



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**IMPLEMENTACIÓN DE UN PLAN DIDÁCTICO DE VIDEOJUEGOS  
EDUCATIVOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN GRUPAL EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE NIVEL INICIAL DE LA I.E.I 071-MICAELA**

**BASTIDAS, PIURA, 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**CARRIÓN CAMPOS DIANA CAROLINA**

**ORCID: 0000-3728-8453**

**ASESOR**

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**

**ORCID: 0000-0002-3627-3188**

**PIURA- PERÚ**

**2019**

**Título de tesis**

IMPLEMENTACIÓN DE UN PLAN DIDÁCTICO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS  
PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN GRUPAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5  
AÑOS DE NIVEL INICIAL DE LA I.E.I 071-MICAELA BASTIDAS, PIURA, 2019

## **Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

Carrión Campos, Diana Carolina

ORCID: 0000-3728-8453

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,  
Piura, Perú

### **ASESOR**

Flores Arellano, Merly Liliana

ORCID: 0000-0002-3627-3188

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

### **JURADO**

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-3627-3188

Collantes Cupén , Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

## Hoja de firma de jurado y asesor

---

Dra. Rosa María Domínguez Martos

**Presidente**

---

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

**Miembro**

---

Mgtr.. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

**Miembro**

---

Mgtr.Merly Liliana Flores Arellano

**Asesor**

## **Agradecimiento**

En primer lugar doy gracias a Dios quien supo guiarme por el buen camino y por convertirme en un ser profesional en lo que tanto me apasiona, gracias a al docente Daniel Paucas que hizo parte de este proceso integral de formación .Gracias a mi madre a mi hija por ser las principales promotoras, gracias a ellas por cada día juntas y por creer en mí y en mis expectativas.

Gracias a la vida por este nuevo triunfo, gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de esta tesis.

## **Dedicatoria**

Dedico con todo amor y cariño esta investigación, a mi madre Olinda Campos Ontaneda y a mi hija Nathalia Romina Palacios Carrión porque gracias a ellas soy lo que soy, gracias también a una persona muy especial para mí que está presente en cada momento de mi vida, gracias infinitas por tanto amor y comprensión, ustedes fueron mi motivo principal para alcanzar mis anhelos.

Gracias madre, gracias hija.

## Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo implementar un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Este se formula a partir del problema que se suscita por la falta de comunicación grupal entre los compañeros de clase y en respuesta al ascenso de la demanda por los videojuegos que lleva a concluir que el tiempo que dedican los niños al juego, es desmedido. Ambas situaciones son claros elementos que al unirse pueden devenir en un trabajo grupal estimulado. Por eso, esta investigación fue de tipo explicativo porque evaluara la variable comunicación grupal en dos momentos determinados antes y después de la implementación del plan didáctico. La investigación tuvo un diseño pre-experimental de un solo grupo y su alcance real estuvo destinado sus unidades de análisis fueros los niños de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura. Asimismo, tras efectuar el análisis de diagnóstico obtuvo como resultado un nivel regular de comunicación grupal en los estudiantes de inicial de 5 años y luego de realizar el plan didáctico se obtuvo un nivel óptimo de comunicación grupal en las unidades de análisis valorando una diferencia de 35% con respecto a la primera evaluación. Como el  $p\_valor = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ . Y se acepta la hipótesis alterna. Se valida la hipótesis alterna de la hipótesis general en la cual se afirma que la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos fortalece significativamente la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Lo que concluye que el uso de videojuegos educativos implicara mejoras en el trabajo grupal incidiendo en la comunicación e interacción entre compañeros.

Palabras clave: Videojuegos educativos, Comunicación grupal

### Abstract

The present work aimed to implement an educational videogames didactic plan to strengthen group communication in 5-year-old students at the IEI 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. This is formulated based on the problem raised by the lack of group communication between classmates and in response to the rise in demand for video games that leads to conclude that the time children spend on the game is excessive. Both situations are clear elements that by joining can become a stimulated group work. Therefore, this research was explanatory because it evaluated the group communication variable at two specific times before and after the implementation of the didactic plan. The research had a pre-experimental design of a single group and its real scope was destined to its analysis units were the children of 5 years of initial level in the I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura. Likewise, after carrying out the diagnostic analysis, it resulted in a regular level of group communication in the 5-year-old students and after carrying out the didactic plan, an optimal level of group communication was obtained in the analysis units assessing a difference of 35 % with respect to the first evaluation. Since the  $p\_value = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , then the null hypothesis  $H_0$  is rejected. And the alternate hypothesis is accepted. The alternative hypothesis of the general hypothesis is validated in which it is affirmed that the implementation of an educational videogames didactic plan significantly strengthens group communication in 5-year-old students at the I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Which concludes that the use of educational videogames will imply improvements in group work influencing communication and interaction between classmates.

Keywords: Educational video games, Group communication

<b>Contenido</b>	viii
TÍTULO DE TESIS.....	.....
EQUIPO DE TRABAJO.....	.iii
HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR.....	.iv
AGRADECIMIENTO.....	.v
DEDICATORIA.....	.vi
RESUMEN.....	.vii
ABSTRACT.....	.viii
<b>Contenido</b> .....	9
<b>I. Introducción</b> .....	13
<b>II. Revisión de literatura</b> .....	17
2.1 Marco teórico.....	17
2.1.1 Antecedentes .....	17
2.1.2 Base teórica.....	20
2.1.2.1 Plan didáctico de videojuegos educativos .....	20
2.1.2.1.1 Dimensiones de un plan didáctico de videojuegos educativos .....	21
2.1.2.2 Comunicación grupal.....	22
2.1.2.2.1 Dimensiones de la comunicación grupal .....	23
<b>III. Hipótesis</b> .....	26
<b>IV. Metodología</b> .....	27
4.1 Diseño de investigación.....	27
4.2 Población y muestra.....	27
4.3 Definición y operacionalización de variables:.....	29
<b>4.3.1 Definiciones</b> .....	29
<b>4.3.2 Operacionalización de variables</b> .....	30
4.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	33
4.5 Plan de Análisis.....	33
4.6 Matriz de consistencia .....	34
4.7 Aspectos Éticos.....	37
<b>V. Resultados</b> .....	38
5.1 Resultados .....	38
5.2 Contrastación de hipótesis.....	43
	9

5.3	Discusión .....	44
<b>VI.</b>	<b>Conclusiones .....</b>	<b>46</b>
	Referencias Bibliográficas .....	47
<b>VII.</b>	<b>Anexos</b>	
Anexo 1	Ficha técnica del instrumento.....	46
Anexo 2	Escala valorativa.....	47
Anexo 3	Base valorativa .....	48
Anexo 4	Cronograma de actividades.....	49
Anexo 5	Constancia de autorizacion de tesis.....	50
Anexo 6	Plan didactico de videdojuegos educativos.....	51
Anexo 7:	Sesiones de aprendizaje.....	52
Anexo 8:	fotografias.....	106

## Índice de tablas

Tabla 1: Nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.....	32
Tabla 2: Nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.....	34
Tabla 3: Comparación del nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.....	36

## Índice de Figuras

Figura 1: Nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.....	32
Figura 2: Nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.....	34
Figura 3: Comparación del nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica.....	36

## **I. Introducción**

El presente trabajo de implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019, se formula en respuesta al ascenso de la demanda por los videojuegos que lleva a concluir que el tiempo que dedican los niños al juego, es desmedido.

Pero qué sucede, cuando el videojuego no tiene su centro en el incentivo del proceso comunicacional del sujeto. Entre los menores entre 5 y 12 años el uso de videojuegos interactivos es lo más común que se presenta a nivel personal, familiar y/o escolar. Existe juegos como “Residencia”, “Silent Hill” “Parasito Evele” “Alond de darck” y “Dinocrisis”; que aíslan al usuario pero también existen juegos colectivos; como son: “Gumbaund” “StarCraft”, “Final Fantasy” y “Counter- Strike”; todos ellos implican un desarrollo de maniobras y operaciones que podrían situar al jugador de forma individual y de hecho la mayor parte de juegos eso buscan

Cuando un niño o varios estudiantes acceden a los servicios tecnológicos sin orientación familiar o de un adulto; repercute notablemente en su proceso comunicacional puesto como hemos visto; no todo los juegos son productivos y de una manera anti didáctica obstruye el correcto funcionamiento de las relaciones interpersonales; aislándolos o alterando la socialización con sus pares.

Pero, se puede generar un problema en los videojuegos y en la comunicación de quienes lo practican. Este supuesto se puede desprender de la investigación de (Marín Díaz, 2004) “quien plantea el tiempo dedicado al juego va en detrimento o a la realización de otras actividades de ocio y tiempo libre; favoreciendo conductas agresivas y egoístas, lo cual predispone a aceptar la violencia con más facilidad; impide el desarrollo de habilidades sociales”. Desde luego si el videojuego tiene fines solo recreativos y no formativos; alcanza solo al desarrollo de conductas poco productivas. Sin embargo, cuando el fin y los medios son diferentes, pueden alentar y tener una influencia positiva, lo que muchas veces no es tomada en cuenta ya que se da más realce a la influencia negativa. Además, se ha comprobado que los videojuegos desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas del niño y el dominio de estas, pueden estimular la curiosidad, la atención, el autocontrol e incluso la comunicación entre sus pares.

Tomando en cuenta esta realidad, se realizó un estudio en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la IEI 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019; y esto conllevará a realizar un diagnóstico en el que se identifique aquellos elementos disruptivos en la comunicación de los estudiantes. Por ello ante este problema es posible reconocer como principales causas de esa falta de comunicación grupal, un inquietante descontrol para imponer sus ideas personales sin respeto de las ideas de los demás; por otro lado, se observa escaso interés por realizar tareas de grupo y desarrollo de pocas capacidades comunicativas. Esto ocasiono niños más aislados, discusiones y/o peleas en el trato grupal y principalmente menos atención en las tareas académicas, todo ello en niños de 5 años genera preocupación y a su vez replantea la propuesta de dar solución a este problema por medio del uso de videojuegos interactivos para comunicarse en grupo y puedan alcanzar metas para mejorar el correcto funcionamiento de las relaciones interpersonales; impulsando la socialización con sus pares. De esta forma convertir los videojuegos más bien en una herramienta de apoyo que puede provocar una comunicación fluida entre sus pares.

Desde luego si el videojuego tiene fines solo recreativos y no formativos; alcanza solo al desarrollo de conductas poco productivas. Sin embargo, cuando el fin y los medios son diferentes, pueden alentar y tener una influencia positiva, lo que muchas veces no es tomada en cuenta ya que se da más realce a la influencia negativa. Además, se ha comprobado que los videojuegos desarrollan las capacidades, habilidades y destrezas del niño y el dominio de estas, pueden estimular la curiosidad, la atención, el autocontrol e incluso la comunicación entre sus pares.

Por otro lado al reconocer esta problemática se planteó para esta investigación a nivel de **objetivos** la perspectiva a nivel de **objetivo general**; implementar un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Posteriormente a nivel de **objetivos específicos**; identificar el nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Asimismo, evaluar el nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la

I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Por consiguiente, comparar el nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Luego de comprender las metas a realizar la presente investigación se *justifica* porque es necesario consolidar la comunicación grupal de los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Por esta razón es necesario reparar en las habilidades comunicativas que se puede generar a partir del uso de los videojuegos educativos. Obviamente, tomándolo desde la perspectiva didáctica ya que puede conllevar al desarrollo de competencias académicas específicas, pero orientándolo pueden servir en la comunicación grupal de los estudiantes de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. A nivel de justificación social el proyecto permitirá implementar un plan que responda a necesidad de una comunicación grupal por parte de todos los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Asimismo se comprometa a un cambio en los procesos de motivación para alcanzar los resultados esperados en la institución

Entonces el desarrollo de este plan didáctico con videojuegos educativos tiene como propósito reparar en las habilidades comunicativas que se puede generar a partir del uso de los videojuegos educativos. Obviamente, tomándolo desde la perspectiva didáctica ya que puede conllevar al desarrollo de competencias académicas específicas pero orientándola pueden servir en la comunicación grupal de los estudiantes de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

De otro lado a nivel metodológico es una investigación cuantitativa, aplicada y explicativa. Asimismo, la población elegida para el estudio estuvo conformada por 70 estudiantes. Asimismo, la selección de los sujetos es de tipo de no probabilístico e intencional eligiéndose así a toda la muestra haciendo un total 20 estudiantes.

Posteriormente, los aspectos éticos y tras efectuar el análisis de diagnóstico obtuvo como resultado un nivel regular de comunicación grupal en los estudiantes de inicial de 5 años y luego de realizar el plan didáctico se obtuvo un nivel óptimo de comunicación grupal en las unidades de análisis valorando una diferencia de 35% con

respecto a la primera evaluación. Lo que concluye que el uso de videojuegos educativos implicara mejoras en el trabajo grupal incidiendo en la comunicación e interacción entre compañeros. Culminando con las referencias bibliográficas y finalizando con los anexos.

## II. Revisión de literatura

### 2.1 Marco teórico

#### 2.1.1 Antecedentes

De otro lado; con la finalidad de fundamentar el trabajo de investigación se ha creído conveniente revisar *antecedentes* en relación a videojuegos educativos y la comunicación grupal, comprendiendo investigaciones a nivel internacional y nacional. Entre ellas tenemos:

#### **Antecedentes internacionales**

Según Zushuan (2018) el estudio de tesis doctoral titulado “videojuegos, educación y desarrollo”. Madrid . España Tuvo como objetivo: Contribuir a un mejor conocimiento de los videojuegos, describiendo sus contenidos reales, explorando y evaluando su influencia en la educación y el desarrollo humano. A nivel metodológico es un estudio aplicado, con una muestra de 40 estudiantes y con cuestionario para evaluar el uso de videojuegos. Para ello partimos de analizar su función como un nuevo medio de comunicación social. Parte de este estudio se basa en nuestra propia experiencia vital como videojugador desde edad muy temprana. Los cambios más significativos los hemos vinculado con el desarrollo tecnológico que subyace a los cambios experimentados en los videojuegos. Esta investigación concluye que el proceso de los niños para aprender a jugar un juego nuevo, su intento de cooperación y sus maneras para resolver conflictos. También aborda algunos de los prejuicios sobre las diferencias entre edad y género en cuanto a jugar videojuegos y los contrasta con los datos observados en el experimento.

Asimismo, Diaz (2018) presenta el estudio de tesis doctoral titulado “Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados” Madrid – España. Cuyo objetivo principal fue llevar a la práctica el juego en el ámbito de la educación formal. Para ello, el estudio del juego, sus características y su potencial para lo educativo, será fundamental, además presentamos dos aplicaciones. Asimismo, esta investigación fue de tipo descriptivo. En la que se concluyó; que el estudio de las teorías de la comunicación requiere, revisar qué

es un grupo y cuál ha sido su contexto; caracterizarlas de tal manera que se conozcan sus alcances y limitaciones así como su metodología. Este aporte enriquece notablemente el estudio para la fundamentación teórica de la comunicación grupal ya que su desarrollo va depender del contexto y van a fundamentar el sentido de la propuesta.

De otro lado, Ferreiro (2016) tuvo una investigación de Maestría titulada “Videojuegos en el aula: una propuesta de uso”, Madrid.- España. El objetivo de esta investigación fue proponer el uso de los videojuegos en el aula como una herramienta didáctica. Este estudio hace una rápida revisión de los conceptos clave, así como de los beneficios e inconvenientes del videojuego, en general, y de su uso en el aula en particular como mediador del aprendizaje. Es un estudio descriptivo propositivo con una muestra que valora en una muestra de 87 estudiantes el uso de videojuego educativos. Asimismo, se concluye que, es posible llevar a cabo experiencias educativas enriquecedoras para el alumnado en relación con los contenidos curriculares sin interferir con otras formas de aprendizaje. El aporte de esta investigación valora el videojuego en el plano didáctico en el aula; tomando en cuenta que no puede afectar el plan académico de los estudiantes, sino más bien reforzarlos en componentes básicos como la comunicación grupal.

Además, Fernández (2016) presentó la investigación doctoral titulada “Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiple” Universidad de Oviedo – España. El objetivo de la investigación fue: Conocer en qué medida los videojuegos educativos, utilizándolos planificada y sistemáticamente, puede constituir contextos de aprendizaje propicios para desarrollar las Inteligencias Múltiples en escolares de Educación Inicial. Tuvo una muestra de 154 estudiantes de nivel inicial en un estudio de diseño experimental. Su objetivo se logró, al demostrar la hipótesis de partida: Valorando positivamente los videojuegos educativos adecuados para promover el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en escolares de Educación Inicial. Los 154 resultados obtenidos por el alumnado muestran incrementos significativos en sus inteligencias, a partir de un diseño experimental; valorando

el antes y después del uso de los videojuegos. Evidenciando la influencia positiva del uso de los videojuegos en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Por ultimo, Cantón (2015) en su estudio de maestría sobre “La comunicación en los centros educativos: un estudio de caso” Universidad Autónoma de Madrid – España. Se pudo observar un marco comunicativo y cultural que van de la mano para su desarrollo. Con el objetivo de analizar la comunicación en estos centros educativos, con una metodología no experimental y una población muestral de 67 estudiantes. Eso depende de que los agentes educativos conjuguen y acuerden en el uso de estrategias de clase o de evaluación para mejorar la comunicación grupal que en este caso al ser un estudio de caso simplifica que cualquier medio externo debidamente enmarcado en un plan didáctico que puede atender a los diferentes niveles de enseñanza.

### **Antecedentes Nacionales**

Asimismo, a nivel nacional el aporte de Pérez (2014) presentó la investigación de pregrado titulada “El software “JCLIC” para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Miguel Ángel Buonarroti, del distrito El Porvenir, Trujillo- Perú 2013”. El objetivo de esta investigación fue mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Miguel Ángel Buonarroti” del distrito El Porvenir, Trujillo a través del software JCLic. Metodológicamente se utilizó un modelo pre experimental con una prueba pre test, seguida de una serie de sesiones de comprensión lectora donde los estudiantes utilizan el programa computacional JCLic; y posteriormente el post test. La conclusión más relevante fue que el programa JCLic sí mejora el nivel de comprensión lectora en los alumnos estudiados.

## **Antecedente local**

Posteriormente, a nivel local, Bonilla (2016) en su estudio de pregrado sobre “El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen” Universidad de Piura – Perú. Se planteo como meta principal determinar el desarrollo del lenguaje oral en estos niños, partiendo que se encuentra en contexto sociocultural que puede optimizar la comunicación reforzando los aspectos cognitivos para valorar este proceso de comunicación. Basicamente en este estudio con 45 niños se pudo observar que los niños dentro de la comunicación el nivel pragmatico de esta variable se encuentra aun por mejorar porque aunque se observan las características de una imagen no se implica mas alla en el proceso comunicativo con sus compañeros.

No hay mas investigaciones que incluyan estas variables de estudio a nivel local

### **2.1.2 Base teórica**

#### **2.1.2.1 Plan didáctico de videojuegos educativos**

Primero debemos diferenciar aquellos videojuegos de entretenimiento y lo propiamente educativo puesto que la tarea principal del plan es alcanzar una enseñanza que en este caso atiende los procesos comunicacionales de los escolares. Entonces para resumir; el plan en marcha; es el uso de videojuegos educativos que son aplicaciones que se utilizan para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y desarrollar determinadas metas y experiencias de aprendizaje Ferreiro (2016)

Asimismo, un plan de didáctico de videojuegos educativos viene a ser todo el proceso de enseñanza y aprendizaje que cumple todo un conjunto de actividades para alcanzar un fin curricular Fernández (2016). De otro lado un plan didactico que conlleva uso de videojuegos según (Asociacion española de video juegos, 2017) viene a corroborar la importancia el alcance de la tecnologia de acuerdo con la finalidad con que se usen. Esto conlleva un aprendizaje indirecto de herramientas tecnologicas que pueden complementar un aprendizaje o mejorar una habilidad, que en este caso sea

reforzar la comunicación grupal. Este plan no conlleva solo dejar al estudiante con el video juego; sino generar en el contexto grupal una experiencia colaborativa que los sumerja en el deseo de alcanzar metas académicas.

#### **2.1.2.1.1 Dimensiones de un plan didáctico de videojuegos educativos**

Asimismo, en un plan que se resumen en cuatro dimensiones y se sostiene en el aporte de Ferreiro (2016). Así tenemos: La elección de recursos técnicos; que obviamente la elección diferenciada para la estimulación de la comunicación grupal se basa sobre el uso de videojuegos que depende de los recursos de cada institución. En el caso al contar con un aula virtual, se reconoce la posibilidad de usar computadoras con un rango promedio de funcionamiento pero capaces de considerar las posibilidades educativas del videojuego. Asimismo, el espacio, cantidad y tiempo en que desarrolle el videojuego contribuirá al desarrollo de habilidades interpersonales, por medio de pequeños grupos y/o en parejas. Sea cual sea el caso la retroalimentación de la información.

De otro lado la elección del videojuego se cuenta con un amplio catálogo comercial de los denominados videojuegos educativos de serious games, Arcade y plataformas para el desarrollo de los aspectos motores, manuales, de reflejos y orientación espacial. De acuerdo al requerimiento de estimulación para la comunicación grupal se recomienda aquellos que son de aventura y rol: motivación interna y reflexión sobre los propios valores, los puzzles, de preguntas y juegos de lógica. Asimismo se debe considerar las características del alumnado: observar si el videojuego es adecuado para la edad y características personales. Por último, observar la adecuada jugabilidad y curva de aprendizaje. Así como, la conexión con los contenidos curriculares.

Además, la competencia docente para implementar los videojuegos educativos; es el reconocer las experiencias y competencias del

profesorado para atender la implementación de videojuego educativos; debe considerar la rigidez horaria de la propia organización escolar, dificultad de integrar el videojuego en un currículo escolar fuertemente parcelado, miedo a la diversión o sensación de pérdida de autoridad por el profesorado. Por tanto, es evidente que el docente necesitará conocer previamente el videojuego para analizar los aspectos didácticos que desea trabajar en el aula, e incluso haber jugado un mínimo para experimentar las sensaciones del videojuego

Por último, basándose en numerosos procedimientos los videojuegos pueden promover relacionados contenidos curriculares. A saber: vocabulario, conocimientos básicos, ortografía, capacidad de resolución de problemas, planificación de estrategias, comunicación verbal, redacción, etc. Por tanto, se señalaran solo aquellos que permitan interacción grupal.

#### **2.1.2.2 Comunicación grupal**

Al introducirse a la variable comunicación grupal, asomándose a las dos de las teorías relevantes para sostener este trabajo de investigación que se basa en el *funcionalismo* y el *estructuralismo*. Este último, mantiene una “postura que corresponde a una visión del mundo que pretende mantener un adecuado funcionamiento de las sociedades. Es una tendencia de lo funcional, explica el funcionamiento de las actividades de un grupo como conjuntos estructurados y jerarquizados entre ellos”. Desde este punto de vista la comunicación es funcional porque centra su objeto de estudio en el análisis de la comunicación como proceso, que se entiende como estímulo – respuesta. Esto es muy importante ya que en los grupos de trabajo escolar se jerarquizar el dialogo sin primar un verticalismo. Sino haciendo funcional el conocimiento contribuyendo cada miembro con su aporte. Garcia (1969)

Asimismo, el *Estructuralismo*, que según Barthes (1993) es “una manera de contemplar las cosas que genera métodos para el estudio de artefactos

culturales desde el método de la lingüística contemporánea” (p. 16). Este aporte es muy importante para cualquier comunicación, puesto que toda persona puede darle un sentido a la comunicación que quiere efectuar. Así que no es lo mismo aprender a interactuar en grupo usando nuevas tecnologías; que utilizar la comunicación cara a cara que actualmente se reemplaza por el uso smarthphone y/o tablets para dialogar. Obviamente esto aclara que cada mensaje que expresamos en la escuela puede producir un impacto en el semejante.

Ahora desde el punto de vista del **funcionalismo**, la comunicación consiste en el proceso de enviar y recibir mensajes. En la que se busca enviar un mensaje en forma precisa y confiable. Por medio de un canal adecuado, y de tal manera que el receptor entienda el mensaje y responda de la manera como el emisor lo hace (Macias Cortes, 2003). En si la comunicación grupal es el proceso de intercambio de mensajes entre dos a mas sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interaccion en grupo

De otro lado conceptualmente la definicion de comunicación grupal viene a ser el proceso de intercambio de mensajes entre dos a más sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interacción en grupo. (Macias Cortes, 2003).

Obviamente la comunicación entre dos seres humanos va mucho más allá del intercambio de información. La interacción corporal, que implica los sentidos puede ayudar a adquirir un conocimiento, o aclarar una situación.

#### **2.1.2.2.1 Dimensiones de la comunicación grupal**

De otro lado, el desarrollo de las dimensiones de la comunicación grupal se sostiene sobre el aporte de Shanon y Weaver (1994) que valoraron *los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares*; que comprende las fuentes de informacion de la que los individuos participan para la comunicación en grupo. Asimismo, la disposicion que muestran

para transmitir el mensaje.y las formas en que se dan para la construcción de un nuevo conocimiento.

Lo mas importante de conocer las habilidades o informacion que puedan tener los miembros del grupo escolar es saber compartir todas esas actitudes para poder alcanzar una meta comùn como grupo.Estos elementos ***conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares*** son basicamente partiendo lo que cada sujeto del grupo puede brindar , la union de stos elementos son la base del éxito del grupo escolar, es decir de que sepan trabajar en equipo los ayudaria mucho generando el interés en cada niño y que los participantes esten dispuestos a trabajar en grupo por ende compartir la informacion,el conocimiento de la comunicación grupal es adquirir la riqueza de informacion de los demás y a partir de ahí ayudar al grupo.

Generar el interés o la dispcion para poder aportar en la comunicación de grupo se puede lograr alcanzar diferentes medios que atraigan este interés en este caso los medios son el uso de video juegos va a ayudar a trabajar en equipo es un estimulo externo que motiva al grupo escolar por medio de estrategias innovadoras.

Asimismo, ***la calidad del mensaje brindado en los grupos escolares*** se centra en el caso del emisor quien da el mensaje; desde la comprension del mensaje y las características personales. Asimismo, desde la perspectiva del receptor, es quien recibe el mensaje; desde la comprension del mensaje y las características personales de los estudiantes de la institución. Tomando en cuenta que la claridad del mensaje está en referencia a la calidad del mismo ,es necesario que el emisor transparente la información si confundir al receptor. La calidad del mensaje no puede ser por ningún motivo una mezcla de ideas o de intervenciones externas que impidan al grupo comprender el sentido de un mensaje .Si un estudiante desea dejar en claro las reglas de un juego , necesita hablar propiamente de los fines del juego los medios y las reglas del juego, si estos puntos no son claros para el grupo pueden cometer errores trasgredir las reglas y por ende no

alcanzar la meta del juego .Es vital que la claridad en la información que se brinda sea debidamente planificada y expuesta .

### **III. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

Ha. La implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos fortalece significativamente la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

#### **Hipótesis específicas**

Ha1. El nivel de comunicación grupal antes de la implementación está en inicio en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Ha2. El nivel de comunicación grupal después de la implementación está en el nivel logrado en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Ha3: El nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación existen diferencias significativas en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

## IV. Metodología

### 4.1 Diseño de investigación

Según Hernández (2010) y Tamayo (2013) es una investigación de tipo cuantitativa y explicativa porque la medición de datos es cuantificada y se midió la influencia del plan didáctico de video juegos educativos en la comunicación grupal. En este caso se tomó la variable independiente: Plan didáctico para intervenir y fortalecer la comunicación grupal que implique una evaluación en el antes y después de la comunicación grupal. Por eso los resultados son medibles. Valorando la diferencia porcentual del cambio que se suscita en la comunicación grupal. Además, es una investigación de corte longitudinal porque se extiende en el tiempo

En la siguiente investigación se desarrolló el diseño pre experimental de un solo grupo porque permite la manipulación de las variables. Además, de tipo longitudinal descriptivo porque la recolección de los datos se hará en dos momentos definidos. Hernández, Fernández y Baptista (2010)

**G : O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>**

G: Muestra de los estudiantes de 5 años de nivel inicial en una I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

O<sub>1</sub>= Escala valorativa sobre la comunicación grupal antes de la implementación del plan didáctico de videojuegos educativos

O<sub>2</sub>= Escala valorativa sobre la comunicación grupal después de la implementación del plan didáctico de videojuegos educativos

### 4.2 Población y muestra

#### **Población**

Según Arias (2012) la población es un conjunto finito de unidades de análisis con elementos comunes que son de utilidad para una investigación. Esta puede ser delimitada por los objetivos de la investigación. La población de este estudio comprende todos los estudiantes de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

*Tabla 1:* Distribución poblacional de Inicial de 3, 4 y 5 años de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

Inicial	Estudiantes	
	H	M
Inicial de 3 años	13	12
Inicial de 4 años	10	15
Inicial de 5 años	8	12
Total	32	38

Fuente: Registro de evaluación de Inicial de 3, 4 y 5 años: de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

### **Muestra**

Se muestrea un segmento de la población por muestreo no probabilístico que según Hernández (2010) es un tipo de muestreo intencional con limitadas unidades de análisis; esto quiere decir que se elige bajo criterio del investigador a los estudiantes de 5 años de nivel inicial. Con un total de 20 estudiantes

*Tabla 2:* Distribución poblacional de Inicial de 5 años de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

Inicial 5 años	Estudiantes
Hombres	8
Mujeres	12
Total	20

Fuente: Registro de evaluación de Inicial de 3, 4 y 5 años: de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

### **Criterios de selección**

Criterios de inclusión

- Todos los estudiantes que asisten y realizan la escala valorativa
- Todos los estudiantes de 5 años de nivel inicial

### Criterios de exclusion

- Estudiantes que no pertenezcan a inicial de 5 años
- Estudiantes que no se encuentren en clase

## **4.3 Definición y operacionalización de variables:**

### **4.3.1 Definiciones**

Plan didáctico de videojuegos educativos

Definición conceptual: Es el conjunto de actividades para el uso de videojuegos educativos que son aplicaciones que se utilizan para crear experiencias de aprendizaje y desarrollar determinadas metas y experiencias de aprendizaje Ferreiro (2016).

Comunicación grupal.

Definición Conceptual: Es el proceso de intercambio de mensajes entre dos a mas sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interaccion en grupo Macias (2003)

### 4.3.2 Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V.I: <b>Plan didáctico de videojuegos educativos</b>	Es un conjunto de estrategias que delinean el uso de los videojuegos educativos para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y desarrollar determinadas metas y experiencias de aprendizaje (Ferreiro Lago, 2016)	De acuerdo al conjunto de actividades planificadas se verificara el planteamiento curricular a nivel de unidades, estrategias y la orientación para el uso de videojuegos educativos.	Según el aporte de Ferreiro (2016) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de los recursos técnicos.</li> <li>• Competencia docente.</li> <li>• Concreción de la estrategia didáctica.</li> </ul>	Desarrollo de un plan curricular  Uso de estrategias interactivas entre compañeros  Uso de videojuego educativo en aula	Planificación de unidades de aprendizaje III Y IV  Realización de acciones novedosas para el trabajo en equipo  Se brindó orientación en el uso didáctico	

					de los videojuegos educativos	
--	--	--	--	--	----------------------------------	--

<p>VD: <b>Comunicación grupal</b></p>	<p>Es el proceso de intercambio de mensajes entre dos a más sujetos que centran su mensaje en un determinado tema. Tomando en cuenta la interacción en grupo. (Macias Cortes, 2003).</p>	<p>Es la forma en que se establece un nexo verbal y cognitivo para medir los conocimientos y habilidades de grupo en la calidad de mensajes que se brindan</p>	<p>Según Shanon y Weaver (1994)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares.</li> <li>• Calidad del mensaje en los grupos escolares</li> </ul>	<p>Capacidad para recopilar información</p> <p>Disposición para transmitir el mensaje</p> <p>Capacidad para la construcción de un nuevo conocimiento</p> <p>Comprensión del mensaje</p> <p>Características personales del estudiante</p>	<p>Evalúa el tema a tratar</p> <p>Expresa interés sobre un tema</p> <p>Utiliza sus saberes previos</p> <p>Conversan sobre el tema en común</p> <p>Existe claridad en el tema a tratar</p> <p>Sabe escuchar</p> <p>Responde preguntas</p> <p>Presta atención</p>	<p>1ª Dimensión</p> <p>Bajo : 1-4</p> <p>Regular : 5-12</p> <p>Optimo :13-20</p> <p>2ª Dimensión</p> <p>Bajo : 1-4</p> <p>Regular : 5-12</p> <p>Optimo :13-20</p>
---	--	--	--	--	---	---

#### **4.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.**

##### **✓ Técnica análisis de método cuantitativo**

De acuerdo Hernández (2010) a este estudio se realiza la técnica de observación directa la cual consiste en la recopilación de datos por parte del investigador in situ tomando los datos junto a la unidad de análisis que son los estudiantes de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

##### **✓ Instrumento**

Según el método de esta investigación, se usará una escala valorativa para validar la información de la variable comunicación grupal la cual está compuesta por 8 ítems y que tomara la prueba de de KMO y Barlette para su validación de contenido y el análisis de combrach para obtener su confiabilidad.

#### **4.5 Plan de Análisis**

La investigación iniciara el proceso de análisis, con la recolección de datos haciendo una verificación valorativa con ayuda de la investigadora antes de la implementación del plan didáctico de videojuegos educativo. También se tomara en cuenta la prueba de hipótesis KMO y Barlette para la validación de contenido de los instrumentos de recolección. Esta información se insertará en la base de datos del SPSS V22.00; posteriormente en la evaluación final posterior a la implementación del plan se cotejará a través del instrumento de comunicación grupal su avance final y haciendo uso de los estadísticos descriptivos a nivel de frecuencia se comparara ambos resultados para ver las diferencias significativas en logradas en el grupo de estudio.

#### 4.6 Matriz de consistencia

TITULO: Implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p><b>Pregunta general</b></p> <p>¿De qué manera la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos puede fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Implementar un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas Piura, 2019.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p><b>Hi:</b> La implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos fortalece significativamente la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p>	<p><b>Plan didáctico de videojuegos educativos</b></p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de los recursos técnicos.</li> <li>• Elección del videojuego.</li> <li>• Competencia docente.</li> </ul> <p>Concreción de la estrategia didáctica.</p>	<p>Enfoque : Cuantitativo</p> <p>Tipo : Aplicada</p> <p>Nivel : Explicativo</p> <p>Diseño :</p> <p>Pre experimental</p> <p>Longitudinal descriptivo</p> <p><b>GE : O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p> <p>GE= Muestra de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la I-E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p>

<p><b>Preguntas específicas</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de comunicación grupal antes de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.I 071 Micaela Bastidas, Piura, 2019?</p> <p>¿Cuál es el nivel de comunicación grupal después de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.I 071 Micaela Bastidas, Piura, 2019?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el nivel de comunicación grupal antes de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p> <p>Evaluar el nivel de comunicación grupal después de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Ha1. El nivel de comunicación grupal antes de la implementación está en inicio en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p> <p>Ha2. El nivel de comunicación grupal después de la implementación está en el nivel logrado en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p>	<p><b>Comunicación grupal</b></p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares</li> <li>• Calidad del mensaje en los grupos escolares.</li> </ul>	<p>O1= Escala valorativa sobre la comunicación grupal antes de un plan didáctico de videojuegos educativos.</p> <p>O2= Escala valorativa sobre la comunicación grupal después de un plan didáctico de videojuegos educativos.</p> <p><b>Población :</b> 70 estudiantes</p> <p><b>Muestra</b> 20 niños de nivel inicial de 5 años de la I.E.I 071 Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p>
---	---	---	--	---

<p>¿Cuál es el nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019</p>	<p>I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.</p> <p>Comparar el nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019</p>	<p>Ha3: El nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación existen diferencias significativas en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019</p>		<p><b>Técnica</b> Observación directa</p> <p><b>Instrumento</b> Escala valorativa para medir la comunicación grupal.</p>
---	---	---	--	--

#### **4.7 Aspectos Éticos**

Esta investigación sera desarrollada cumpliendo los siguientes criterios:

- Recopilacion de la informacion respetando el derecho de proteccion de las personas involucradas. Para lo cual ningun proceso de recoleccion se hara respetando su percepcion y sin identificacion precisa en el instrumento de recopilacion.
- Asimismo, se aplico el principio de justicia para una selección de equidad. Lo que corresponde a una adecuada distribucion por sexo y edad de acuerdo a los intereses de la investigacion.
- Respeto de los derechos de autor como parte del principio de integridad cientifica para la citacion de la informcion referencial. Esto quiere decir que toda informacion ha sido debidamente citada y/o referenciada

## V. Resultados

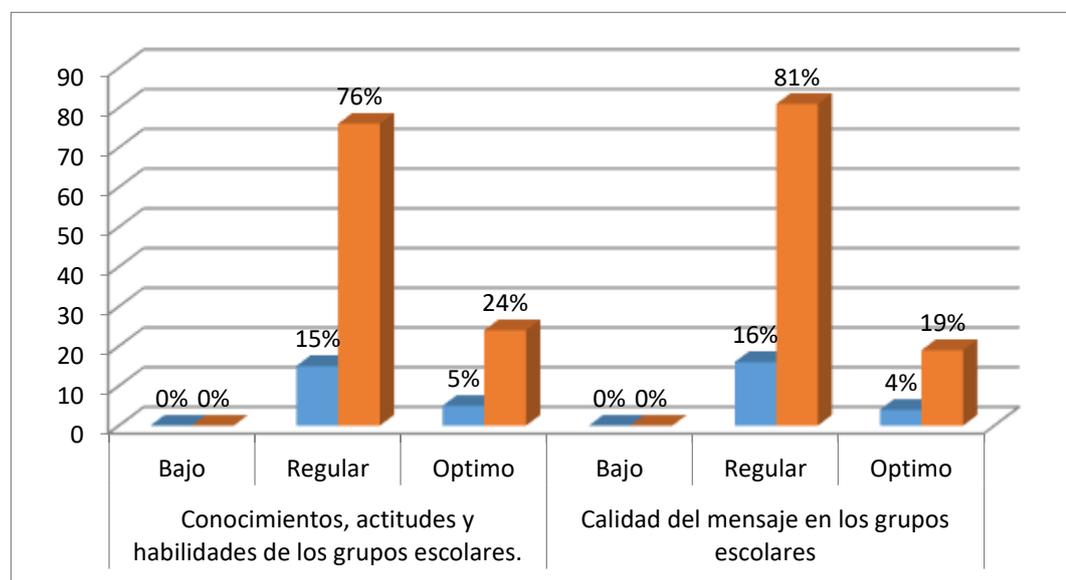
### 5.1 Resultados

Resultados del objetivo específico 1: El nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

*Tabla 1:* Nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos

Dimensiones	Niveles	N	%
Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares.	Bajo	0	0
	Regular	15	76
	Optimo	5	24
Calidad del mensaje en los grupos escolares	Bajo	0	0
	Regular	16	81
	Optimo	4	19

*Fuente:* Tabla 1: Observación realizada por una escala valorativa a estudiantes de inicial de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I 071 Micaela Bastidas-Piura,2019.



*Fig. 1:* Nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos

En la tabla 1 se pudo identificar que la comunicación grupal centrado en los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares obtuvo en la etapa de diagnóstico un nivel regular en un 76% del total de estudiantes. Asimismo, en la comunicación grupal centrada en la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel regular en un 81% del total de unidades de análisis a quienes se aplicó la escala valorativa

Resultados del objetivo específico 2: Evaluar el nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Tabla 02: Nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos

Dimensiones	Niveles	N	%
Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares.	Bajo	0	0
	Regular	4	19
	Optimo	16	81
Calidad del mensaje en los grupos escolares	Bajo	0	0
	Regular	5	24
	Optimo	15	76

Fuente: Tabla 2: Observación realizada por una escala valorativa a estudiantes de inicial de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I 071 Micaela Bastidas-Piura,2019.

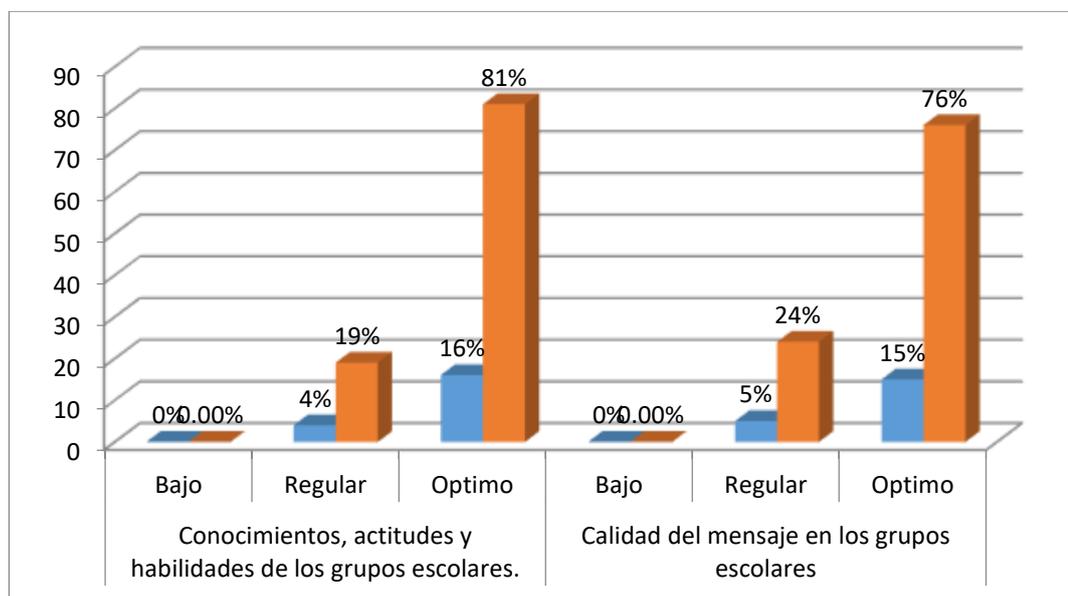


Fig. 2: Nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos.

En la tabla 2 se pudo identificar que la comunicación grupal centrado en los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares obtuvo en la etapa post experimental un nivel óptimo en un 81% del total de estudiantes. Asimismo, en la comunicación grupal centrada en la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel óptimo en un 76% del total de unidades de análisis a quienes se aplicó la escala valorativa

Resultados del objetivo específico 3: Comparar el nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Tabla 3: Comparación del nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos

Dimensiones	Niveles	Antes del plan		Después del Plan		Dif
		N	%	N	%	
Conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares.	Bajo	0	0	0	0	0
	Regular	15	76	4	19	57
	Optimo	5	24	16	81	57
Calidad del mensaje en los grupos escolares	Bajo	0	0	0	0	0
	Regular	16	81	5	24	57
	Optimo	4	19	15	76	57

Fuente: Tabla 3: Observación realizada por una escala valorativa a estudiantes de inicial de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I 071 Micaela Bastidas-Piura,2019.

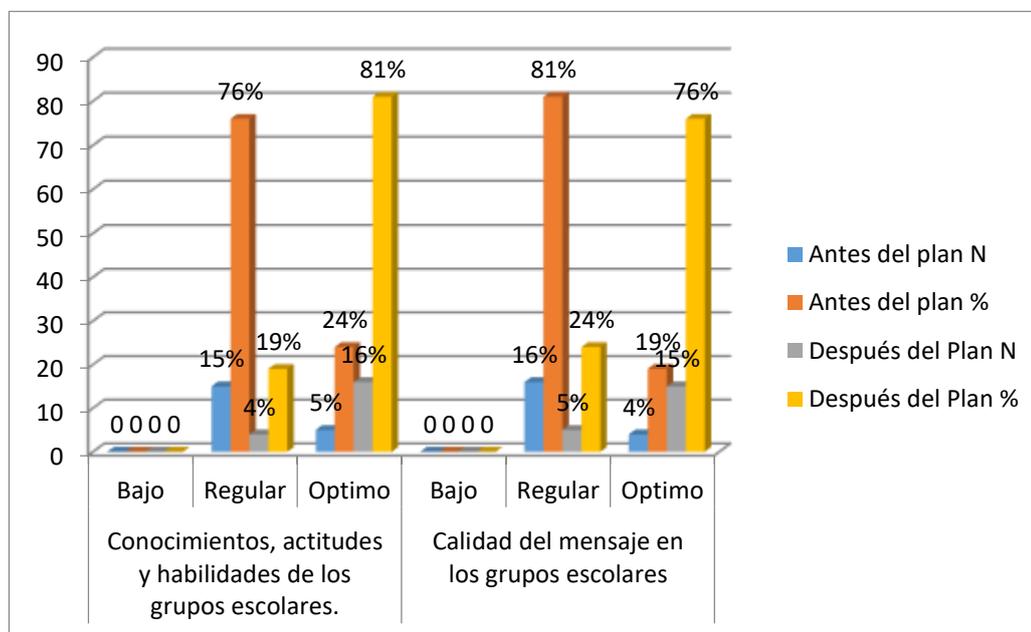


Fig.3: Comparación del nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica.

De otro lado en la tabla 03 se obtuvo una diferencia porcentual del 57% a favor de una mejora en la comunicación grupal centrado en el desarrollo de la subvariable conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares y calidad del mensaje en los grupos escolares

## 5.2 Contrastación de hipótesis

Tabla 04. Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
<b>Postest - Pretest</b>	2,412	1,546	0,206	1,626	2,456	10,124	64	,000

### Decisión para objetivo general

Como el  $p\_valor = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ . Y se acepta la hipótesis alterna. Se valida la hipótesis alterna de la hipótesis general en la cual se afirma que la implementación de un plan didáctico de videojuegos educativos fortalece significativamente la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

### Decisión para los objetivos específicos

Como el  $p\_valor = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ . Y se acepta la hipótesis alterna. Validando la hipótesis específica 1 la cual indica que el nivel de comunicación grupal antes de la implementación está en inicio en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Como el  $p\_valor = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ . Y se acepta la hipótesis alterna. De otro lado de acuerdo a los resultados encontrados luego de la implementación de un plan se valida la hipótesis específica 2 la cual indica que el nivel de comunicación grupal después de la implementación está en el nivel logrado en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

Como el  $p\_valor = Sig (bilateral) = 0.000 < \alpha = 0.05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ . Y se acepta la hipótesis alterna. De otro lado de acuerdo a los resultados encontrados luego de la implementación de un plan se valida la hipótesis específica 3 la cual indica que el nivel de comunicación grupal antes y después de la implementación existen diferencias significativas en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

### **5.3 Discusión**

En el marco de la investigación sobre implementación de una plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019 se planifico como primer paso específico identificar el nivel comunicación grupal antes de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas la cual identifico en la comunicación grupal referido a los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares un nivel regular en el 76% de estudiantes. Asimismo, en la comunicación grupal centrada en la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel regular en un 81% del total de unidades de análisis a quienes se aplicó la escala valorativa. Estos resultados se emparejan con el aporte de Bonilla (2016) quien en una investigación con niños de 4 años se valido la necesidad de optimizar la comunicación reforzando los aspectos cognitivos en la comunicación. Y la posición del profesor mas alla del proceso comunicativo con sus compañeros.

De otro lado, para el 2do objetivo específico se planifico evaluar el nivel comunicación grupal después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Encontrando, que la comunicación grupal centrado en los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares obtuvo en la etapa post experimental un nivel óptimo en un 81% del total de estudiantes. Asimismo, en la comunicación grupal centrada en la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel óptimo en un 76% del total de unidades de análisis a quienes se aplicó la escala valorativa. Estos resultados de mejora a través del uso de videojuegos educativos tambien se referencia en la

investigación de Ferreiro (2016) quien valida que es posible llevar a cabo experiencias educativas enriquecedoras para el alumnado en relación con los contenidos curriculares valorando el videojuego en el plano didáctico en el aula; reforzando componentes básicos como la comunicación grupal.

Asimismo tomando en consideración el objetivo específico 03: Comparar el nivel comunicación grupal antes y después de la implementación de una propuesta didáctica de videojuegos educativos en los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 201. Se obtuvo una diferencia porcentual del 57% a favor de una mejora en la comunicación grupal centrado en el desarrollo de la subvariable conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares y calidad del mensaje en los grupos escolares. Por eso Ferreiro (2016) justifica el uso de un plan didáctico de videojuegos educativos puesto que la tarea principal del plan es alcanzar una enseñanza que en este caso atiende los procesos comunicacionales de los escolares. Por ello Fernández (2016) señala que el plan didáctico que conlleva uso de videojuegos corrobora la importancia el alcance de la tecnología de acuerdo con la finalidad con que se usen. Este plan no conlleva solo dejar al estudiante con el video juego; sino generar en el contexto grupal una experiencia colaborativa que los sumerja en el deseo de alcanzar metas académicas.

## **VI. Conclusiones**

Se concluye a nivel general que la implementación del plan de videojuegos educativos tiene una influencia significativa positiva en la comunicación grupal porque mejora sus aspectos principales a un nivel óptimo y verifica una mejora en el 57% de estudiantes.

Se concluye que antes de la implementación del plan didáctico de videojuegos educativos los estudiantes de 5 años los sujetos de estudio tienen un nivel de comunicación grupal regular porque sobre los resultados se obtuvo un nivel regular en un 76% del total de estudiantes en la primera dimensión. Asimismo, de acuerdo a la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel regular en un 81% del total de unidades de análisis.

Se concluye que después de la implementación del plan didáctico de videojuegos educativos los estudiantes de 5 años los sujetos de estudio tienen un nivel de comunicación grupal óptimo. Obteniendo en la etapa post experimental un nivel óptimo en un 81% del total de estudiantes en la primera dimensión. Asimismo, en la comunicación grupal centrada en la calidad del mensaje dentro de los grupos escolares también se obtuvo un nivel óptimo en un 76% del total de unidades de análisis a quienes se aplicó la escala valorativa.

Al comparar los resultados del pretest y pos test se verificó que el 57% de estudiantes se redirige a una mejora en la comunicación grupal concluyendo que esta es posible si los conocimientos, actitudes y habilidades de los grupos escolares y calidad del mensaje en dichos grupos son parte de todas las actividades.

## Referencias Bibliográficas

- Arias, F. G. (2012). *Proyecto de investigacion*. 6ta Edicion.
- Asociacion española de video juegos. (2017). *El videojuego en el mundo..*  
<http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/>
- Barthes , R. (1993). *La aventura semiologica*. Paidos.
- Bonilla Solorzano, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*.
- Cantón Mayo, I. (2015). *La comunicación en los centros educativos: un estudio de caso*.
- Fernández García, L. C. (2016). *Videojuegos educativos para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en aulas de Educación Primaria*.
- Ferreiro Lago, E. (2016). *Videojuegos en el aula: Una propuesta de uso*.
- Garcia Pelayo. (1969). *Nuevo larouse manual ilustrado*.
- Gestion. (18 de Marzo de 2014). El diario de economia y negocios del Perú . *En 40% aumenta anualmente el consumo de videojuegos en el Perú .*
- Macias Cortes, G. J. (2003). *Teorías de la comunicación grupal en la toma de decisiones: contexto y caracterización*.
- Marín Díaz, V. (2004). *Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar*.
- Perez Borges, R. (2014). *El software “JCLIC” para mejorar los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Miguel Angel Buonarroti, 2013*.
- Sánchez Navarro, J., & Aranda, D. (2010). *Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: los videojuegos como espacios para lo social*.

## Anexo 1: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

<b><u>FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO</u></b>
<b>DENOMINACION: ESCALA VALORATIVA DE COMUNICACIÓN GRUPAL</b>
<b>AUTOR: MACIAS CORTES, 2003</b>
<b>ITEMS 8 ITEMS</b>
<b>CONFIABILIDAD: 0.98 alfa de combrach</b>
<b>Observaciones: Es una escala aplicada a niños entre 5 – 7 años</b>

## Anexo 2: ESCALA VALORATIVA

MARCA DE ACUERDO A DONDE CORRESPONDA

ITEMS	VALORACIONES				
	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NIUNCA	NUNCA
1. Conocen del tema al tratarlo en grupo					
2. Expresa interés sobre un tema en grupo					
3. Utiliza sus saberes previos para comunicarse en el grupo					
4. Conversan en el grupo sobre el tema en común					
5. Existe claridad en el tema a tratar al trabajar en grupo					
6. Sabe escuchar al grupo de aula					
7. Responde preguntas al comunicarse en el grupo					
8. Presta atención a lo planteado en el grupo					

## Anexo 3: BASE DE DATOS

BASE DE DATOS

4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4
5	1	5	2	5	5	1	5	2	3	5	1	5	1	4	5
4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	1	5	4
5	1	4	1	4	5	2	5	2	4	5	3	4	2	5	4
4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3
5	1	5	1	4	4	1	5	4	5	5	1	5	1	1	1
1	2	5	3	5	2	2	5	5	2	2	5	5	1	5	5
4	5	5	3	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	5
3	5	5	3	4	4	1	4	3	4	4	3	4	1	4	3
4	2	4	2	5	4	2	4	2	3	4	2	3	2	5	5
4	2	3	1	5	4	3	4	1	5	5	4	5	1	5	5
4	2	5	1	5	3	2	5	5	5	3	1	5	1	5	3
5	4	5	2	5	5	5	3	3	5	5	3	5	4	5	5
5	2	5	1	5	4	1	5	2	5	5	2	5	2	5	5
4	5	3	1	3	4	4	3	1	4	5	1	4	1	4	2
2	3	4	3	3	3	2	4	2	3	2	2	1	2	2	3
4	1	4	1	4	2	1	3	3	4	4	2	3	4	4	3
3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3
5	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4
4	2	5	3	5	4	2	5	3	5	5	2	5	1	5	4

## ANEXO 4 -CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE SESION DE CLASES

Nº	FECHAS	SESIONES	PROPOSITO
01	LUNES 05 DE NOVIEMBR DEL 2019	¿Las plantas son seres vivos?	Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan
02	MARTES 06 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Conociendo las partes de la planta	Conocen las partes del cuerpo de los seres vivos con la función que realizan.
03	MIERCOLES 07 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Clases de plantas	Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir
04	JUEVES 08 DE NOVIEMBRE DEL 2019	La vida de las plantas	Describe el crecimiento de los seres vivos
05	VIERNES 09 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Utilidad de las planta	Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan
06	LUNES 12 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Jugando con las mascotas	Hace preguntas que expresan su interés por averiguar sobre determinados objetos, seres vivos o fenómenos naturales de su entorno
07	MARTES 13 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Clasificando y comparando animales	- Explora y observa objetos, seres vivos, hechos o fenómenos de su entorno haciendo uso de sus sentidos.
08	MIERCOLES 14 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Clasificando y comparando los animales	- Describe el crecimiento de los seres vivos
09	JUEVES 15 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Conociendo el habitad de los animales	- Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.
10	VIERNES 16 DE NOVIEMBRE DEL 2019	Los regalos que nos da los animales	Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.

## ANEXO 5: CONSTANCIA DE REALIZACIÓN DE TESIS



### I.E N°071

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 071 del Asentamiento Humano "Micaela Bastidas" –distrito Veintiséis de Octubre – Piura, con código 0613273, que suscribe

#### HACE CONSTAR:

Que, la Sra. **DIANA CAROLINA CARRION CAMPOS** identificada con DNI 44337513, ha realizado su Tesis denominada IMPLEMENTACIÓN DE UN PLAN DIDÁCTICO DE VIDEOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN GRUPAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 071 – MICAELA BASTIDAS – PIURA 2019, en el cual ejecutará 10 sesiones acumulando 50 horas pedagógicas.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

Veintiséis de Octubre, Noviembre del 2019

  
Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

**"TRABAJANDO TODOS UNIDOS PARA UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD"**

## **ANEXO 6 : PLAN DIDACTICO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS**

### **OBJETIVO:**

Implementar un plan didáctico de videojuegos educativos para fortalecer la comunicación grupal en los estudiantes de 5 años de nivel inicial de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019

### **JUSTIFICACION**

Este plan didáctico sobre la base de los videojuegos didácticos es necesario para consolidar la comunicación grupal de los estudiantes de 5 años de nivel inicial en la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019. Por eso desde la perspectiva didáctica el uso de estos videojuegos puede conllevar al desarrollo de competencias académicas específicas, pero orientándolo pueden servir en la comunicación grupal de los estudiantes de la I.E.I 071-Micaela Bastidas, Piura, 2019.

### **ACTIVIDADES**

1. ¿Las plantas son seres vivos?
2. Conociendo las partes de la planta
3. Clases de plantas
4. La vida de las plantas
5. Utilidad de las plantas
6. Jugando con las mascotas
7. Clasificando y comparando los animales
8. Conociendo el habitat de los animales
9. Conociendo los animales que viven en el mar
10. Los regalos que nos dan los animales

## ANEXO7: SESIONES DE APRENDIZAJE

### VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS PARA REALIZAR EL PLAN DE TESIS

Juego sobre las plantas y animales



Juego de ciencias naturales diseñado para alumnos de inicial de 5 y 1 y 2do de primaria con el que repasar y afianzar contenidos relacionados con las plantas, su desarrollo, las funciones vitales, sus partes, los cuidados de una planta y su hábitat. Ideal para trabajar en clase con la PDI.

Áreas/materias:: 01. Ciencias de la Naturaleza, 01.3. Los seres vivos

Autor: [Mundoprimary](#)

Licencia de uso: © Todos los derechos reservados

### ACTIVIDADES DE LA SESION EDUCATIVA

SESIÓN N° 1	
1. TÍTULO	¿Las plantas son seres vivos?
2. FECHA	Lunes 05 de noviembre

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Biodiversidad, Tierra y universo</b> - Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera</li> </ul> <p>- Entonamos una canción nueva</p> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto.</li> <li>- ¿Las plantas son seres vivos?</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	<p>Canción Bandera CD</p>
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
¡Planificamos el proyecto con los niños!	<p><b>Planificación del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usamos un nuevo videojuego educativo sobre las plantas</li> <li>- Les proponemos a los niños que visitaremos a las plantas de nuestro colegio.</li> <li>- Les pedimos a los niños que formen parejas para salir a visitar todas las plantas que hay.</li> </ul>	Áreas verdes del colegio



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les damos las indicaciones de ir en forma ordenada y en silencio.</li> <li>- Les pedimos los niños que observen las plantas, motivamos para que ellos describan lo que ven.</li> <li>- Al regresar al aula dialogamos sobre lo que vimos.</li> <li>- Les plantemos algunas preguntas que queremos saber sobre las plantas.</li> <li>- ¿Cómo nacen?</li> <li>- ¿Dónde viven?</li> <li>- ¿Por dónde comen y respiran?</li> <li>- ¿Tienen hijitos?</li> <li>- Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,</li> <li>- Anotamos lo que los niños nos dicen.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="837 571 1379 715" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th data-bbox="837 571 992 619">¿Qué haremos?</th> <th data-bbox="992 571 1189 619">¿Cómo lo haremos?</th> <th data-bbox="1189 571 1379 619">¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="837 619 992 715"></td> <td data-bbox="992 619 1189 715"></td> <td data-bbox="1189 619 1379 715"></td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				papelote
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
<p><b>Inicio</b></p> <p>¿Las plantas son seres vivos?</p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños dos plantitas (geranio, rosa, chiflera, etc.) de la misma clase.</li> <li>- Les preguntamos a los niños que observen las dos plantas.</li> <li>- Les preguntamos son iguales, las dos son de la misma clase.</li> <li>- Porque creen que una está más grande que la otra.</li> <li>- Les mostramos una tercera planta recién nacida o muy pequeñita.</li> <li>- Y ahora que piensan porque esta planta es aún más pequeña. ¿Crecerá y será igual que esta grande?</li> </ul>	plantas						
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Observación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan un videojuego.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Formula hipótesis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de visitar a las plantas de nuestro colegio ustedes creen que :</li> <li>¿Las plantas crecen?</li> </ul>	lámina						




**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz**  
Directora I.E N° 071

	<p>¿Las plantas tienen vida?          ¿Las plantas nacen?          ¿Las plantas comen?          ¿Las plantas se enferman?          ¿Las plantas que necesitan para poder vivir?          ¿Las plantas son seres vivos?</p> <p>- En un papelote anotamos las hipótesis nombradas por los niños y luego las leemos</p> <p><b>Experimentación</b></p> <p>- Les mostramos a los niños un germinador con su planta ya crecida.          - ¿cómo creen que nació esta plantita?          - Observan las semillas que están dentro del vaso transparente Les mostramos a los niños una maceta con una planta seca. ¿Les preguntamos cuando realizamos nuestra visita a las plantas observamos alguna seca?          - Que creen ustedes ¿porque esta plantita se secó?          - Dialogamos con los niños que las plantas se secan o mueren por falta de agua, la pisaron, la maltrataron o porque está enferma.          - Cuando observaron las plantas algunas tenían manchas, bichos, hojas comidas es porque la planta está enferma. Por falta de abono de agua de sol o mucho frío, etc.          - Comentamos con los niños que observaron que las plantas nacen, crecen como nosotros.          - ¿Las plantas de nuestro colegio porque están vivas? ¿porque no se mueren? porque se las riega y se las cuida, tiene el sol que les da luz tiene aire para respirar como nosotros.</p> <p><b>Verbalización:</b></p> <p>- Los niños comparan la planta seca y la planta viva          - Nombramos cuales son las causas de que esta plantita se murió.          - Observan y nombran que necesita una plantita para vivir.</p> 	<p>Papelote</p> <p>germinador</p> <p>Plantas secas</p> <p>Lámina</p>
	<p><b>Formulación de conclusiones.</b></p> <p>- Revisamos nuestras hipótesis:          - Sobre si las plantas son seres vivos?          - Las plantas si son seres vivos.          - Las plantas si comen.          - Las plantas si nacen.          - Las plantas si se enferman</p>	 <p>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Chorro          Directora I.E N° 071</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si me reventaron mi globo me retiro de la batalla y me siento</li> <li>- Tener cuidado de no patear o golpear a los compañeros.</li> <li>- Cada niño tendrá su pareja de otro grupo para reventar su globo.</li> <li>- Cuando se pare la música, descansamos y contamos cuantas parejas quedan.</li> <li>- El grupo que tenga más globos sin reventar será el ganador.</li> </ul>	
	<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos tendemos en el suelo nos echamos muy quietos, quietos con los ojos cerrados y realizamos respiraciones profundas y lentas.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<p><b>Dialogamos sobre lo que hicimos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibuja la batalla de los globos.</li> </ul> <p><b>Valor del mes: amor a la naturaleza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños unas láminas</li> <li>- Les pedimos que las observen y describan lo que ven.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos que los niños están demostrando amor y respeto por la naturaleza que es todo lo que nos rodea, todo lo creado por Dios, las plantas, los animales, el agua, etc.</li> <li>- Comentamos que nosotros también debemos amar a la naturaleza que nos rodea.</li> <li>- Invitamos a un niño que nos cuente una experiencia como el ama a la naturaleza.</li> <li>- Colorea una ficha de amor a la naturaleza.</li> <li>- Elaboramos nuestro germinador según indicaciones de la maestra.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para mañana recolectar; hojas y flores.</li> </ul>	<p>Hoja plumones</p> <p>Láminas</p> <div style="text-align: right;">  <p><b>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez</b> Directora I.E N° 071</p> </div> <p>Vaso de algodón</p> <p>Semilla</p> <p>Ficha</p>
<b>Rutinas</b>			

<b>SESIÓN N° 2</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Conociendo las partes de la planta
<b>2. FECHA</b>	Martes 06 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Mecanismos de los seres vivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.</li> <li>- Relaciona las partes del cuerpo de los seres vivos con la función que realizan.</li> </ul>

<b>4.- RELIGION</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
PS	10. testimonio de la vida en la formación cristiana	10.5 Escucha con atención pasajes de la Biblia, referidos al nacimiento y la vida del niño Jesús	 Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherroz Directora I.E.N° 071
			- Escucha comenta y valora pasajes de la Biblia con interés.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conociendo las partes de la planta</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	<p>CD</p> <p>Canción</p>
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<p><b>Inicio</b></p> <p>Conociendo las partes de la planta</p> <p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente muestra una planta (de rocoto., de habas, etc.) de preferencia que tenga fruto.</li> <li>- Les preguntamos que observen la planta.</li> <li>- Se acuerdan ayer cuando visitamos a las plantas ¿todas las plantas son iguales?</li> <li>- Las plantas tienen partes así como nuestro cuerpo tiene sus partes como la cabeza, tronco y extremidades</li> </ul> <p><b>Observación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños que observen algunas láminas de plantas</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Láminas de plantas</p>
 <p>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez Directora I.E. N° 071</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos sobre lo que observamos.</li> <li>- ¿Las plantas tienen partes?</li> <li>- ¿Cuáles son esas partes?</li> </ul> <p><b>Formula hipótesis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de lo observado anotamos las posibles hipótesis de los niños.</li> <li>- Enumeran las partes que creen que tienen las plantas.</li> <li>- Anotamos en papelote sus hipótesis</li> </ul> <p><b>Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les pedimos a los niños que saquen sus flores y hojas que y trajeron de casa.</li> <li>- ¿Que más tienen las plantas?</li> <li>- Les repartimos a cada grupo algunos tallos y raíces, dialogamos sobre estas partes.</li> <li>- Que más tendrán las plantas, se acuerdan que observaron la lámina del árbol de las manzanas, bueno eso es el fruto de la planta.</li> <li>- Las plantas así como tienen hojas diferentes, flores diferentes, tallos diferentes, raíces diferentes, también tienen frutos diferentes como: peras, uvas, mango, plátano, mandarina, etc.</li> <li>- Nosotros solo comemos el fruto de las plantas o también podemos comer otras partes como sus hojas, tallos y raíces.</li> <li>- Colocamos todo en el centro de la mesa. Y damos una bolsa por grupo para que guarde el material..</li> <li>- La docente saca de un bolsa de mercado algunas alimentos, lechuga es una hoja comestible, zanahoria es una raíz comestible y el apio es un tallo comestible.</li> <li>- Observemos las siguientes láminas de estas partes comestibles.</li> <li>- Comentamos cuales comieron.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div data-bbox="555 991 952 1204" style="text-align: center;"> <p><b>Plantas con tallos comestibles</b></p> <p>- En vez de comer sus hojas, comemos sus tallos.</p> </div> <div data-bbox="1084 1007 1406 1230" style="text-align: center;"> <p><b>Raíces comestibles</b></p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="663 1177 853 1383" style="text-align: center;"> <p>Lechuga</p> </div> <div data-bbox="853 1177 1032 1433" style="text-align: center;"> <p>Acelga</p> </div> <div data-bbox="1032 1177 1223 1394" style="text-align: center;"> <p>Espinaca</p> </div> </div>	<p>Papelote</p> <p>Flores hojas</p> <p>Tallos raíces</p> <p>Alimentos</p> <p>Láminas.</p> <p>ficha</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">   <p>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz Directora I.E N° 071</p> </div>

	<p><b>Verbalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños comentan sobre las partes de la planta.</li> <li>- La planta come por la raíz y respira por sus hojas.</li> <li>- Algunos tallos, raíces y hojas son comestibles.</li> <li>- Los niños comentan sobre que partes de la planta que han comido y les gusta más.</li> <li>- Los niños reconocen y nombran las partes de las plantas.</li> </ul> <p><b>Formulación de conclusiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan los los papelotes los leemos y comparamos con las hipótesis que hicimos sobre las partes de la planta</li> <li>- Cada grupo dice su conclusión y en un papelote las escribimos .</li> <li>- En una ficha reconoce las partes de la planta.</li> </ul>	
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Chérrez  
Directora I.E N° 071

ACTIVIDAD DE RELIGIÓN			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> parábola “la oveja perdida”	<b>Ver</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les contamos la parábola “la oveja perdida”</li> </ul> 	Imágenes. dialogo
<b>Desarrollo</b>	<b>Juzgar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre esta parábola.</li> <li>- Explicamos que el pastor es Dios y las ovejas somos nosotros. cuando nos portamos mal nos perdemos y Dios siempre trata de encontrarnos y hacer que seamos buenos,</li> <li>- Preguntamos a los niños y niñas</li> <li>- Alguna vez se han portado mal, Dios siempre nos perdona y nos ama y no quiere perdernos somos sus ovejas, sus hijos amados.</li> <li>- Cantamos una cancion: el amor de Dios.</li> <li>- En una ficha colorean la parábola de la oveja perdida.</li> </ul>	Ficha colores
<b>Cierre</b>	<b>Actuar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se comprometen a portarse bien y no perderse como la oveja.</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

  
 Lic. Teresa de Jesús Fiestas Chérrez  
 Directora I.E N° 071

<b>SESIÓN N° 3</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Clases de plantas
<b>2. FECHA</b>	miércoles 07 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	<b>2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente</b>	<b>Mecanismos de los seres vivos:</b> - Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir

<b>4. TALLER GRAFICO PLASTICO</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
C	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías.

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherrez**  
 Directora I.E N° 071

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción.. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Clases de plantas <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Clases de plantas  <b>Desarrollo</b>	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Ahora como ya hemos visto muchas plantas y sabemos que no son todas iguales - ¿Ustedes saben que clases de plantas hay según su uso? <b>Observación:</b> - Les mostramos a los niños una maceta en la cual hay flores y les preguntamos si saben ¿qué clase de planta es? ¿qué clase de planta será las que nos dan sus flores? - Luego les mostramos una maceta con una planta de tomates y les preguntamos esta planta que nos da sus ricos tomates ¿Qué clase de planta será? - ¿Habrà otra clase de plantas? ¿cuáles serán? <b>Formula hipotesis</b> - Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños. - Luego las leemos.	Maceta plantas
	<b>Búsqueda de la Información:</b> - Los niños observan el video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xjm2N6VIHvM">https://www.youtube.com/watch?v=xjm2N6VIHvM</a> - Que observaron en el video. - ¿Cuántas clases de plantas según su uso? - Según el video observado la planta se divide en 5 clases - Se clasifican en: 1.- Alimenticias que son las que dan alimentos a los hombres y animales 2.Forestales que regulan el clima y nos proporcionan oxigeno 3. Medicinales son las que curan o calman los síntomas de enfermedades gracias a sus propiedades curativas.	video  

	<p>4. Industriales son las que nos proporcionan material para fabricar productos necesarios para el ser humano.</p> <p>5. Ornamentales son las que utilizamos para adornar la casa, los parques y los jardines, estas plantas pueden vivir en macetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cual creen que es más importante? ¿todas son importantes? ¿alguna vez tu mamita te curó con alguna planta?</li> <li>- Invitamos a un niño voluntario para que nos cuente su experiencia cuando se curó con ayuda de una planta.</li> </ul> <p><b>Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les reparte a cada grupo imágenes de las clases de plantas para que las recorten y las clasifiquen según su uso.</li> <li>- Cada grupo observa las imágenes, comentan que planta es luego las recortan.</li> <li>- Les repartimos un papelote para que las peguen según su clase.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="689 560 1420 703"> <thead> <tr> <th>Alimenticias</th> <th>Forestales</th> <th>Medicinales</th> <th>Industriales</th> <th>Ornamentales</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo pega su papelote en la parte de adelante.</li> <li>- Sale un representante de cada grupo a exponer lo que hicieron.</li> <li>- Dialogamos acerca de lo hicieron y las clases de plantas que hay según su uso.</li> <li>- En una ficha reconoce las clases de plantas.</li> </ul> <p><b>formulacion de conclusiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre los cuidados que debemos tener con las plantas ya que son muy importantes para la vida del planeta sin ellas la vida no es posible.</li> <li>- Comparamos con las hipótesis que dimos al principio.</li> <li>- Eran ciertas nuestras hipótesis o no eran.</li> <li>- Comentamos sobre todo lo que aprendimos sobre la clase de plantas según su uso.</li> </ul>	Alimenticias	Forestales	Medicinales	Industriales	Ornamentales						<p>imágenes</p> <p>papelotes goma</p> <p>ficha</p>
Alimenticias	Forestales	Medicinales	Industriales	Ornamentales								
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	 <p>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez Directora I.E N° 071</p>										

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<p><b>Inicio</b> “hacemos flores de papel”</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Motivación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños una lámina las flores que vamos hacer.</li> </ul> 	<p>láminas</p>
	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Ejecución</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos círculos de papel amarillo</li> <li>- Círculo de color café, tijera goma, florero para recortar</li> <li>- Cada niño coge los materiales.</li> <li>- Pegan el círculo pequeño de color café en el centro del círculo amarillo.</li> <li>- Luego hacer flecos con la tijera.</li> <li>- Pegar cada flor en su tallo (cartulina plastificada de color verde).</li> <li>- Recortar el florero y pegar según indicaciones de la maestra.</li> <li>- Pegamos sus trabajos en la parte de adelante y observan que lindas flores hicieron.</li> </ul>	<p>Papel de colores tijera goma</p> <p>cartulina plastificada silueta de florero</p>
	<p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños guardan el material.</li> <li>- Limpian las mesas y recogen lo del suelo</li> <li>- Dialogamos acerca de lo hicimos.</li> </ul> <p><b>Salida</b></p>	

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

**SESIÓN N° 4**

<b>1. TÍTULO</b>	La vida de las plantas
<b>2. FECHA</b>	Jueves 8 de noviembre

**3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

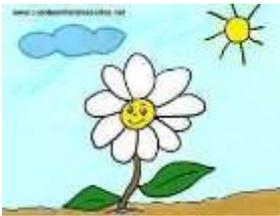
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Biodiversidad, Tierra y universo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan</li> <li>- Describe el crecimiento de los seres vivos.</li> </ul>

**4. TALLER PSICOMOTRIZ**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - La vida de las plantas <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b>  La vida de las plantas	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Les preguntamos a los niños ¿Cómo será la vida de las plantas? - ¿Cómo es la vida de ustedes? ¿cómo nacieron? ¿cómo crecieron? - Las plantas van al colegio como ustedes, hablan como ustedes, tienen una casa como ustedes, tienen hermanos padres como ustedes. - Observamos los germinadores como está la plantita, ¿cómo continuará su vida?	
<b>Desarrollo</b>	<b>Observación:</b> - Les contamos un cuento de la margarita blanca. <div style="text-align: center;">  </div> - Comentamos sobre el cuento escuchado. - Esa margarita nació y comenzó crecer ¿qué más pasará con ella? ¿cómo va a continuar su vida? ¿irá al colegio como ustedes? ¿se casará tendrá hijitos? <b>Formula hipótesis</b> - Según las preguntas que se les planteó como será la vida de una planta - Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños. - Luego las leemos.	Maceta plantas

  
  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherroz**  
 Directora I.E. N° 071





<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Expresividad Motriz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos en que consiste el juego llevando la pelota</li> <li>- Cada pareja llevará la pelota con una parte de su cuerpo la cabeza, pecho, barriga. menos las manos porque las tendrán agarradas de sus parejas.</li> <li>- Los niños que agarren con sus manos la pelota pierden. los que hacen caer la pelota regresan al punto de partida y empezarán otra vez.</li> <li>- Hacemos barra para nuestro equipo alentando para que ganen.</li> <li>- El equipo que tenga más parejas ganadoras será el ganador.</li> <li>- Damos un aplauso para todas las parejas que participaron llevando la pelota.</li> </ul>	<p>música</p>
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos con las piernas cruzadas formando un círculo y realizamos respiraciones profundas y calmadas.</li> <li>- Dialogamos sobre lo que hicimos</li> <li>- Les gustó llevar la pelota.</li> <li>- Dibuja como llevaste la pelota con tu pareja.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinar con algunas madres de familia para que preparen una ensalada de frutas y un mate de orégano. También traer llantén, manzanilla, eucalipto.</li> <li>- Pedir a los niños recolectar hojas y traerlas.</li> </ul>	<p>Hoja plumones</p>



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

<b>SESIÓN N° 5</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Utilidad de las plantas
<b>2. FECHA</b>	Viernes 09 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>CA</b>	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Biodiversidad, Tierra y universo</b> - Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>C</b>	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías.



*Teresa de Jesús Fiestas Cherez*  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción..</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilidad de las plantas</li> </ul> <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b>  Utilidad de las plantas  <b>Desarrollo</b>	<b>Ejecución del Proyecto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos a los niños esta semana hemos aprendido mucho sobre las plantas.</li> <li>- Pedimos a los niños que nombren todo lo que aprendieron sobre las plantas.</li> <li>- ¿Qué utilidades tienen las plantas? ¿Qué nos dan?</li> <li>- ¿Nos ayudan a solucionar algunos problemas?</li> </ul> <b>Observación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños algunos alimentos y les preguntamos ¿De dónde vienen? ¿Quién nos lo dan?.</li> <li>- Observan algunas láminas sobre algunos árboles frutales.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Las plantas solo nos darán frutas?</li> </ul> <b>Formula hipótesis</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Según las preguntas sobre las utilidades de las plantas.</li> <li>- Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños.</li> <li>- Luego las leemos.</li> </ul>	frutas láminas
		 <b>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Chorroz</b> Directora I.E N° 071

	<p><b>Búsqueda de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea los niños observan un álbum de nuestra biblioteca sobre las utilidades de las plantas.</li> <li>- Con ayuda de un niño voluntario para que hojee y muestre cada página del álbum.</li> <li>- Los niños observan un video</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CkyOdNQRrOI">https://www.youtube.com/watch?v=CkyOdNQRrOI</a></li> <li>- Comentan sobre las utilidades de las plantas.</li> <li>- Los niños aportan sus ideas de acuerdo al tema y sus experiencias personales.</li> <li>- Las plantas también nos dan oxígeno haber respiren ese oxígeno que entra a nuestros pulmones nos lo dan las plantas, si no hubiese oxígeno no habría vida, los seres humanos y los animales se mueren.</li> <li>- Comentamos que importante son las plantas en nuestro planeta son una maravilla creada por Dios.</li> </ul> <p><b>Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les reparte cada grupo unas bolsas de telas con algunos beneficios de las plantas.</li> <li>- Se les da harina, pan, choclo, palomitas de maíz, papel higiénico, tallarín, polo de algodón, algodón, alcohol, azúcar, arroz, miel de chancaca, madera, papel, vaso de plástico, telas, etc.</li> <li>- También les damos algunas plantas medicinales y comentamos sus propiedades curativas.</li> <li>- Pedimos quien saquen uno por uno y comenten quien nos da ese beneficio quien nos da esos regalos para nosotros.</li> <li>- Luego la maestra muestra un pocillo y les dice que las plantas nos han mandado un regalo y está muy rico ¿qué será?</li> <li>- Les mostramos a los niños que con las frutas que las plantas nos dan las mamitas prepararon una rica ensalada de frutas.</li> <li>- Servimos para que coman la rica ensalada de frutas.</li> <li>- Luego servimos un rico mate de orégano que es una de las muchas plantas medicinales que nos curan que es bueno para el estómago, sobre todo si estoy resfriado o con dolor de estómago.</li> <li>- Al terminar agradecemos a las plantas por sus regalos que hoy recibimos.</li> </ul> <p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos acerca de todas los beneficios que nos dan las plantas.</li> <li>- Pedimos a algunos niños voluntarios que nos digan cual es el beneficio que más les gusta..</li> <li>- Y de las plantas que nos dan materia prima para que el hombre los usa para fabricar vasos, llantas, papel, muebles, etc.</li> <li>- Les entregamos una ficha en la cual reconocen y relacionan las utilidades de las plantas</li> </ul> <p><b>Formulación de conclusiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre las utilidades que nos dan las plantas.</li> <li>- Leemos las hipótesis que dimos al principio y las comparamos con las respuestas de ahora.</li> <li>- Eran ciertas nuestras hipótesis o no eran.</li> </ul>	<p>álbum</p> <p>video</p> <p>Bolsas</p> <p>Choclo tallaran algodón alcohol etc.</p> <p>Plantas medicinales</p> <p>ensalada de frutas</p> <p>mate platos cucharas y vasos</p> <p>ficha</p>
--	--	---



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

<b>Cierre</b>	- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> - Acciones de rutina.	

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b> “haciendo un collage divertido”	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos algunos collages de hojas de plantas.</li> <li>- Les proponemos a los niños que con las hojas que han traído van a hacer este collage tan divertido.</li> <li>- Puede ser otro el que ustedes puedan crear.</li> </ul> 	imágenes
	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a los niños sus fichas y goma</li> <li>- Plumones gruesos de colores.</li> <li>- Crayolas</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Ejecución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños sacan sus hojas recolectadas que han traído y de acuerdo al tamaño y forma de sus hojas creará su collage.</li> <li>- Cada niño trabajará en forma individual en su hoja.</li> <li>- Con los plumones pueden completar dibujando.</li> </ul>	

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué les pareció este taller?</li> <li>- ¿Les gusto hacer este collage?</li> </ul> <p><b>Actividades programadas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se acuerdan que el otro día trajeron flores, hojas, raíces, etc.</li> <li>- Pues yo las guarde y ahora con la ayuda de todos vamos hacer un herbario.</li> <li>- Repartimos cartulina goma y las hojas flores...</li> <li>- Los niños pegan según indicaciones que se le da.</li> <li>- También pegan las hojas que sobraron de nuestro collage.</li> <li>- Con ayuda de la maestra le abrimos hueco con el perforador, se le coloca un forro y listo.</li> <li>- Observamos el trabajo terminado y todo lo que pegamos.</li> <li>- Colocamos nuestro herbario en el sector de naturaleza.</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para el día lunes las mamitas traerán a la mascota de la casa a las 9 de la mañana para que su niño (a) participe de nuestro desfile de mascotas.</li> <li>- También en la hoja que se le envía llenar los datos de su mascota, que se llama, que come, como es, donde duerme, etc. y pegan una foto de la mascota.</li> </ul>	

#### BIBLIOGRAFIA

- KID DELIBROS DONADOS POR MINEDU
- <https://www.youtube.com/watch?v=xjm2N6VIHvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CkyOdNQRrOI>



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherrez  
Directora I.E N° 071

<b>SESIÓN N° 6</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Jugando con las mascotas
<b>2. FECHA</b>	Lunes 12 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>CA</b>	1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	1.3. Genera y registra datos o información.	- Menciona los datos o información que obtiene a partir de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (imágenes, fotos, textos sencillos, etcétera).
<b>M</b>	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.3. Elabora y usa estrategias	<b>Nociones Aditivas:</b> - Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>PS</b>	2. Construye su corporeidad.	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima .	- Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar, entre otro, en sus actividades y juegos libres.

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera</li> <li>- Entonamos una canción nueva</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto.</li> <li>- Desfile de mascotas</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	<p>Canción Bandera CD</p>
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<p>¡Planificamos el proyecto con los niños!</p>	<p><b>Planificación del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les pedimos a los que observen estas láminas.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentan sobre los observado</li> </ul>	<p>Láminas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que están haciendo los niños.</li> <li>- Con quien juegan</li> <li>- Tú también juegas con tu mascota.</li> <li>- ¿Las mascotas son plantas?</li> <li>- ¿Todos los animales pueden ser nuestras mascotas?</li> <li>- ¿Todos los animales comen lo la misma comida?</li> <li>- ¿Todos los animales pueden vivir en el mismo sitio?</li> <li>- ¿Todos los animales caminan igual?</li> <li>- ¿Cuáles son los animales más pequeños?</li> <li>- ¿Todos los animales tienen patas?</li> <li>- ¿Qué animales viven el en agua?</li> <li>- ¿Las personas se alimentan de animales?</li> <li>- ¿L os animales atacan a las personas?</li> <li>- ¿Todos los animales vuelan?</li> <li>- ¿Cómo nacen los animales?</li> <li>- Elaboramos con los niños en un papelote sobre qué es lo queremos saber de los animales en el proyecto.</li> <li>- Anotamos lo que los niños nos dicen.</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">¿Qué haremos?</td> <td style="padding: 2px;">¿Cómo lo haremos?</td> <td style="padding: 2px;">¿Qué necesitamos?</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				Papelote plumón
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
<p><b>Inicio</b></p> <p>Desfile de mascotas</p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos alistamos para participar de nuestro desfile de mascotas.</li> <li>- Sacamos las sillas al patio y nos ordenamos según indicaciones.</li> <li>- Les explicamos a los niños como se desplazarán con su mascota para que todos puedan verla.</li> <li>- Hacemos entrar en forma muy ordenada a las mamitas para que entreguen las mascotas a sus niños con sus respectivas hojas llenas de los datos de su mascota.</li> <li>- Pedimos a las mamás que esperen afuera para recoger su mascota al terminar el desfile.</li> <li>- Cada niño saldrá con su mascota y desfilará alrededor, la maestra ira leyendo los datos de la mascota su nombre, que come, su edad, etc.</li> <li>- Al terminar nuestro desfile entregamos las mascotas a las mamitas para que las lleven a casa.</li> <li>- Pedimos algunas mamitas que se queden algunas mascotas, las que están en su jaula como periquitos, conejo, o gallina.</li> </ul>	<p>Desfile de mascotas</p> <p>Ficha de datos</p>						

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

**Desarrollo**

**Observación**

- Los niños observan algunas mascotas que se quedaron.
- Les pedimos que observen estas dos tarjetas.



**Formula hipótesis**

- Después de observar les preguntamos.?
- ¿Estos dos animales pueden ser mascotas?

**Les hacemos las siguientes preguntas.**

- ¿Por qué el león no puede ser mascota?
- ¿Qué otros animales conoces que no pueden ser mascotas?
- ¿Dónde vivirán estos animales que no son mascotas?
- En un papelote anotamos las hipótesis nombradas por los niños y luego las leemos

**Experimentación**

- Les mostramos un video <https://www.youtube.com/watch?v=do2B0vKL6Nw>
- ¿Qué observaron en el video?
- Aprendimos sobre los animales domésticos y los animales salvajes.
- les mostramos una lámina de animales salvajes y domésticos.



lámina

Papelote

video

láminas

  
Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

- Observamos y comentamos con los niños porque los animales salvajes no pueden vivir con nosotros porque son peligrosos ,otros porque se morirían porque no están en su habitad, otros porque necesitan ser libres y no enjaulados.
- Les repartimos a cada grupo un sobre con figuras de animales domésticos y salvajes.
- Les pedido que recorten y los peguen en un papelote separando los domésticos y salvajes.

DOMESTICOS	SALVAJES

- Luego registran cuantos animales salvajes hay y cuantos animales domésticos hay.

12		
11		
10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		
3		
2		
1		



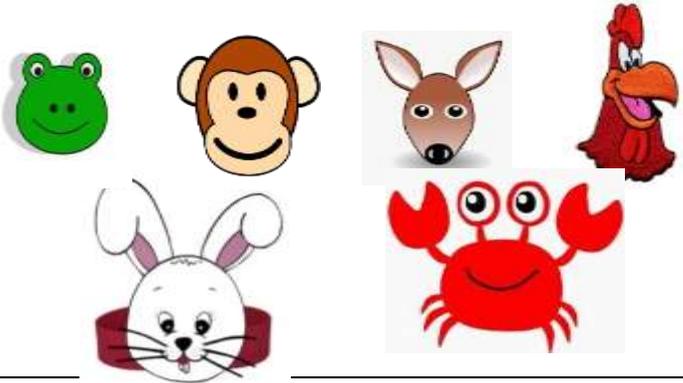
Lámina

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E. N° 071

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo coloca su papelote en la parte de adelante y conservamos..</li> <li>- Comparamos que grupo tiene más animales salvajes y que grupo tiene menos.</li> </ul> <p><b>Verbalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparamos los animales salvajes y doméstico, nombramos su nombres</li> <li>- Los animales salvajes son peligrosos no pueden vivir con las personas.</li> <li>- Los animales domésticos viven al lado de las personas como las mascotas que nos acompañaron y están en nuestra aula.</li> <li>- Nuestras mascotas debemos cuidarlas y amarlas mucho porque ellas nos quieren también</li> <li>- Nombramos los cuidados de las mascotas que se quedaron en el aula.</li> </ul>	
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Formulacion de conclusiones.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisamos nuestras hipótesis:</li> <li>- ¿Porque el león no puede ser una mascota?</li> <li>- Nombramos algunos animales domesticos y salvajes</li> <li>- Escribimos en un papelote nuestras conclusiones.</li> <li>- En una dibuja y pinta a tu mascota.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

<b>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b> La carrera de los animales	<b>Asamblea</b>  <b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea les comentamos a los niños que hoy jugaremos a la carrera de los animales</li> <li>- Observamos las tarjetas con diferentes animales que imitaremos al correr.</li> <li>- Los niños salen al patio corren alrededor. rápido, lento.</li> <li>- Luego corren hacia atrás hacia delante. hacia un lado, hacia el otro lado.</li> <li>- Saltan como cojitos alrededor del patio con un solo pie.</li> </ul>	Imagen
	<b>Exploración del Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se agrupan en cuatro equipos.</li> <li>- Les mostramos las tarjetas que se sacará para ver que animal vamos a imitar.</li> <li>- La docente les muestra algunas vinchas que se colocara a los niños después que saquen su tarjeta.</li> <li>- Estas vinchas son tiras de micoporoso imprimir las caritas y pegarlas.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	globos
<b>Desarrollo</b>	<b>Expresividad Motriz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos en que consiste el juego de la carrera de los animales.</li> <li>- Ensayamos les mostramos una tarjeta y le pedimos que imiten el caminar de este animal. Y así de todos los animales de las tarjetas.</li> <li>- Luego se colocan en sus equipos se saca la tarjeta para los primeros de la fila de cada equipo.</li> <li>- Luego se saca la tarjeta del animal que imitaran los segundos de la fila de cada equipo.</li> <li>- Luego se saca la tarjeta del animal que imitaran los terceros de la fila de cada equipo.</li> <li>- Luego se saca la tarjeta del animal que imitaran los cuartos de la fila de cada equipo.</li> <li>- Luego se saca la tarjeta del animal que imitaran los quintos de la fila de cada equipo.</li> <li>- Luego se saca la tarjeta del animal que imitaran los sextos de la fila de cada equipo</li> </ul>	Vinchas tarjetas Cono Silbato

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz**  
 Directora I.E N° 071

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños ya con sus vinchas al sonido del silbato correrán hasta llegar al cono que está en la meta.</li> <li>- Luego con los demás niños al sonido del silbato.</li> <li>- Felicitamos al os niños que ganaron e imitaron mejor a este animalito.</li> </ul>	
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Relajación</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos tendemos en el suelo nos echamos muy quietos, quietos con los ojos cerrados y realizamos respiraciones profundas y lentas.</li> <li>- <b>Dialogamos sobre lo que hicimos</b></li> <li>- Dibuja que es lo que más te gustó esta carrera de animales.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	<p>Hoja plumones</p>




  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherroz**  
 Directora I.E N° 071

<b>SESIÓN N°7</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Clasificando y comparando los animales
<b>2. FECHA</b>	Martes 13 de noviembre del 2018.

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CA	1. Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	1.1 Problematisa situaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explora y observa objetos, seres vivos, hechos o fenómenos de su entorno haciendo uso de sus sentidos.</li> <li>- Hace preguntas que expresan su interés por averiguar sobre determinados objetos, seres vivos o fenómenos naturales de su entorno.</li> <li>- Propone hipótesis basadas en sus concepciones previas.</li> </ul>
	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<p><b>Mecanismos de los seres vivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.</li> <li>- Relaciona las partes del cuerpo de los seres vivos con la función que realizan</li> </ul>

<b>4.- RELIGION</b>			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	10. Testimonio de la vida en la formación cristiana	10.3 Identifica las festividades religiosas de su entorno social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce las celebraciones religiosas de su entorno.</li> </ul>

  
 Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
 Directora I.E N° 071

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Clasificando y comparando los animales <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	CD Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Clasificando y comparando los animales	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - La docente les muestra a los niños unas bolsas con animales. - Sacamos uno por uno y vamos describiendo sus características? - Algunos de estos animales se parecen en algo	Animales de juguete.
<b>Desarrollo</b>	<b>Observación</b> - Pedimos a los niños que observen algunas láminas de animales <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> - Comentamos sobre lo que observamos. Sobre esta lámina de animales que tienen igual o en que se parecen.	Láminas de animales  Papelote  Bolsas Animales de juguete cuerdas

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Chérrez**  
 Directora I.E N° 071

**Formula hipotesis**

- Después de lo observado anotamos las posibles hipótesis de los niños.
- ¿se pueden clasificar los animales así como las plantas?
- ¿cuántas clases de animales hay?
- Anotamos en papelote sus hipótesis

**Experimentación**

- Les pedimos a los niños que clasifiquen los animales que le vamos a dar en una bolsa.
- Les proponemos juntar y agrupar los animales utilizando sus propios criterios para luego comparar nuestras agrupaciones con las de los demás grupos de niños
- En esta bolsa habrá animales de juguetes, insectos, aves, reptiles, mamíferos y algunas aves. Incluimos y también los animales del kid donados por el Minedu.
- Les repartimos a cada grupo cuerdas para que encierren sus agrupaciones de animales.
- Vamos observando las agrupaciones de los niños, les preguntamos porque los juntaste en que se parecen.
- Les damos un tiempo para que terminen de agrupar a los animales.
- Luego observamos estas agrupaciones de los animales de cada grupo comentando para que todos los niños sepan cómo agrupo cada grupo.
- Les preguntamos a los niños que nombre le pondrías a tu grupo de animales.
- Los niños opinarán que nombre. luego con ayuda de la maestra ponemos nombre a los grupos por ejemplo este grupo es de animales que son aves. porque todas tienen con ayuda de los niños nombran las características plumas, pico, dos patas.
- Este grupo es de los mamíferos que son los de 4 patas tienen hocico dos orejas.
- Este grupo son los insectos y este los reptiles.
- Les mostramos una lámina de mamíferos, ellos al nacer maman por eso su nombre y nacen de la barriga de la mamá.

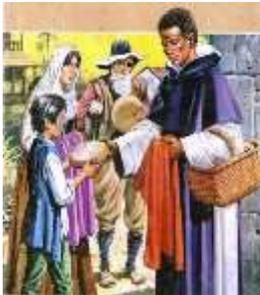


láminas

ficha

  
Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz  
Directora I.E N° 071

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Y las aves como nacen? ellas nacen de huevo y no maman.</li> </ul> <p><b>Verbalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños comentan sobre las clases de animales.</li> <li>- Los animales se Clasifican según sus características.</li> <li>- ¿cuantas clases de animales aprendimos hoy?</li> <li>- Los mamíferos, aves, reptiles y aves.</li> </ul> <p><b>Formulacion de conclusiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lon niños observan los papelotes de las hipotesis los leemos y comparamos con las respuestas que tenemos ahora.</li> <li>- Cada grupo dice su conclusion y en un papelote las escribimos .</li> <li>- En una ficha clasifica a los animales según sus características.</li> </ul>	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		

<b>ACTIVIDAD DE RELIGIÓN</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<p><b>Inicio</b></p> <p>Historia de San Martin de Porres nuestro santo peruano.</p>	<p><b>Ver</b></p>	<p>- Les mostramos unas imágenes de la vida de San Martin de Porres.”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>	<p>Imágenes. dialogo</p>

  
  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

		 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escuchan en forma breve la vida de este santo peruano.</li> <li>- Explicamos que él es un santo peruano por su humildad por su gran corazón y sobre todo por el gran amor a Dios.</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Juzgar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños y niñas</li> <li>- Que es lo que más te gustó de la vida de San Martín de Porres.</li> <li>- Que podemos aprender de él.</li> <li>- Aprendemos la poesía:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>SAN MARTINCITO San Martincito de Porres, Santito de la escoba, Barre que barre la tristeza, Barre que barre con bondad Uniendo dando paz Sanando corazones Con el amor de Dios. Santito peruano te recuerdo hoy.</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha colorean San Martín de Porres</li> </ul>	<p>poesía</p> <p>Ficha</p>
<b>Cierre</b> <b>Rutinas</b>	<b>Actuar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se comprometen a portarse bien y ser buenos como San Martín de Porres.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

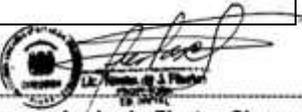


Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071

<b>SESIÓN N° 8</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Conociendo el hábitat de los animales
<b>2. FECHA</b>	Miércoles 14 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Mecanismos de los seres vivos:</b> - Describe el crecimiento de los seres vivos <b>Biodiversidad, Tierra y universo</b> - Relaciona a los seres vivos con el ambiente en donde habitan

<b>4. ACTIVIDAD LITERARIA</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
C	1. Comprende textos orales	1.1 Escucha activamente diversos textos orales.	- Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.
	1. Se comunica oralmente en su lengua materna	1.2 Recupera y organiza información de diversos textos orales.	- Identifica información en los textos de estructura simple y temática cotidiana.

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
Directora I.E N° 071

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conociendo el hábitat de los animales</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	<p>Canción</p>
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<p><b>Inicio</b></p> <p>Conociendo el hábitat de los animales</p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estos días hemos conocido muchos animales.</li> <li>- Hoy vamos a descubrir que es el hábitat de los animales. ¿Ustedes saben cuál es el hábitat de los animales?</li> <li>- les comentamos que el hábitat es el lugar donde vive cada animal.</li> </ul>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Observación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños tres animales y les preguntamos ¿cuál será su hábitat de cada uno de estos animales?</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan y dicen donde vivirá cada uno de ellos.</li> <li>- Pedimos algunos niños voluntarios para que lleven a estos animales a su hábitat.</li> <li>- ¿Todos los animales tienen el mismo hábitat? ¿Por qué los animales tienen diferentes hábitats?</li> </ul> <p><b>Formulación de hipótesis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños.</li> <li>- Luego las leemos.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Animales.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  <p>Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez Directora I.E N° 071</p> </div>

**Búsqueda de la Información:**

- Los niños observan el video del habitat de los animales
- <https://www.youtube.com/watch?v=F2QHCwjUTcM>
- Que observaron en el video.
- ¿Los animales según su habitat se dividen en?
- Se clasifican en:
  - 1.- Aéreos- animales que su habitat es el cielo ellos pueden volar.
  2. Terrestres –son los que viven en la tierra ellos no pueden volar ni vivir en el agua.
  3. acuáticos-son los animales que viven en el agua
- Observan una lámina de esta clasificación según su habitat.



- Comentamos que animales conoces de cada uno de estos habitats.

**Experimentación**

- Se les reparte a cada grupo libros revistas libros donados por el MINEDU.
- los niños observaran los animales que encuentren y dirán si son terrestres, acuáticos o aéreos.
- También observan que comen estos animales, los que comen carne como el león son los carnívoros y los que comen hierbas como la vaca son herbívoros.
- También observan y comparan las diferentes formas de desplazarse de cada uno de estos animales. unos nadan, otros vuelan, otros se arrastran y otros caminan.
- Guardamos los libros y revistas.
- Luego les damos un papelote en el cual van a pegar a los animales en su habitat.
- En un sobre les entregamos imágenes de animales.

terrestres	acuáticos	aéreos

  
*Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez*  
Directora I.E N° 071

video

Libros revistas

Papelote

Imágenes de animales

goma

	<p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo pega su papelote en la parte de adelante.</li> <li>- Revisamos si todos los grupos lo hicieron bien, si llevaron a cada animalito a su habitad.</li> <li>- Dialogamos acerca de que aprendimos de los animales; su habitad, que comen, como se desplazan.</li> <li>- En una ficha reconoce que come cada animalito.</li> </ul> <p><b>Formulacion de conclusiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre las clases de animales que hay según su habitad.</li> <li>- Dialogamos sobre las diferentes formas de desplazarse de los animales.</li> <li>- revisamos nuestras hipótesis y las comparamos con nuestras respuestas de ahora</li> </ul>	ficha
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071



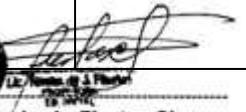
<b>SESIÓN N° 9</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Conociendo los animales que viven en el mar
<b>2. FECHA</b>	Jueves 15 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>CA</b>	1. Indaga, mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia	1.1 Problematisa situaciones	- Explora y observa objetos, seres vivos, hechos o fenómenos de su entorno haciendo uso de sus sentidos.
	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Mecanismos de los seres vivos:</b> - Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.

<b>4. TALLER GRAFICO PLASTICO</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>C</b>	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías.

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios. - Entonamos una canción. <b>Intención Pedagógica del Día:</b> - Conociendo los animales que viven en el mar <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina	Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Conociendo los animales que viven en el mar  <b>Desarrollo</b>	<b>Ejecución del Proyecto:</b> - Les preguntamos a los niños ¿qué animales viven en el mar? - ¿Cómo se les dice a los animales que viven el mar? ¿Cómo se alimentan los animales que viven en el mar? ¿respiran como nosotros? <b>Observación:</b> - Les mostramos una lámina de los animales acuáticos.  - Comentamos sobre los animales que hay en la lámina. - ¿Cuáles conoces tú? ¿Qué animal te gusta más? <b>Formula hipótesis</b> - Según las preguntas que se les planteó. - ¿Cómo se les dice a los animales que viven el mar? ¿Cómo se alimentan los animales que viven en el mar? ¿respiran como nosotros - Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños.	lámina

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

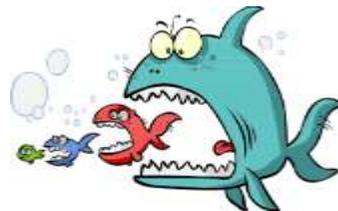
- Luego las leemos.

**Búsqueda de la Información:**

- Los niños observan un video
- <https://www.youtube.com/watch?v=AndIC7-A5Zo>
- Comentamos sobre que animales vimos en el video.
- nombramos cada uno de estos animales.
- Luego pegamos las imágenes de estos animales y los describimos.



- Les mostramos una pecera a los niños, la maestra lleva la pecera a cada grupo para que observen a los peces,
- Que comen los animales que viven en el mar.
- Unos se alimentan de peces más pequeños y otros de plantas marinas, algas.



- Dialogamos acerca de cómo respiran los animales marinos a través de su branquia que les permite respirar el oxígeno que se encuentra en el agua.

libros

imágenes

imagen

siluetas



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz  
Directora I.E N° 071

	<p><b>Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les muestra unas siluetas de animales y les repartimos a cada uno de los niños</li> <li>- Colocamos dos papelotes en la pizarra, en un papelote pegaran el animal marino y en el otro el animal que no es marino.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px;"></div> </div> <p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observamos los animales marinos que conocimos hoy.</li> <li>- Dialogamos que nuestro mar peruano es muy rico ya que tiene mucha vida marina, por eso en nuestro Perú la gente come mucho ceviche.</li> <li>- Hay muchas clases de peces</li> <li>- En una ficha reconoce los animales que viven en el mar.</li> </ul> <p><b>Formulación de conclusiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre los animales que viven en el mar.</li> <li>- De que se alimentan estos animales.</li> <li>- Hay que comer pescado porque es muy nutritivo para nosotros.</li> <li>- Revisamos nuestras hipótesis con las respuestas que tenemos ahora y las comparamos.</li> </ul>	
<p><b>Cierre</b></p> <p><b>Rutinas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cheroz  
Directora I.E N° 071

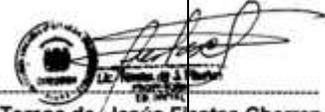


<b>SESIÓN N° 10</b>	
<b>1. TÍTULO</b>	Los regalos que nos dan los animales
<b>2. FECHA</b>	Viernes 16 de noviembre

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>CA</b>	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos	2.1 Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	<b>Mecanismos de los seres vivos:</b> - Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir.

<b>4. PROPÓSITO DEL TALLER</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>C</b>	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.2 Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	- Utiliza intencionalmente algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías.

  
**Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez**  
 Directora I.E N° 071

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción.</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los regalos que nos dan los animales</li> </ul> <b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	Canción
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
<b>Inicio</b> Los regalos que nos dan los animales	<b>Ejecución del Proyecto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos a los niños se acuerdan las utilidades que nos daban las plantas.</li> <li>- ¿Ustedes saben las utilidades de los animales?</li> <li>- Pedimos a los niños que nombren algunas utilidades de los animales.</li> <li>- ¿Qué utilidades tienen los animales?</li> <li>- ¿Serán importantes estas utilidades?</li> </ul>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Observación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños algunos alimentos: como huevos, atún, leche, mantequilla, salchicha.</li> <li>- Les preguntamos ¿De dónde vienen? ¿Quién nos lo dan?</li> <li>- Les mostramos algunos animalitos para que digan que utilidades nos dan.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Solo alimentos nos darán los animales?</li> </ul>	Alimento Siluetas de animales
 Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez Directora I.E N° 071		

	<p><b>Formula hipótesis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Según las preguntas sobre las utilidades de los animales.</li> <li>¿Qué utilidades tienen los animales?</li> <li>¿Serán importantes estas utilidades?</li> <li>¿Solo alimentos nos darán los animales?</li> <li>- Escucha y escribe en un papelote las posibles hipótesis de los niños.</li> <li>- Luego las leemos.</li> </ul>	papelote
	<p><b>Búsqueda de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea los niños observan un álbum de las utilidades de los animales.</li> <li>- Luego la maestra lee un libro en el cual hay información sobre las utilidades de los animales</li> <li>- Comentamos acerca de cada utilidad que nos dan los animales.</li> <li>- Les repartimos revistas de las tiendas (de metro, totus, etc) en las cuales los niños recortaran todas las utilidades que encuentren que nos dan los animales y las pegamos en el papelote que está pegado en la parte de adelante.</li> <li>- Al terminar observan y nombran todo lo que pegaron.</li> <li>- Estas utilidades que nos dan los animales están presentes todos los días en nuestras vidas.</li> <li>- Que utilidades que no sean alimentos nos dan algunos animales.</li> <li>- Les mostramos un pedazo de cuero que nos da la vaca y les preguntamos ¿qué se hace de este cuero? zapatos, zapatillas, correas, billeteras, carteras, bolsas.</li> <li>- La oveja nos da su lana, la cual nos sirve para confeccionar las frazadas, chompas, medias, etc.</li> <li>- El chanco aparte del alimento que nos da, también de sus cerdas que se hacen los pinceles, escobillas.</li> </ul> <p><b>Experimentación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan algunas láminas de las utilidades y sus derivados que nos dan los animales.</li> <li>- Pedimos a los niños que saquen sus loncheras y coloquen si hay alguna utilidad de algún animal y lo coloquen en el centro de la mesa</li> <li>- La maestra irá grupo por grupo y tomará la utilidad y enseñará a todos los niños.</li> </ul> <p><b>Verbalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos acerca de todos los beneficios que nos dan los animales.</li> <li>- ¿Observan un pincel los pelos eran de que animal? Del chanco, caballo.</li> <li>- Esta chompa es gracias a un animal que se llama:oveja</li> <li>- La maestra saca su cartera y les pregunta ¿quién dio el material para hacer esta cartera? La vaca</li> <li>- Les repartimos unas fichas para elaborar nuestro álbum de las utilidades de los animales.</li> </ul> <p><b>formulacion de conclusiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En asamblea dialogamos sobre las utilidades que nos dan los animales.</li> <li>- Leemos las hipótesis que dimos al principio y las comparamos con las respuestas de ahora.</li> <li>- Eran ciertas nuestras hipótesis o no eran.</li> </ul>	<p>álbum</p> <p>revistas</p> <p>cuero</p> <p>lana</p> <p>escobilla</p> <p>láminas</p> <p>loncheras</p> <p>ficha</p>



Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
Directora I.E N° 071



<b>Cierre</b>	<b>Verbalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué les pareció este taller?</li> <li>- ¿Les gusto hacer este collage?</li> <li>- Se llevan sus animalitos para que jueguen en su casa.</li> </ul>	
<b>Rutinas</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	




 Lic. Teresa de Jesús Fiestas Cherez  
 Directora I.E N° 071

ANEXO 8: FOTOS  
FOTO 1 – INICIO DE SESION



FOTO 2: DESARROLLO DE LA SESION



FOTO 3: EXPLICACION SOBRE LOS VIDEO JUEGOS EDUCATIVOS

