”</p> <p>Carlita era una niña que le gustaba mucho viajar en su bote junto a sus amigo Rene. Un día pescando en el mar ellos se encontraron con un pececito de colores, pero de pronto se escuchó una voz que decía por favor no me llesves déjame en el mar. Los amigos se asustaron al escuchar al pececito decir eso, le preguntaron porque quería vivir en el mar y el pececito les respondió que ahí tenía muchos amigos como él y sobre todo le gustaba la comida que había en el mar. Los amigos al escuchar esto decidieron dejar ir al pobre pececito, el pececito les agradeció mucho por dejarlo ir. A lo lejos se veía como sus amigos lo esperan muy ansioso para seguir juntos en el mar.¿De qué trato el cuento? ¿Quién vivía en el mar? ¿Por qué no quería irse del mar el pececito?</p> <p>La docente les explica lo que es el mar peruano: El mar peruano está cerca de la costa de nuestro país donde vivimos nosotros. Sus agua son de color verde porque en ella viven unos</p>	<p>Cuento plumones</p>

	pequeñísimos seres (animales y plantas) llamadas plancton que sirve de alimento para los animales que viven en el mar, a la vez estos animalitos llamados peces nos sirven de alimento para nosotros	
Cierre	<p>Se les da un papelote en el cual estará dibujado el mar peruano y ellos por grupo tendrán que pintar con tempera el color que ellos crean conveniente.</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gusto como elaboramos nuestro mar peruano? ¿Qué utilizamos? Al final expondrán su trabajo apreciando el trabajo de los demás grupos</p>	<p>Papelote</p> <p>Temperas</p> <p>Mandiles</p>

IV. BIBLIOGRAFIA
Rutas de aprendizaje

V. ANEXO

LISTA DE COTEJO

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

N°	Apellidos y Nombres	Participa de las actividades dando su opinión		Utiliza las temperas para expresar su idea en el trabajo propuesto por la docente		Experimenta materiales que le propone la docente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Luciana						

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Conociendo la Costa peruana
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone técnicas para desarrollar su trabajo. • Utiliza la técnica de tempera con pasta dental para el desarrollo de su trabajo. • Aplica su capacidad creativa en la creación de diferentes técnicas 	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>Salimos al patio con los niños y nos sentamos formando un círculo. La docente tiene un sobre sorpresa donde habrá tarjetas léxicas con muchos dibujos. Cantando la canción “Que será “ellos irán descubriendo uno por uno las imágenes que hay dentro. Luego ellos con ayuda de la docente formaran grupos de dos para luego imitar el sonido de los animales que les toco.</p> <p>¿Qué dibujos tiene cada niño? ¿Saben dónde viven estos animales? ¿Serán de mucha importancia? Anotamos en la pizarra las respuestas de los niños.</p>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Imágenes</p>
Desarrollo	<p>Se sientan en grupos y la docente les dice que les va a contar una historia muy linda llamada “Paulina recorriendo la sierra”</p> <p>Paulina era una niña que le gustaba viajar mucho por todo los lugares del Perú, cansada de visitar los mismos lugares siempre decidió irse a la sierra, pero para eso tenía que llevar mucha ropa que la abrigara porque le dijeron que hay hacia mucho frio y donde había muchos animales que vivían en las montañas donde hay hielo y en los pueblitos, Paulina decidida de viajar alisto sus maletas y se fue a la sierra donde vivió muchas aventuras en montañas y conoció muchos animales de la sierra.</p> <p>¿De qué se trató el cuento? ¿Qué hay en la región de la sierra? ¿Se imagina como es la región sierra? Anotamos las respuestas de los niños en la pizarra</p>	<p>Cuento</p>

Cierre	<p>Damos papel kraft a los grupos donde estar dibujada la región Sierra y ellos terminaran por utilizar temperas y la técnica del collage donde ellos crean que es conveniente. Y dibujaran a los animales que creen que viven en la sierra.</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p>	<p>Papelote</p> <p>Alpiste</p> <p>Tempera</p> <p>Goma</p>
--------	---	---

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular nacional)

V. ANEXO

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Propone técnicas para desarrollar su trabajo		Utiliza la técnica del collage para el desarrollo de su trabajo		Aplica su capacidad creativa en la creación de diferentes técnicas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Rimas de palabras
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Realiza producciones artísticas de forma grupal• Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras• Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas	Lista de cotejo

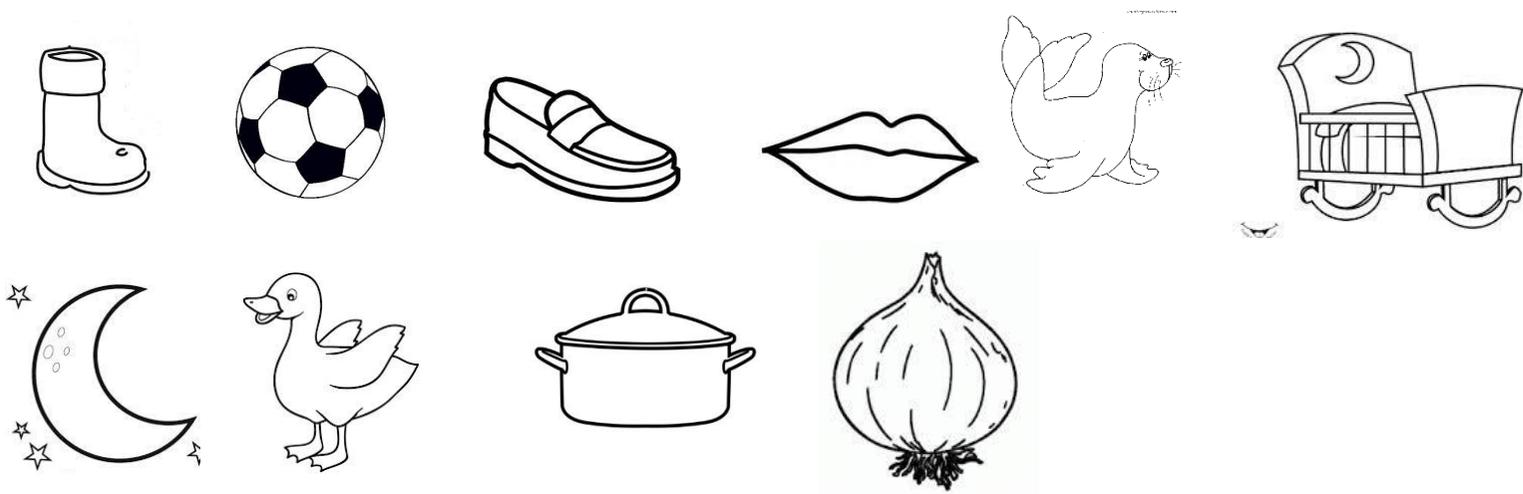
III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	La docente pide a los niños que se sienten todos juntos armando una ronda y luego les decimos que vamos a jugar a un juego llamado “Simón manda” el cual consiste en que Simón será la docente y ellos obedecerán las ordenes que Simón les dé, luego les decimos que Simón manda que formen grupos de dos.	Ronda Juego
Desarrollo	<p>La docente muestra a los niños unas tarjetas (estos tienen un dibujo) “Los voy a poner en el centro de la ronda boca arriba, la docente les repartirá a las parejas dos tarjetas según rimen las cuales ellos tiene que observar y pronunciarlas. Cuando vayamos nombrando la tarjeta es para acordar entre todos de que palabra se trata. Ejemplos:</p> <p>Pelota / Bota Foca / Boca Dado / Candado Cereza / Cabeza Frutillas / Sillas Pato / Gato Montaña / Araña Cuna / Luna Delfín y chupetín Manzana y banana Hamaca y vaca</p> <p>Luego les explicamos en que se parece y les decimos que las palabras riman porque tiene el mismo sonido final igual.</p>	Tarjetas I

Cierre	<p>La docente les dice “Una vez que juntemos los pares de las tarjetas, vamos entre todos a armar un disparate”.</p> <p>Docente les reparte papel kraft con imágenes impresas la cual ellos tendrán que decorar utilizando la técnica del collage utilizando arroz y menestras. Pintaran con temperas</p> <p>El disparate será por.</p> <p>Ejemplo: “Una araña y un DELFÍN, comen juntos un CHUPETÍN”.</p> <p>Al final formaran su disparate con las imágenes, expondrán su trabajo</p>	<p>Papel Kraft</p> <p>Menestras</p> <p>Arroz</p> <p>Goma</p> <p>Platos descartables</p>
--------	---	---

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular nacional)



V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Realiza producciones artísticas de forma grupal		Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras		Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Adivina quien soy
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza adecuadamente la técnica del gotero para desarrollar su trabajo.• Experimenta con diferentes materiales para el desarrollo de su trabajo.• Aprecia su trabajo al termino de realizarlo.	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

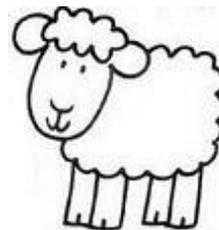
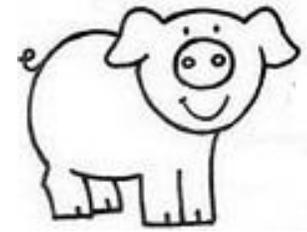
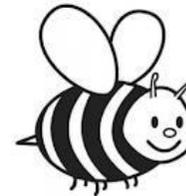
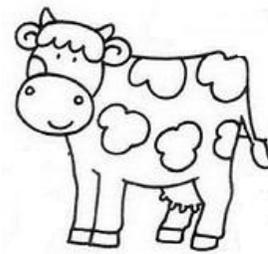
Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>Iniciamos la actividad jugando a “hazlo rápido y ganaras” el juego consiste en que en el patio habrá dos cajas de diferentes colores se dividirán en dos grupos. EL juego consiste en que el grupo que termine primero de meter todas las pelotas que les toco en la caja, ese será el ganador y cojera otra caja mas donde habrá una sorpresa. Pedimos a los niños pasar a nuestro salón para saber que hay dentro de la caja sorpresa,</p>	<p>Cajas Pelotas Juego</p>
Desarrollo	<p>Pedimos a los niños voluntarios para poder sacarlo que hay dentro de l acaja y seran adivinanzas la docente lee la primera adivinanza Es blanca y esponjosa hace meee... ¿Quién sera? La Oveja Tiene manchas negras y nos da su leche ..¿Quien sera? La vaca, y asi sucesivamente Dialogamos con los niños ¿Qué animalitos son? ¿Dónde los encontramos? ¿Por qué serán importantes estos animalitos? ¿y que sonido hacen estos animalitos? Los imitamos Anotamos las respuestas en la pizarra La docente explica para que sirven estos animales mostrando imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sirven porque brindan sus pieles para fabricar prendas de vestir, la vaca nos da su leche para poder alimentarnos, la gallina nos da sus huevos, la abeja nos da la miel, el chancho nos da el hot dog , tocino, etc. 	<p>Adivinanzas en papelotes Imágenes</p>

Cierre	<p>Para finalizar les damos una hoja en ella estarán el dibujo de diferentes animales ellos tendrán que utilizar la técnica del gotero el cual consiste echar tempera con un poco e ir dejando gotas dentro de la imagen al final se verá como si fuera un dibujo de alto relieve .Apreciaran sus trabajos individuales.</p> <p>Conversamos ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿será importante lo que aprendimos,</p>	Hoja con imagen
--------	--	-----------------

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN(Diseño Curricular nacional)

V. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza adecuadamente la técnica del gotero para desarrollar su trabajo		Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral		Aprecia su trabajo al término de realizarlo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Conociendo la vocal I
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza adecuadamente la técnica de tiza mojada para desarrollar su trabajo.• Experimenta con diferentes materiales para el desarrollo de su trabajo• Dice una valoración crítica de su trabajo al término de la actividad.	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	<p>Iniciamos la actividad jugando a “Gato y ratones” se les explica a los niños en que el juego consiste en que la docente será el gato y los niños los ratones. Empezamos la actividad contando un cuento Había una vez una casa enorme donde vivía una familia muy linda ellos tenían un gato, llamado Mauricio cierto día a la casa de Mauricio llegaron unos visitantes muy pequeñitos ellos tenían la cola larga y la nariz trompuda eran unos ratones llegaron haciendo mucho ruido diciendo I,I,I,I,I,I, Mauricio al escuchar esto pensó si ellos están aquí habrá muchos problemas y la familia se molestar con él, así que el decidió atrapar a los ratoncitos y los ratoncitos asustados salieron corriendo de la casa haciendo I,I,I,I...</p> <p>Todos los niños mientras la docente va contando imitan como hacen los ratoncitos saldrán corriendo porque el gato los atrapara.</p> <p>Pedimos la participación de los niños para decir que sonido hacían los ratoncitos descubrimos la respuesta:</p> <p>¿Será una vocal? ¿De qué vocal se tratara? ¿Ustedes conocen la vocal? ¿Qué palabras iniciaran con la vocal “I”?</p>	<p>Juego Narracion Silueta de la Vocal I</p>
Desarrollo	<p>Nos sentamos todos en semicírculo y habrá una caja sorpresa con la ayuda de los niños en forma ordenada vamos descubriendo el contenido de ella; serán imágenes de objetos que inicien con las vocales A-E-I, pero en su mayoría que inicien con la vocal “I”.</p> <p>Mencionamos el nombre de cada una de las imágenes.</p> <p>IGLESIA- IGLU-IMAN-INDIO-ISLA</p> <p>*También habrán imágenes de objetos que inicien con las vocales “A-E”</p>	<p>Caja sorpresa Imágenes Cuadro de doble entrada</p>

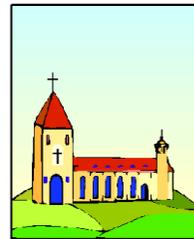
	<p>Dividimos la pizarra en 2 secciones y en la primera sección con la participación de los niños pegaremos todas las imágenes que inicien con la vocal “I” y en la otra sección las que no inician con la vocal “i”, premiamos la participación de los niños</p> <p>Después de ellos por grupos en un cuadro de doble entrada ubicamos las imágenes con la vocal inicial que corresponde</p>	
Cierre	<p>Se les reparte a cada niño papel kraft donde estará dibujada la vocal I ellos utilizaran la técnica de tiza mojada para poder pintar con ella después y ver los resultados de su trabajo apreciando el trabajo también de los demás. Luego nos sentamos en círculo y dialogamos</p> <p>¿Qué vocal aprendimos hoy? ¿Cómo la aprendimos? ¿Cómo</p>	<p>Papel kraft</p> <p>Tiza mojada</p> <p>diferentes colores</p>

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular nacional)

V. ANEXOS

A	
E	
I	



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Utiliza adecuadamente la técnica de tiza mojada para desarrollar su trabajo		Experimenta con diferentes materiales para el desarrollo de su trabajo		Dice una valoración crítica de su trabajo al término de la actividad.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : El semaforo
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos• Experimenta con distintos materiales concretos.• Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Empezamos la actividad pidiendo a los niños salir al patio una vez en el patio habrá un semáforo echo de cartulina les decimos que nos vamos a imaginar que estamos en la calle y la docente mientras cambie de color el semáforo los niños tendrán k hacer lo que ello crean conveniente. Una vez que ellos hayan hecho la actividad la docente les dice ¿Cómo se llamara lo que hay en el patio? ¿servirá de algo? ¿Dónde lo encontramos? ¿Por qué estará en la calle?	Semáforo
Desarrollo	Pedimos a los niños pasar al salón, explicamos a los niños la utilidad del semáforo les decimos que sirve para que en las calles no suceda accidentes como choques de carros, atropellos de personas. También les explicamos la utilidad de los colores del semáforo: el color rojo significa peligro debemos detenernos para que los carros puedan pasar, el color verde es para que los carros paren y los peatones puedan pasar el color ámbar es para ponernos en aviso de que ya está por cambiar otra vez al color rojo. Pedimos a los niños otra vez salir al patio para dramatizar con los cambios del semáforo.	Semáforo Semaforo
Cierre	Les decimos a los niños que vamos a elaborar nuestro semáforo les vamos a proporcionar el material necesario para que ellos lo elaboren, Una caja de zapato, temperas, papel crepe. Al final de la actividad apreciaran su trabajo dando una pequeña opinión sobre lo elaborado.	Caja de zapato Papel crepe Goma Tijeras Tempera



IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular nacional)

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos		Experimenta con distintos materiales concretos.		Cuida los materiales o instrumentos que se utiliza en el desarrollo de las actividades plásticas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Feliz día de la canción criolla
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Experimenta con distintos materiales concretos, temperas, cartones, pinceles, etc• Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral• Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales del medio	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Iniciamos la actividad explicándoles que el día de hoy vamos a jugar a “quien lo hace mejor” les explicamos que consiste en formar grupos de 4 niños y al momento de escuchar la música tendrán que bailar lo que más puedan, el grupo que lo hace mejor tendrá un premio sorpresa. Luego dialogamos con los niños. ¿Qué hemos bailado? ¿Les gusto lo que hemos bailado? ¿Saben que día es hoy? ¿Qué estaremos celebrando? ¿Qué celebramos en este día?	Musica Premio sorpresa
Desarrollo	Les pedimos que se sienten por grupos y cuando estén en el salón les empezamos a mostrar imágenes de la música criolla como el tondero, festejo y les comenzamos a explicar que esas imágenes son por el día de la canción criolla, ¿Saben que es el día de la canción criolla? Les explicamos que es el día de la canción criolla. Valoramos la importancia de celebrar este día para luego todos juntos elaborar un lindo Souvenirs por este día, emplearemos distintos materiales. Todos empezamos la elaboración de este lindo Souvenirs de forma ordenada siguiendo las indicaciones necesaria	Imágenes Cartón paja Temperas Papel crepe Escarche Goma Imagen de la canción criolla
Cierre	Para finalizar todos exponemos nuestra producción dando una pequeña apreciación y respondemos ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Por qué será importante lo que hemos aprendido?	Trabajos

IV. BIBLIOGRAFIA
Rutas de aprendizaje

V. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Experimenta con distintos materiales concretos, temperas, cartones, pinceles, etc		Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral		Aprecia el collage que realiza con diferentes materiales del medio	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Medios de transporte marítimos
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Muestra prehensión y presión correcta de los útiles plásticos• Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como rellenado, modelado, etc.• Participa de forma activa en las actividades propuestas	Lista de cotejo

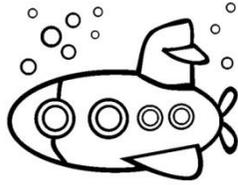
III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Iniciamos la actividad jugando al juego “El barco se hunde” le explicamos que el juego trata de que la docente va a ir contando una historia y los niños tendrán que estar caminando por todo el patio al momento que la docente dice “el barco de hunde y para salvarse tienen que formar grupos de 5 o 6 ellos tendrán que formar grupos antes de que se hunda el barco. Pedimos que pasen al salón	Juego
Desarrollo	Cuando ya estén ahí les pedimos que se sienten como formaron sus grupos en el barco antes de hundirse. Ya sentados les preguntamos de que trato la dinámica , anotamos las respuestas de los niños les explicamos que este es un medio de transporte marítimo en el cual nosotros podemos viajar o pasear. y que como este hay muchos para eso les repartimos por grupo un sobre dentro del habrá un rompecabezas de trasportes marítimos el cual tendrán que armar .	Rompecabezas de trasportes marítimos
Cierre	Para finalizar se les entrega por grupos unos dibujos de trasportes marítimos el cual ellos tendrán que rellenar con plastilina. Al final del trabajo todos expondrán su trabajo diciendo una característica del transporte ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Por qué será importante lo que hemos aprendido?	Dibujos de trasportes marítimos Plastilina

IV. BIBLIOGRAFIA

Rutas de aprendizaje

V. ANEXOS



LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Muestra prehensión y presión correcta de los útiles plásticos		Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como rellenado y modelado,		Participa de forma activa en las actividades propuestas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						

10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Conociendo la vocal O
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica 	<ul style="list-style-type: none"> Es capaz de explicar sus realizaciones de manera oral Realiza producciones artísticas de forma grupal Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como dactilopintura, rellenado y pintura. 	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

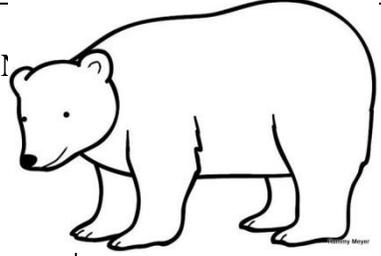
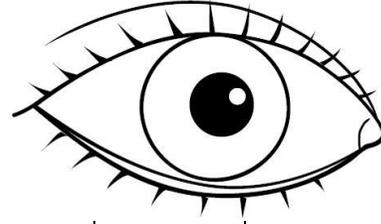
Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Iniciamos la actividad jugando a la casa de la “O” pediremos a los niños se formen dos grupos de niños y niñas, ya formados les diremos que vamos a tener que pasar por obstáculos para poder ganar un premio al final del circuito habrá una caja con imágenes. Empezaran a concursar el grupo que termine primero cogerá la caja con las imágenes	Circuito Caja con imágenes
Desarrollo	Pedimos que pasen al salón y sentados en semicírculo iremos sacando las imágenes y les diremos que será y mientras pronuncian haremos énfasis en la vocal o. ¿con que vocal empieza las imágenes? ¿Y cómo hacemos los labios cuando pronunciamos la	Imágenes Espejo

	<p>vocal o? ¿Se cerrara o se abrirá? Pedimos a los niños ir frente al espejo del salón de clase y haremos que pronuncien viendo en el espejo como se mueven los labios. Nos sentamos y jugamos a quien dice palabras que empiecen con la vocal “o” cantando la siguiente canción”</p> <p>Vamos a revolver el cajón de las vocales Y a encontrar palabras de comienzos similares O,O,O de... Oso. Y así sucesivamente hasta que todos digan una palabras que empiece con la vocal “O”</p>	Canción
Cierre	<p>Se les reparte a cada grupo papel kraft donde estará dibujada la vocal “O” utilizaran la técnica de Pintado con tempera y escarche, el segundo grupo dactilopintura y el tercero rellenado con plastilina. Al final por grupos expondrán sus trabajos y darán una pequeño comentario sobre su trabajo y el de los demás grupos. ¿Qué vocal aprendimos hoy? ¿Cómo la aprendimos? ¿Cómo</p>	<p>Papel kraft Temperas Escarche Plastilina</p>

IV. BIBLIOGRAFIA
Rutas de aprendizaje

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

1			Realiza producciones artísticas de forma grupal		Aprecia su trabajo al terminar algunas técnicas básicas como dactilopintura, rellenado y pintura	
			SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse					
2	Arce Vicuña Luis Gabriel					
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar					

4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Llego la navidad- el árbol navideños
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica 	<ul style="list-style-type: none"> Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos en su trabajo de manera creativa Participa de forma activa en las actividades propuestas Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica 	Lista de cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Pedimos a los niño salir al patio y vamos a jugar un juego que consiste en pasar la pelota al compás de la música niño que pierde se le entregara un sobre con imágenes de la navidad. Al finalizar todos tendrán su imagen Les preguntamos ¿De qué se tratan las imágenes? ¿Tenemos alguna en casa?	Sobre con imágenes de navidad
Desarrollo	Pedimos que los niños pasen al salón y allí les pediremos que peguen las imágenes que les toco en la pizarra. Solo dejamos la imagen del árbol en la pizarra, ¿Les preguntamos de que se tratara? ¿Saben que significa? Les contamos una historia llamada: El leñador y el niño”	Imagen de árbol

	<p>Un leñador muy pobre que acercándose la Navidad se encontró con un niño hambriento, perdido y con frío. A pesar de no tener dinero, el hombre invitó al niño a su hogar, le brindó abrigo y lo alimentó. A la mañana siguiente, el niño había desaparecido pero al salir de su casa, el leñador encontró un bello árbol. El niño hambriento era el niño Jesús, quien se había disfrazado y creado el árbol con muchas manzanas para premiar la buena voluntad y desprendimiento del hombre.</p> <p>¿De qué trato la historia? ¿Quién era el niño? ¿Les gustaría hacer su árbol de navidad?</p>	<p>Cuento de la historia del árbol de navidad</p>
Cierre	<p>Se les da conos de papel tolla a los niños el cual pintaran con tempera y echaran escarcha, al final pegaran tipos alitas al contorno del árbol, le pondrán una base de cartón como base.</p>	<p>Conos de papel Tempera Cartón paja Escarcha Adornos</p>

DCN



(Diseño



V. **BIBLIOGRAFIA**
Curricular Nacional)

V. **ANEXOS**

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Aprecia algunos de los recursos de su escuela aprovechándolos en su trabajo de manera creativa		Participa de forma activa en las actividades propuestas		Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						

7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						
11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación : Conociendo la vocal “U”
4. Fecha de aplicación :
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diversos materiales y recursos del medio para la expresión plástica 	<ul style="list-style-type: none"> Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos Muestra prehensión y presión correcta de los útiles plásticos Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras 	Lista de cotejo

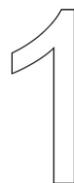
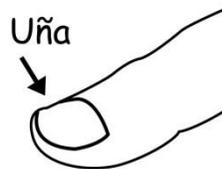
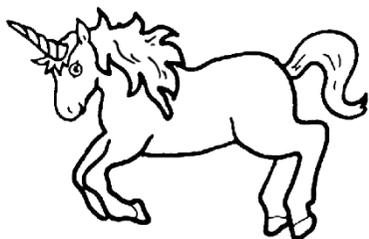
III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Iniciamos la actividad jugando en el patio les decimos que el juego consiste en tener que bailar al compás de la música para ellos la música será “el baile del gorila” cuando la canción empiece todos comenzaremos a imitar como hacen los monos repitiendo la vocal U, U, U. Mientras van emitiendo el sonido la asistente les ira repartiendo tarjetas que serán imágenes de la vocal “U” , la asistente para la música y preguntamos a los niños ¿Les gusto el juego? ¿Cómo hacia el gorila? Pedimos que pasen al salón con sus tarjetas respectivas.	Canción Dinámica Tarjetas con imágenes
	En el salón pedimos a los niño que cada uno por grupos digan que palabra toco cantando la canción haciendo énfasis en la vocal “U”. Cantando la canción: Vamos a revolver el cajón de las vocales	Tarjetas con imágenes

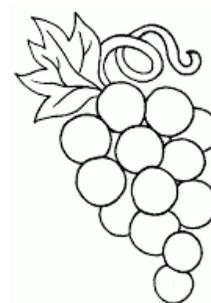
Desarrollo	Y a encontrar palabras de comienzos similares U,U,U de... ula ula. Y así sucesivamente hasta que todos digan el nombre de su tarjeta que les toco.	Canción
Cierre	Se les reparte a cada grupo papel kraft donde estará dibujada la vocal "U" el 'primer grupo utilizara la técnica de calcado con monedas, el segundo sellos con corchos y el tercero, moteado con lana. Al final por grupos expondrán sus trabajos ¿Qué vocal aprendimos hoy? ¿Cómo la aprendimos? ¿Cómo	Papel kraft Corchos Monedas Lana Tempera

IV. BIBLIOGRAFIA

DCN (Diseño Curricular Nacional)



www.colores-dibujos.com



v. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Expresa y comunica sus deseos mediante la exploración con diferentes recursos		Muestra comprensión y presión correcta de los útiles plásticos		Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						
8	Murillo Quiroz Ricardo						
9	Prieto Aranda Adara						
10	Rodríguez Saba Luis Eduardo						

11	Rubiños Benites Kendra						
12	Servigón Gordillo Benjamín						
13	Torrealva Villanueva Rodrigo						
14	Vilca Milla Lucina						

SESION DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Innova Schools
2. Edad/aula : 3años “B” Beginners
3. Denominación :
4. Fecha de aplicación : Nacimiento de Jesus
5. Docente : Vilquiniche Peláez Fiorella
6. Practicante : Querevalú Mendoza Nelly

II. MATRIZ DE PROGRAMACION:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
COMUNICACION	Expresión y apreciación plástica	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza diversos materiales y recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras • Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas 	

		del medio para la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica 	Lista de cotejo
--	--	--------------------------------------	---	-----------------

III. MATRIZ DE PLANIFICACION DE APRENDIZAJE

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Empezamos la actividad con el juego llamado “Tú la das tú la llevas y en el camino se queda” les explicamos que ellos tendrán que pasar la pelota al ritmo de la música y si la música deja de sonar y la pelota lo tiene un niño ese tendrá que pararse y salir del grupo para poder formar otro y así sucesivamente, Pasamos al salón y les digo que el día de hoy vamos a contar una historia para la cual debemos de pasar al salón.	Pelota Juego
Desarrollo	<p>Mostrando imágenes empezamos a contar la historia del Nacimiento de Jesús: Un 24 de diciembre, María y José iban camino a Belén, José iba caminando y María, a punto de dar a luz a su hijo, sentaba en un burro.</p> <p>Meses atrás, el arcángel Gabriel había visitado a María para darle la noticia de que en su vientre llevaba al hijo de Dios, un niño al que tendría que pondría de nombre Jesús.</p> <p>A su llegada a Belén, María y José buscaron un lugar para alojarse, pero llegaron demasiado tarde y todo estaba lleno. Finalmente, un buen señor les prestó su establo para quedarse ahí durante la noche.</p> <p>José juntó paja e hizo una cama para su esposa. Lo que ninguno de los dos imaginaba antes de ir a Belén es que era el momento de que naciera Jesús.</p>	Historia de nacimiento de Jesús Imágenes

	<p>Al caer la noche, en el cielo apareció una estrella que brillaba más que las demás y se situó encima del lugar donde nació Jesús.</p> <p>Muy lejos de allí, en Oriente, tres sabios astrólogos llamados Melchor, Gaspar y Baltasar, sabían que esa estrella significaba que un nuevo rey estaba a punto de nacer.</p> <p>Los tres reyes magos, fueron siguiendo la brillante estrella hasta el pesebre de Belén para visitar a Jesús.</p> <p>Cuando llegaron a su destino, Melchor, Gaspar y Baltasar buscaron el pesebre y le regalaron a Jesús oro, incienso y mirra.</p> <p>¿Les gusto la historia? ¿En que andaba María subida? ¿A dónde llegaron?</p> <p>¿Qué le regalaron a Jesús cuando nació? ¿En el cielo quien apareció para iluminar a Jesús?</p>	
Cierre	<p>Les decimos a los niños que el día de hoy todos los salones van a elaborar un lindo nacimiento y a nosotros nos tocó hacer la estrella de belén. Para lo cual los dividiremos a los niños en un grupos de 7. Formados al principio de la actividad, un grupo hará la estrella y el otro la cola. Al final con la ayuda de la docente saldremos a pegar la estrella en el nacimiento.</p>	<p>Papel kraft</p> <p>Temperas</p> <p>Escarche</p> <p>Mandiles</p> <p>Limpiatipo</p>

IV. BIBLIOGRAFIA
Rutas de aprendizaje

V. ANEXOS

LISTA DE COTEJO

N°	Apellidos y Nombres	Muestra agrado hacia la actividad diciendo frases alentadoras		Aprecia el trabajo de los demás grupos mediante frases cortas y precisas		Aprecia situaciones de su vida cotidiana mediante la expresión plástica	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aranda Paredez Berenisse						
2	Arce Vicuña Luis Gabriel						
3	Chávez Ruiz Gabriel Omar						
4	Espinoza Ragas Sonia						
5	Guzmán Vilchez Rubí						
6	Marqués Goicochea Mía						
7	Moya Tello Génesis						



ANEXO 7:

