

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos de sectores como estrategia en la creatividad con
niños de la Institución Educativa Sevilla - Celendín; 2020**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

Autora

Díaz Vásquez, Nelly Rocío

Asesor (ORCID: 0000-0002-1449-6989)

Villanque Alegre, Boris Vladimir

Chimbote – Perú

2020

Palabras Claves

Tema	La creatividad
Especialidad	Educación Inicial

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juegos de sectores como estrategia en la creatividad con niños de la Institución Educativa N° 084 - Celendín; 2019"** del (a) estudiante: **Nelly Rocío Díaz Vásquez**, identificado(a) con **Código N° 3613100007**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° **5037-2019-USP/CU** para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 1 de Julio de 2022.


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
Dr. CARLOS URBINA SANJINES
VICERRECTOR



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

A. GENERALIDADES

1. Título

Juegos de sectores como estrategia en la creatividad con niños de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, 2020

2. Personal investigador

Apellidos y Nombres : Nelly Rocio Díaz Vásquez

Facultad : Educación

Condición : Egresada

Correo : R.diaz-2@hotmail.com

Teléfono : 915959086

3. Régimen de investigación

Para la presente investigación se tiene en cuenta por ser elegido a interés del investigador, emplearemos una investigación de carácter libre.

4. Unidad académica a la que pertenece el proyecto

Facultad : Educación y Humanidades

Filial : Cajamarca

Escuela : Educación inicial

5. Localidad e institución donde se ejecutará el proyecto de investigación

Localidad : Celendín

Institución : Sevilla

6. Duración de la ejecución del proyecto

Inicio : 03 - 03 -2020

Término : 28 - 05 -2020

7. Horas semanales dedicadas al proyecto de investigación

Ocho horas semanales.

8. Recursos disponibles

8.1 Personal investigador.

Investigadora : Nelly Rocío Díaz Vásquez

Asesor :

8.2 Materiales y equipos.

- CDS
- fólderes
- USB
- Papel bond A4
- Alfombra
- Máscara
- Vestimenta
- Pelotas
- Sogas
- Internet
- Fotocopias
- Anillados
- Impresión
- Digitación

8.3 Locales.

Facultad de Educación Universidad San Pedro

Institución Educativa Sevilla- Celendín

9. Presupuesto

Naturaleza	Descripción	Cantidad	Costo S/.
-------------------	--------------------	-----------------	------------------

Bienes	CDS	6	12.00
	fólderes	3	1.50
	USB	1	18.00
	Papel bond A4	1	25.00
	Alfombra	1	180.00
	Máscara	12	120.00
	Vestimenta	10	500.00
	Pelotas	10	80.00
	Sogas	10	30.00
Subtotal			966.50
Servicios	Internet	25 horas	25.00
	Fotocopias	50	5.00
	Anillados	2	6.00
	Impresión	20 hojas	6.00
	Digitación	20 hojas	14.00
Subtotal			56.00
Total			1022.50

10. Financiamiento

Los gastos que genera el presupuesto serán costeados por la investigadora.

11. Tareas del equipo de investigación:

- Revisión de la literatura
- Elaboración y aprobación del instrumento
- Análisis de la información
- Elaboración del informe
- Ingreso en la SPIC - USP
- Sustentación de los resultados

12. Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	5. Ciencias sociales
Sub área	5.3. Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general

13. Resumen del proyecto

En el presente proyecto de investigación tendrá el propósito de mejorar la creatividad mediante los juegos en los sectores como estrategia de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Sevilla – Celendín. Para lo cual, se empleará el método inductivo y deductivo, el tipo de investigación que se trabajará es una investigación aplicada experimental con pre test y pos test; cuya población y la muestra es de 20 niños del aula de cinco años; del mismo modo se aplicara técnicas de observación y como instrumento fichas de observación, además se seleccionará juegos en los diferentes sectores, que se ejecutarán en las sesiones de aprendizaje de manera que los niños de la institución educativa Sevilla, por medio de estos juegos podrán desarrollar significativamente su creatividad, esperando tener resultados satisfactorios y que estos me sirvan como antecedentes para otros trabajos de investigación.

14. Cronograma:

Actividades	Meses del año 2020				
	E	F	M	A	M
Revisión de la literatura	X	X	X	X	
Elaboración y aprobación del instrumento		X	X	X	
Análisis de la información			X	X	X
Elaboración del informe			X	X	X
Ingreso en la SPIC - USP					X
Sustentación de los resultados					X

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.1. Antecedentes

Para, (Vera, 2017), en su estudio de investigación sobre el juego en el desarrollo de la creatividad, optó por una investigación es de tipo cualitativa, recolectando datos con una guía de observación en una población de 21 infantes de 2 a 3 años del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg; cuyo propósito fue determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad; lo cual concluye de la siguiente manera:

Se determinó la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad, a partir del marco teórico referencial aplicados en los infantes de dicha institución.

Se consolidó que los infantes son creativos y que mediante el juego ellos pueden potencializar su creatividad, así mismo podrán desenvolverse de manera adecuada y alcanzaran los objetivos trazados para lograr los aprendizajes.

Es importante facilitar un medio adecuado para desarrollar la creatividad, ya que ayudará en el aprendizaje de los infantes desde muy temprana edad.

Es por ello, que se determina que mediante el juego se puede estimular el pensamiento crítico del infante de una manera más directa. Asimismo, fortalecerá las relaciones sociales y por ende al aprendizaje en las diferentes áreas de psicomotricidad, lenguaje, cognitivo, etc. (p. 32)

Para, (Cuba & Palpa, 2015), en su investigación referente a la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños; optó por una investigación de tipo cuantitativo, con diseño no experimental, trabajando con una población de 100 infantes de 5 años; cuyo propósito fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad; concluyeron:

Se determinó después de los resultados que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los infantes de las Instituciones Educativas de Educación Inicial Particulares de la localidad de Santa Clara. Se constató que hay una relación en las dimensiones entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez.

Asimismo, de acuerdo a los resultados obtenidos en los infantes de 5 años, se determinó que hay una relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad.

En cuanto a la variable la hora del juego libre en los sectores y la dimensión desarrollo de la originalidad en los infantes si existe una relación.

Se determinó después de los resultados que la variable la hora del juego libre en los sectores y la dimensión desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los infantes existe una relación. (p.116)

Según, (Cañari, 2018), en su trabajo académico sobre el juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños, optó por una investigación de tipo descriptivo, con diseño no experimentales transversales correlacionales; trabajando en una población de 30 infantes de 4 años, que recolectó los datos con una ficha de observación; cuyo propósito de su investigación fue determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad; concluyó en:

De acuerdo a la investigación, en la variable del nivel de creatividad lúdica de los infantes, se observó que 18 niños estaban en inicio que representa el 60%, 10 niños están en proceso que es el 33.34% y 2 niños que representa el 6.66 % han logrado su desarrollo. Por lo tanto, se determinó que la mayoría de los infantes se encontraron en el nivel inicio en la variable de desarrollo de su creatividad lúdica.

Asimismo, los resultados de la investigación en la variable de desarrollo del juego libre en los sectores, se determinó que la mayoría de los

infantes realizan el juego libre en sectores del aula de manera deficiente. En la dimensión sobre el juego libre en el sector del hogar, la mayoría de los infantes realizan de manera regular. En la dimensión sobre el juego libre en el sector de la construcción la mayoría de los infantes realizan de manera deficiente. En la dimensión del sector de dramatización la mayoría realizan de manera deficiente. En la dimensión del sector de la biblioteca lo realizan de manera deficiente. Igualmente, en la dimensión del sector de juegos tranquilos de manera eficiente. Lo cual, se concluye que la mayoría del sector de juegos lo realizan de forma deficiente, excepto en el sector de los juegos tranquilos que lo realizaron de forma eficiente.

Por lo tanto, al confrontar las dos variables, se determinó que el juego libre en los sectores está relacionado con la creatividad lúdica. (p. 51)

Para, (Valverde, 2015), en su trabajo académico sobre el juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples; optó por una investigación de tipo descriptivo proposicional, con diseño descriptivo simple; quien trabajó con una población de 13 profesores del nivel inicial, que recolectó datos con una guía de observación; concluyó de la siguiente manera:

Se demostró que las maestras emplean la metodología propuesta por el Minedu para el desarrollo del juego y trabajo en sectores: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, asimismo, que en la práctica no desarrollan en su totalidad.

Se determinó utilizar como antecedentes: las disposiciones del Minedu, la propuesta elaborada por Armstrong a cerca de los centros de aprendizaje y la idea de patios de desechos de Israel, para elaborar una propuesta de juego y trabajo en sectores para el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Por lo tanto, se constató que un 38,46% emplean para el desarrollo de las inteligencias múltiples y que la mayoría de las profesoras emplean el

juego y el trabajo en sectores para desarrollar las capacidades y actitudes en los infantes.

Asimismo, se observó que las estrategias que fueron empleados para desarrollar las inteligencias múltiples a través del juego y trabajo en sectores, hicieron que los infantes elijan de manera espontánea de acuerdo a sus inquietudes. (p.89)

Para, (Otero, 2015), en su estudio académico sobre el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales; optó por una investigación tipo cuantitativo, con diseño descriptivo correlacional, trabajando en una población de 125 infantes, que recolectó datos con una lista de cotejo; concluyó:

Se determinó que los infantes alcanzaron un nivel favorable en el juego libre en los sectores que representa el 99% que es casi en su totalidad.

En la dimensión de las habilidades comunicativas orales, los infantes lograron casi en su totalidad con un 99%, que es un nivel favorable.

Se constató los resultados con un valor de $p < 0,05$, la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad de hablar en los infantes.

Asimismo, en la dimensión de escuchar, los infantes demostraron una relación importante del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa con un valor de $p < 0,05$.

Se constató los resultados con un valor de $p < 0,05$, la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativos orales en los infantes.

De acuerdo a los estudios complementarios, los infantes demostraron un nivel desfavorable durante el proceso de la planificación, que representa el 28%. Por lo tanto, los juegos son actividades rutinarias y esquematizadas. (p.90)

Según, (Lobatón, 2018), en su estudio de investigación referido al juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes; optó por una investigación de tipo experimental, con un diseño pre experimental; trabajó con una población 56 niños y 16 infantes de muestra, que recolectó datos con una ficha de observación; cuyo propósito de su investigación fue determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la creatividad en los infantes; concluyó de la siguiente manera:

De acuerdo a los resultados aplicados en dicha investigación, se determinó que el juego en los sectores influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los infantes.

De acuerdo a los resultados, en la variable sobre el juego libre en los sectores en la dimensión expresiva de la creatividad en los infantes, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, se determinó que hay evidencia significativa en dicha dimensión.

Asimismo, los resultados, en la variable sobre el juego libre en los sectores en la dimensión productiva en los infantes, los cuales aceptan la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, concluyendo que el chi-cuadrado de Pearson toma el valor de 2,000, determinando que hay una evidencia significativa para afirmar dicha dimensión.

De acuerdo al tercer objetivo, se ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 8,000. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión inventiva en los estudiantes.

En el cuarto objetivo, se ha concluido que chi-cuadrado de Pearson toma valor de 7,619. Por lo tanto, hay evidencia significativa para afirmar que el juego de los sectores desarrolla la dimensión innovadora en los estudiantes. (p.93)

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. La creatividad

La creatividad, habilidad que el individuo ejecuta para crear o inventar cosas, estas creaciones pueden ser ideas, representaciones, objetos físicos o simplemente fantasías. Asimismo, el individuo tiene la posibilidad de crear algo nuevo, con el fin de solucionar problemas.

(Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre, 2017), mencionan que la creatividad surge a partir de la originalidad y la pasión, cuyo producto se origina de un individuo y del contexto. Asimismo, la creatividad es considerada y valorada por generar ideas nuevas en el ser humano. En el mundo existen personas creativas y de las cuales tienen ciertas características muy definidas: Tienen confianza en sí mismo, tienen un gran vigor por realizar actividades creativas, son improvisadores con aciertos y se especializan en lo que más les agrada.

Para, (Crisólogo, 2011), la creatividad es una habilidad que tiene un individuo para crear y cuyo potencial resalta. Si un individuo tiene o ve un problema o una dificultad, si en caso no encuentra solución conocida, lo primero que hará es indagar soluciones que ayuden a resolver dichas dificultades. (p.83)

La creatividad se puede dar en diferentes ámbitos de la vida cotidiana del ser humano, donde se plasma en una idea única que tiene múltiples maneras de aplicarse, hay tener en cuenta que la creatividad tiene un valor importante para poder inculcar y promover su desarrollo en los infantes desde muy temprana edad. Hay estudios que la creatividad es muy importante porque estimula la inteligencia, ya que desde un punto creativo, el ser humano podrá relacionar, asociar, analizar y enfrentarse a situaciones. Asimismo, existen conexiones sensoriales y hace que nuestro cerebro se desarrolle y pueda lograr metas a futuro.

Hay tener en cuenta que el desarrollo de la creatividad dependerá del perfeccionamiento del cerebro y otras conexiones que se van desarrollando desde las primeras etapas de la vida del infante, es posible que estas conexiones sean parte de la genética y de la experiencia que adquiera el infante a inicios de su vida. En los primeros años de vida del infante el cerebro permitirá cambiar su disposición y podrá desarrollar su capacidad de réplica en cualquier edad, ya que el cerebro es un órgano susceptible, maleable a manipulaciones. Por lo tanto, en la etapa de la niñez el cerebro tiende a desarrollarse más y será fácil de estimularlo.

1.2.1.1. Dimensiones de la creatividad

Basado en (Taylor, 1959), podemos clasificar la creatividad en:

a) Creatividad expresiva

Esta actividad está relacionada a la expresión libre, la improvisación y su naturalidad al expresarse. Asimismo, está relacionada a las diferentes expresiones artísticas como es en la pintura, danza, escritura, etc., donde crean formas de comunicarse y expresar mensajes de su propia vivencia y su autorrealización. (p. 26)

El individuo desarrolla su auto identificación y su expresión con el contexto, ya que es directa esta relación entre el sujeto, objeto y el entorno. Tenemos por ejemplo, los diálogos libres, las improvisaciones espontaneas, el dibujo autónomo, entre otras expresiones creativas. El ser humano creativo tiene la capacidad de descubrir diferentes maneras de manifestarse, que le permiten la inclusión y captación de la vida afectiva. (p. 28)

b) Creatividad productiva

Para, (Taylor, 1959), en este tipo de creatividad es más práctico, ayuda a solucionar dificultades y mejorar una necesidad de su entorno. Asimismo, busca llamar la atención y luego crea necesidades. Es más técnico porque busca originalidad en lo que hace. Toda improvisación y

espontaneidad puede ser cambiada con el empleo de múltiples estrategias y técnicas alcanzadas a través de experiencias y conocimientos con la meta de obtener resultados determinados.

Todo individuo creativo productivo dispone de habilidades y aptitudes para crear forma a utopías y emociones. Por lo cual el ser humano creativo se mide con el contexto. (p.44)

c) Creatividad inventiva

(Taylor, 1959), refiere que el individuo tiene la capacidad de explorar nuevas situaciones. Gracias a la flexibilidad perceptiva, se fundamentan la elaboración de nuevas relaciones entre los elementos existentes. Se puede decir que se puede descubrir de maneras diferentes las cosas antiguas, e ir más allá, y poder desafiar el estado del objeto. Cabe la pregunta ¿Podrá volar este cuando se fusionan los dos aparatos? Y para ello valen los niveles de creatividad como la expresión y el producto. Asimismo, para tener este tipo de característica dependerá de la habilidad que tiene el individuo para crear estrategias que le ayuden a enfrentar consecuencias y por ende asumirlos hasta lograr resultados deseados. (p.48).

d) Creatividad innovadora

Para (Taylor, 1959), este tipo de creatividad hace que el individuo transforme el contexto, con cambios únicos e innovadores. Una de las características que tiene el individuo es que tiene una elevada intuición y empatía hacia la naturaleza, donde permite inventar o crear algo innovador que ayude el cambio de ese contexto y que sea original. Asimismo, puede darse en la innovación de habilidades hacia lo nuevo y dar giro de cierta información a otros contenidos. (p.52)

1.2.1.2. Importancia de la creatividad

Para, (Artola & Hueso, 2006), los infantes deben desarrollar su creatividad para poder realizar actividades sin esfuerzo y en especial ser ellos mismo.

Es por ello, que deben ser verdaderamente creativos en cualquier acto de la expresión. Toda experiencia creativa ayudará al infante a expresarse de manera autónoma y enfrentarse a situaciones que pueda encontrar en el contexto. En cuanto al ámbito educativo, la creatividad de un infante ayudará a la docente a conocer un poco más sobre lo que siente o piense el niño. Asimismo, sabemos que la creatividad ayuda el crecimiento intelectual de los infantes, con innovadoras ideas para resolver situaciones problemáticas. La creatividad en el proceso educativo se puede desarrollar ayudando al infante a desarrollar su potencial y utilizando los recursos de manera individual o grupal en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que se define a la creatividad educativa como el amor por el cambio. (p.62)

1.2.1.3. Desarrollo de la creatividad en la infancia

Según, (Artola & Hueso, 2006), menciona que la edad apta para el desarrollo de la creatividad es en la etapa de la infancia, ya que en esta edad son más receptivos a los estímulos y cuya capacidad de imaginación no es limitada por la razón y ni por el conocimiento del contexto. Si la creatividad no se desarrolla en un ambiente adecuado y en condiciones idóneas para crear, la creatividad del niño será limitada. Sin embargo, sabemos que el infante por naturaleza es un ser creativo y se puede adaptar a situaciones nuevas, que van a contribuir de la mejor manera ante situaciones innovadoras.

Para que el infante desarrolle su creatividad, debe contar con un espacio inspirador ya sea en casa o en la escuela, no sobrecargarles de actividades extraescolares, debe tener tiempo para jugar y recrearse, dejarle realizar juegos con libertad y darle confianza a las ideas innovadoras que pueda expresarse. (p.68)

1.2.1.4. La educación inicial y la creatividad

Si un maestro es creativo, estimulará a sus estudiantes a indagar, descubrir y a experimentar su entorno, motivándoles a que su creatividad sea espontánea.

Todo infante desde que tiene uso de razón y se contacta con el contexto, empieza a preguntar del porqué de las cosas y las personas de su entorno. Por esta indagación inicia una habilidad de encontrar y descubrir lo que está pasando. Es por ello, el infante que está en educación inicial capta y aprende todo a través del juego. Donde el hallazgo es el medio, la intervención el método y los conocimientos son las metas de indagación. (Logan & Logan , 1980)

Los niños de inicial aprenden relacionándose con los demás y de esta manera van edificando su auto representación del contexto, se enfrentan a un mundo de interrogaciones y respuestas. Para el inicio del aprendizaje y la comprensión de la creatividad, se da porque está estrechamente vinculado con el contexto.

¿Qué docentes necesita las instituciones educativas para estos tipos de necesidades infantiles?

Ser docente creativo, que sepa respetar a los niños y a su necesidad lúdica como llegar al contexto. Asimismo, debe incentivar a sus niños a ser creativos y enseñarles a explorar su entorno, formular su hipótesis y contrastar si son válidos o nulos sobre lo investigado, buscar nuevas soluciones a la situación problemática que se han planteado, de esta forma el infante mejorará su conocimientos siendo más significativo su aprendizaje, cuyo pensamiento estará más estructurado a un nivel de mayor complejidad en las operaciones mentales. Además, el profesor debe actualizarse de manera permanente sobre las aptitudes evolutivas de cada etapa del niño, en el aspecto social, cultural y fisiológico, donde los aprendizajes y la enseñanza sean parte del contexto.

Por otro lado, hay tener en cuenta que el pensamiento que tiene un infante es que son muy egocéntricos, instintivos, y algunos más descentralizados, un poco analíticos y abstractos; este proceso corresponde a una evolución en proceso.

1.2.2. Juego en los sectores

El juego en los sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

Implica a que el infante tenga la posibilidad de jugar en el aula haciendo posible el aprendizaje a través de los sectores, donde se planteen metas de realizar actividades que ellos mismos deseen, asumiendo responsabilidades siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, así mismo, estas actividades realizadas por el infante deben ser divertidas y sin tensiones alguna y le ayuda al niños a interactuar con los demás.

1.2.2.1. Características de juegos en los sectores

(Silva, 2010), considera las siguientes características:

- a) El juego en los sectores es una actividad intuitiva que nace desde lo interior del infante y es parte de él, es decir, que es su propia creación.
- b) El infante realiza el juego de manera natural, donde los juegos son de las experiencias llamadas “como si”. Por ejemplo, un infante de 4 años juega con sus peluches “como si” fuera un médico veterinario.
- c) En este juego de sectores siempre se observará que los infantes realizan sus actividades de manera placentera y con alegría, por lo tanto, debe existir el afecto positivo.
- d) Estos juegos en los sectores debe ser flexible, donde ni la docente podrá saber cómo se desenvolverá o cual será su reacción.
- e) Estos juegos deben ser en proceso, ya que el infante debe disfrutar del juego en el momento. (p. 50)

1.2.2.2. Dimensiones de los juegos en los sectores

Siguiendo a (Silva, 2010), establecemos los siguientes momentos:

a) La planificación

Se ejecuta la planeación con fines y objetivos educativos. Asimismo, nos permite definir de lo que queremos hacer y que estrategias o recursos se utilizaran para tales fines.

Se refiere a la reunión de los niños con la profesora, ellos deben sentarse alrededor de la maestra y formando un círculo en el medio del aula. Es necesario que la docente dialogue con los niños en un lapso de 10 minutos, ciertos aspectos, como recordarles el tiempo y el espacio donde realizaran los juegos asignados, indicarles que jugaran una hora con los objetos que hay en los sectores y 10 minutos antes de culminar dichos juegos se les comunicara para que terminen lo que están jugando. (p. 24)

Se establecerán normas de convivencia o reglas que ellos consideren importante, cuyos acuerdos deben ser dados por los infantes y la docente durante la hora del juego en los sectores. Por ejemplo, establecerán no golpearse entre ellos, compartirán los juguetes de manera solidaria, etc. También, los infantes podrán expresar lo que les gustaría realizar antes de la actividad.

b) Organización

(Silva, 2010), menciona que los infantes se organizan de manera libre en grupos y eligen el sector donde ellos prefieren. Para jugar en los sectores deberán agruparse de 3 a 4 integrantes, pero es flexible este criterio, ya que pueden agruparse con más participantes en un mismo grupo, siempre en cuando sea al tipo de juego, así mismo hay juegos que se realizan de manera individual o en pares. Después de haberse organizado, inician el juego en los sectores de manera autónoma. Ellos definirán que objetos o juguetes van jugar y con quienes van socializar. (p.54)

Se observan que algunos infantes son autónomos, porque inician, procesan y ejecutan una idea convirtiéndolo en acción de manera rápida. En otras ocasiones, toman tiempo para decidirse que juego o actividad van a realizar. Estos tipos de reacciones es normal, pero, algunos infantes se bloquean, es ahí donde la docente debe apoyarlo para que pueda integrarse a un juego donde los niños se sienta cómodo, y no se sientan excluidos.

c) Desarrollo del juego en los sectores

(Silva, 2010), menciona en su investigación, es cuando infantes se instalan en el sector de su preferencia e inicia a desarrollar sus ideas. Asimismo, en el desarrollo del juego se realizaran coordinaciones con otros infantes, como por ejemplo, de qué juguetes u objetos debe usar cada uno y los roles que debe representar. Casi todos los niños representan a las funciones que realizan en la familia: mamá, papá, hermanos, tíos, etc. En la sala de juego, se observaran que los infantes se ubican de manera individual, grupal o en pares. Los infantes pueden ser distribuidos ya sea por sus preferencias temáticas o por afinidad con sus compañeros de aula. (p.55)

d) Socialización

(Silva, 2010), refiere que los infantes socializan con el grupo del aula, para ello, deberán estar sentados en semicírculo para poder escuchar lo que van a socializar, verbalizaran y contarán sobre el juego ejecutado, de quienes participaron, cómo se sintieron y que sucedió en proceso del juego. En esta actividad, la docente aprovechará realizar una retroalimentación sobre el dialogo ejecutado, para poder cambiar la idea errónea si se da el caso. En este proceso, es donde los niños y niñas podrán expresar lo que sienten, desean, piensen y saben. (p. 56)

e) Representación

Para, (Silva, 2010), esta fase, la docente dará oportunidad para que los infantes de manera grupal o individual representen su juego mediante el modelado, pintura o dibujo. A tomar en cuenta, que no es necesario ejecutar dichas actividades de manera diaria. (p. 58)

f) Metacognición

(Silva, 2010), menciona que la metacognición es cuando se separa los aprendizajes momentáneos durante el desarrollo del juego libre en los sectores. La docente en el nivel inicial debe realizar algunas interrogantes a los infantes: Han jugado y ha sido atractivo el juego, ¿Qué han aprendido?, ¿Qué les ha gustado y por qué?, ¿Han aprendido algo nuevo?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿Cómo resolvieron esa dificultad? Estas interrogantes ayudaran al infante a adquirir aprendizajes significativos que han ido adquiriendo durante el proceso de los juegos en los sectores.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La razón para realizar la presente investigación se fundamenta en la observación de la escasa aplicación de juegos en los sectores del aula para mejorar la creatividad en los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín.

Se justifica por la necesidad de mejorar la creatividad en estos niños y niñas de la mencionada institución, sabemos que mediante la creatividad los infantes podrán crear y organizar un conjunto de elementos que ayudaran a la mejora cognitiva y en especial a ser más creativos, es por ello, que debemos enfocar la creatividad en los niños del nivel inicial mediante los juegos en los sectores de aprendizaje, fortaleciendo en la interacción y cooperación entre ellos. En el nivel inicial se debe enfocar estos juegos, porque es un medio importante para poder activar los potenciales creativos de los pequeños niños, y no se debe cerrar a los conocimientos, estrategias y metodologías innovadoras, porque enriquecerán a su actividad, reforzando al desarrollo personal en la construcción de un pensamiento creativo, reflexivo y creativo.

La metodología investigación aportará científicamente en el campo educativo, puesto que se pretende determinar la eficacia de los juegos en los sectores como estrategia orientada hacia el desarrollo de la creatividad, buscando proporcionar al docente de herramientas eficaces de enseñanza – aprendizaje, además, que ayuden a los docentes para diseñar, aplicar y validar nuevas estrategias metodológicas, y permitan a los niños y niñas aprender con autonomía.

El beneficio social del presente estudio estará dado en la medida que los niños mejoren su creatividad y para los docentes la aplicación del presente proyecto mejorara su metodología de trabajo con respecto a la creatividad con el manejo necesario de estrategias que serán aplicadas en el desarrollo de las actividades.

3. PROBLEMA

La situación problemática identificada es por la limitada creatividad que existe en los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, teniendo como causales escasas estrategias didácticas de las docentes, desconocimiento de los padres de familia para mejorar la creatividad y por ende tener una formación integral.

La educación inicial experimenta cambios curriculares, cuyo propósito es responder a las necesidades de los infantes en recibir una enseñanza adecuada, que los deje en posesión de conocimientos, habilidades y actitudes, así mismo, se les fortalezcan en el desarrollo del pensamiento creativo y que reciban una buena educación para su vida futura.

Ante lo planteado, respondiendo a esas particularidades que se desean desarrollar en cada infante, se necesitan una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo, entre ellos encontramos el juego en los sectores, estrategias de aprendizaje, el contexto y la comunidad, a través de estos el infante va a adquirir un mayor protagonismo y va ir construyendo sus propios aprendizajes con creatividad y autonomía.

Ante esta problemática se planteó la siguiente interrogante.

¿De qué manera el juego en los sectores como estrategia mejorará la creatividad en los niños de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, 2020?

4. CONCEPTUACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

4.1. Definición conceptual

La creatividad es una habilidad que tiene un individuo para crear y cuyo potencial resalta. Si un individuo tiene o ve un problema o una dificultad, si en caso no encuentra solución conocida, lo primero que hará es indagar soluciones que ayuden a resolver dichas dificultades.

Juegos en los sectores, Son espacios donde el infante tenga la posibilidad de jugar en el aula haciendo posible el aprendizaje a través de los sectores, donde se planteen metas de realizar actividades que ellos mismos deseen, asumiendo responsabilidades siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, así mismo, estas actividades realizadas por el infante deben ser divertidas y sin tensiones alguna y le ayuda al niño a interactuar con los demás.

4.2. Definición operacional

La creatividad se medirá teniendo en cuenta sus dimensiones de expresiva, productiva, inventiva e innovadora, con la categoría de creatividad en inicio (I), creatividad en proceso (P) y creatividad lograda (L).

Los juegos en los sectores se medirán a partir de la ejecución de las sesiones de aprendizaje, para la cual se empleará una lista de cotejo para determinar el proceso de avance.

4.3. Operacionalización de la variable independiente y dependiente

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
V.D La creatividad	Expresiva	Identifica formas de manifestación	Expresa ideas en torno a temas de interés
			Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.
			Dialoga de manera libre
			Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.
	Productiva	Obtención de resultados concreto	Tiene ideas para lograr objetivos
			Utiliza procedimientos para obtener productos
			Crea un cuento.
			Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.
			Utiliza objetos o herramientas que conoce para producir algo.
	Inventiva	Identifica formas para solucionar problemas	Propone alternativas en la solución de problemas.
			Utiliza habilidades de observación y exploración en juegos que realiza
			Descubre nuevas ideas al solucionar un problema
	Innovadora	Manifiesta originalidad	Realiza actividades ingeniosas y curiosas.

			Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de las tareas
			Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes
			Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.
V.I Juego en los sectores	Planificación	Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de la actividad	
	Organización	Elige libremente y en forma organizacional el sector de su preferencia	
	Desarrollo del juego	Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.	
	Socialización	Expresa sus ideas, apariencias, sentimientos vividos durante el juego libre en sectores.	
	Representación	Representa gráficamente o plásticamente lo planificado durante la actividad.	
	Metacognición	Permite abstraer los aprendizajes espontáneos, pidiendo responder preguntas.	

5. HIPÓTESIS

Los juegos en los sectores como estrategia mejorarán significativamente la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa Sevilla – Celendín, 2020.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo general.

Determinar de qué manera los juegos en los sectores como estrategia mejorará la creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, 2020.

6.2. Objetivos específicos.

- Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, antes de la aplicación de los juegos en los sectores como estrategia.

- Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín 2020, después de la aplicación de juegos en los sectores como estrategia.
- Establecer las diferencias que existen en el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla –Celendín 2020, antes y después de la aplicación de los juegos en los sectores como estrategia.

7. METODOLOGÍA DEL TRABAJO

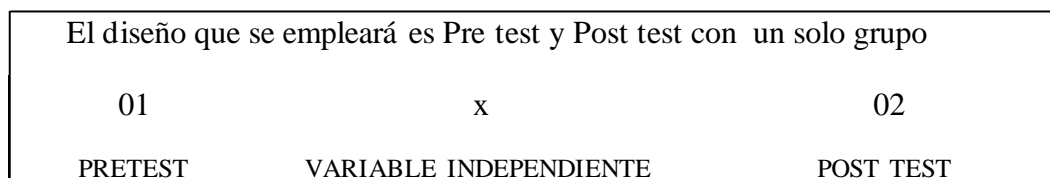
7.1. Tipo y diseño de investigación

7.1.1. El tipo de investigación:

Investigación se ubica como una investigación experimental que consiste en poner en ejecución la intervención de la variable dependiente sobre la variable dependiente, como lo expresa (Carrasco, 2009)

7.1.2. Diseño de investigación:

Para (Henández, Fernández, & Baptista, 1998), corresponde el diseño pre experimental con un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:



Donde

GE = Grupo experimental

O₁ = Pre test

X = Variable independiente

O₂ = Post test

7.2. Población y muestra

Estará conformada por todos los niños y niñas matriculados en la institución educativa Sevilla – Celendín, de los cuales se trabaja con una muestra de 12 varones y 8 mujeres haciendo un total de 20 niños.

Tabla 01

Estudiantes de 5 años, Institución Educativa Sevilla – Celendín

Edad	N° de estudiantes	
	Hombre	Mujeres
5 años	12	8
Total	20	

Fuente: Nómina de matrícula 2020

7.3 Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica de observación a emplearse en el presente estudio es la clasificación realizada por (Quesada, 2010), que son procedimientos que va permitir recopilar información de primera mano sobre el desarrollo de la creatividad que manifestarán los niños de 5 años.

El instrumento es la ficha de observación la que va permitir recoger conductas o manifestaciones que se desea evaluar, como lo señala (Sánchez & Loayza , 2012). Se encuentra estructurado en 16 ítems distribuidos en 4 dimensiones: expresiva, productiva, inventiva e innovadora cuyos niveles serán creatividad en inicio (I), creatividad en proceso (P) y creatividad lograda (L).

La validez fue realizada mediante juicio de expertos en la tesis de (Lobatón, 2018) por el Mg. Jhon Huamanlazo Chaupin y la Mg. Amelia Flora Seas Menéndez quienes validaron como aceptable la ficha de observación.

La prueba de confiabilidad estuvo dada mediante la técnica estadística de Alfa de Cronbach cuyo resultado es de 0.84 siendo excelente su confiabilidad.

8. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para analizar la información recogida, en el proceso de la promoción de la creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín 2020, tanto del pre test y pos test, como de otros instrumentos se utilizará la estadística descriptiva (medidas de tendencia central, medidas de dispersión, desviación estándar y coeficiente de variabilidad). Además, se empleará tablas porcentuales y gráficos estadísticos; empleando el software estadístico SPSS versión 23. Para la prueba de hipótesis se empleará t Studen para muestras

relacionadas, en caso que cumpla la prueba de normalidad, si no cumpliera se empleará Wilkonson.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Artola, T., & Hueso, M. (2006). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. . España: Palabra.
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. Nazareno - Nuevo Chimbote*. Tesis para obtener el título de licenciada en educación inicial, UNiversidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Nuevo Chimbote.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima-Perú: San Marcos.
- Crisólogo, A. (2011). *Diccionario pedagógico*. Lima- Perú: Abedul.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P de la localidad de Santa Clara*. Tesis para obtener el grado de licenciada en educación inicial, Lima.
- Guilford, P. (1965). *Creatividad y Educación*. . España: Paidós.
- Henández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1998). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Lobatón, R. (2018). *Juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 del distrito de Río Tambo-2018*. para optar el Título de Licenciada en educación Inicial, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Satipo, Perú.
- Logan, L., & Logan , V. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa* . Ed. Barcelona: Oikos-tau. .
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*,.
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de cinco años de la institución educativa N° 349 Palao*. Tesis para obtener el grado de magíster en ciencias de educación con mención en didáctica de la enseñanza de la educación inicial, Cayetano Heredia, Escuela de Posgrado, Lima.

- Quesada, N. (2010). *Metodología de la investigación*. . Lima-Perú: Macro.
- Sánchez, J., & Loayza , J. (2012). *(Nuevas innovaciones pedagógicas*. . Lima Perú : Hilmart.
- Silva, G. (2010). *El juego como motor y espejo del desarrollo infantil*. . Lima- Perú: GRADE.
- Taylor, I. (1959). *La naturaleza del proceso creativo*. . New York: Wiley.
- Valverde, J. (2015). *El juego y trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo del nivel inicial*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Universidad del Santa, Facultad de Educación y Humanidades, Nuevo Chimbote.
- Vera, D. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleng periodo Lectivo 2016 - 2017*. Tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación, Universidad Politecnica Salesiana, Ecuador.

10. Anexo

10.1. Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN

Para medir la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa
Sevilla – Celendín 2020

Niño (a).....Fecha.....

Dimensiones	Ítems	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
Expresiva	Expresa ideas en torno a temas de interés			
	Descubre nuevas formas de manifestar sus ideas.			
	Dialoga de manera libre			
	Utiliza recursos verbales y no verbales para comunicarse.			
Productiva	Tiene ideas para lograr objetivos			
	Utiliza procedimientos para obtener productos			
	Crea un cuento.			
	Piensa de manera distinta en el proceso de producir algo.			
	Utiliza objetos o herramientas que conoce para producir algo.			
Inventiva	Propone alternativas en la solución de problemas.			
	Utiliza habilidades de observación y exploración en juegos que realiza			
	Descubre nuevas ideas al solucionar un problema			
Innovadora	Realiza actividades ingeniosas y curiosas.			
	Tiene talento e iniciativa en el desarrollo de las tareas			
	Descubre nuevas formas de jugar con los juguetes			
	Tiene habilidad para resolver diversas situaciones.			

VALORES:

NUNCA = 0
A VECES = 1
SIEMPRE = 2

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

FICHA DE OBSERVACIÓN									
Nombre	Ficha de observación para medir la creatividad								
Autor	Tomado y adaptado por (Lobatón, 2018)								
Procedencia	Tesis: Juego Libre En Los Sectores Para Desarrollar La Creatividad En Estudiantes De La Institución Educativa “La Inmaculada” N° 441 Del Distrito De Río Tambo-2018								
Año de elaboración	2018								
Administración	Niños de Educación Inicial de la edad de 5 años								
Duración del cuestionario	40 minutos aproximadamente								
Áreas que evalúan los reactivos	Expresiva Productiva Inventiva Innovadora								
Grado de aplicación	Niños de 5 años de la EBR								
Validez	Mg. Jhon Huamanlazo Chaupin Mg. Amelia Flora Seas Menéndez								
Confiabilidad	Alfa de Cronbach cuyo resultado es de 0.84 siendo excelente su confiabilidad (Lobatón, 2018).								
Calificación	<table style="width: 100%; border: none;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Uso ordinal</th> <th style="text-align: left;">Conversión</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Nunca</td> <td>En Inicio</td> </tr> <tr> <td>2. A veces</td> <td>En proceso</td> </tr> <tr> <td>3. Siempre</td> <td>En logro</td> </tr> </tbody> </table>	Uso ordinal	Conversión	1. Nunca	En Inicio	2. A veces	En proceso	3. Siempre	En logro
Uso ordinal	Conversión								
1. Nunca	En Inicio								
2. A veces	En proceso								
3. Siempre	En logro								

10.2. Matriz de consistencia lógica y metodológica
MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO:			
PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES
¿De qué manera el juego en los sectores como estrategia mejorará la creatividad en los niños de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, 2020?	Los juegos en los sectores como estrategia mejorarán significativamente la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa Sevilla – Celendín, 2020.	<p>Objetivo General: Determinar de qué manera los juegos en los sectores como estrategia mejorará la creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, 2020</p>	V1 La creatividad
		<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín, antes de la aplicación de los juegos en los sectores como estrategia. • Identificar el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín 2020, después de la aplicación de juegos en los sectores como estrategia. • Establecer las diferencias que existen en el nivel de creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla –Celendín 2020, antes y después de la aplicación de los juegos en los sectores como estrategia 	V2 Juegos en los sectores

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: Juegos de sectores como estrategia en la creatividad con niños de la Institución Educativa Sevilla - Celendín; 2020			
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra de estudio	Técnicas e instrumentos	Técnicas de procesamiento y análisis de información
Investigación experimental	Estará conformada por todos los niños y niñas matriculados en la institución educativa Sevilla – Celendín, de los cuales se trabaja con una muestra de 12 varones y 8 mujeres haciendo un total de 20 niños.	Observación	Para analizar la información recogida, en el proceso de la promoción de la creatividad de los niños y niñas de la Institución Educativa Sevilla – Celendín 2020, tanto del pre test y pos test, como de otros instrumentos se utilizará la estadística descriptiva (medidas de tendencia central media, mediana, moda y medidas de dispersión: desviación estándar y coeficiente de variabilidad). Además se empleará tablas porcentuales y gráficos estadísticos; empleando el software estadístico SPSS versión 23
Pre experimental		Ficha de observación	

10.3. Propuesta

PROPUESTA PEDAGÒGICA

1. DENOMINACIÒN

Mejoramos la creatividad jugando en los sectores

2. FUNDAMENTACIÒN

3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

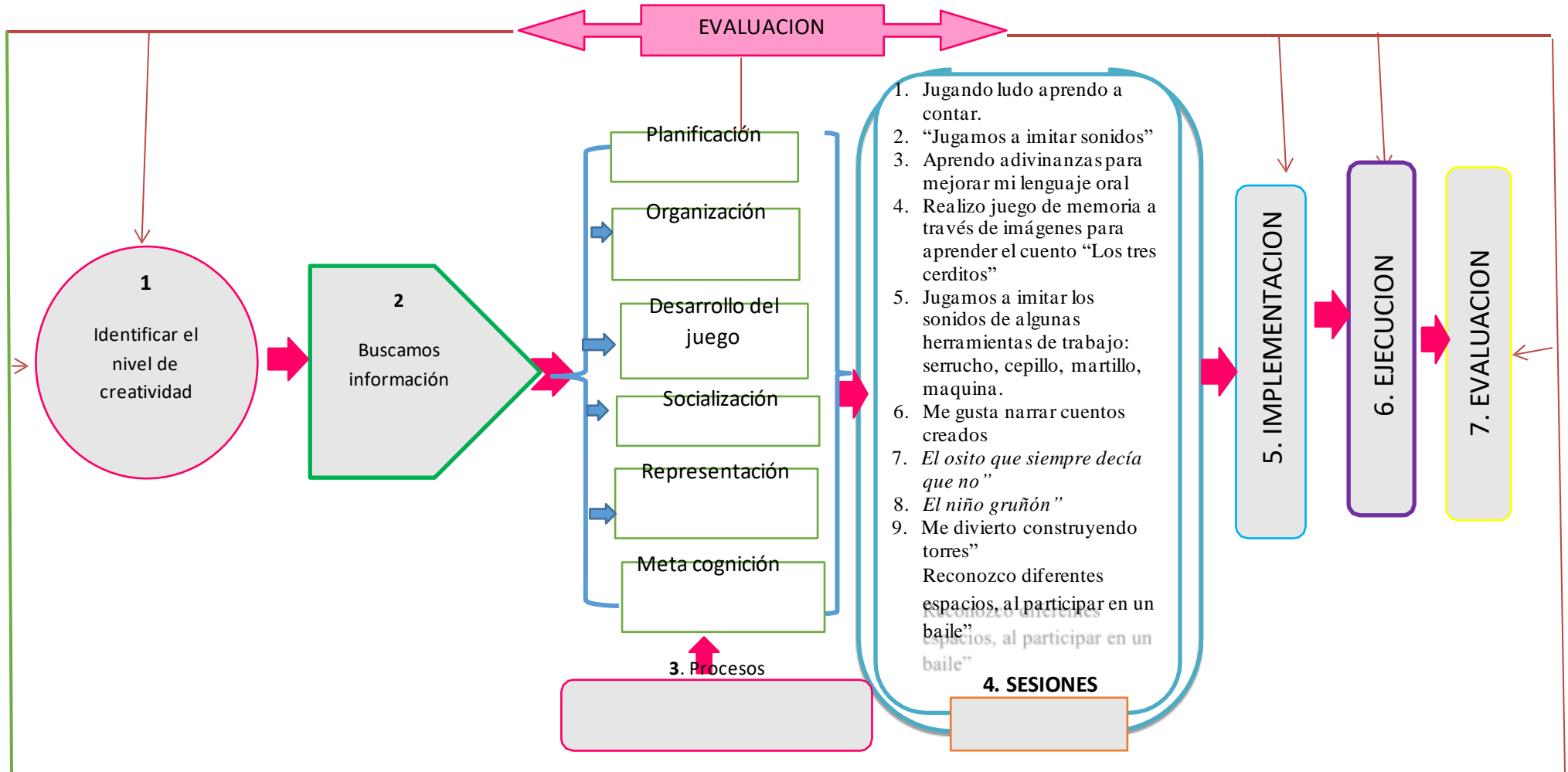
❖ Objetivos general

Aplicar los juegos en los sectores como estrategias para desarrollar la creatividad en niños de la Institución Educativa-Celendín

❖ Objetivos específicos

- Elaborar la propuesta de intervención.
- Diseñar la propuesta de intervención.
- Implementar las sesiones de la propuesta pedagógica.
- Evaluar la propuesta de intervención pedagógica.

4. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INREVENCIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN LOS JUEGOS EN LOS SECTORES



4. DESCRIPCIÓN

1. Identificación del nivel de creatividad

Se les aplicara una evaluación de entrada a todos los niños para identificar el nivel de creatividad y a partir de ese diagnóstico plantear estrategias.

2. Búsqueda de información

En esta etapa los niños y el docente comprenderán sobre las diferentes habilidades de creatividad y su importancia en la educación inicial.

3. Procesos

Se tendrá en cuenta los siguientes procesos para el desarrollo de las sesiones de intervención

- Planificación con sus tres procesos inicio, desarrollo y cierre.
- Organizar los sectores donde desarrollar el juego.
- Ejecutar los juegos en los sectores orientando a mejorar la creatividad.
- Socializar los juegos ente todos los participantes.
- Realizar representaciones en cada juego que realiza.
- Reflexionar sobre lo realizado en cada juego.

4. Ejecución sesiones

Se elaboraron 10 sesiones empleando la estrategia el juego en los sectores, el cual se evaluó en cada una de las sesiones.

5. Implementación

Es la etapa donde se implementa tanto las sesiones como los juegos en los sectores.

6. Evaluación

En esta etapa se tuvo en cuenta no solo la evaluación de la propuesta; sino también el desarrollo sistemático del logro de la creatividad

5. ACTIVIDADES Y CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA
1	Elaboración de la propuesta	

2	Implementación de la propuesta.	
3	Coordinación con las autoridades donde se realizará la ejecución de la propuesta.	
4	Ejecución de la propuesta.	
5	Evaluación de la propuesta	

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 1

NOMBRE DE LA SESION:” JUGANDO LUDO APRENDO A CONTAR”

Fecha : 03/05/2021

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO
Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	elabora y usa estrategias	Crea estrategias al jugar ludo	Ficha de observación

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños Saludamos a Dios y a los compañeros.		8: 00 8:20
ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA	Asamblea ❖ La docente hace recordar los acuerdos de convivencia para realizar la actividad. PROBLEMATIZACIÓN. - ❖ La docente le pide a los niños y niñas que elaboren un tablero para algún juego que ellos conocen. ¿Qué podemos hacer para ayudarlos? PROPÓSITO ❖ Que los niños y niñas del aula tengan la noción de conteo. MOTIVACIÓN (PERMANENTE) ❖ Se les presenta a los niños y niñas un tablero y varias fichas de colores. ❖ Los niños observan el material y las describen SABERES PREVIOS ❖ ¿De qué material es el tablero? ¿Qué figuras tiene? ¿Para que servirá? ¿Cómo piensan que se juega con estas fichas? CONFLICTO COGNITIVO ❖ ¿Cómo podemos construir la noción de cantidad utilizando el ludo?	papelote plumones Dados, ,ficha de colores	9:30 10:15
	D E S A R R O L L O GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES Comprensión del problema ❖ ¿Qué podemos hacer para contar cantidades con las fichas del ludo? Búsqueda de estrategias ❖ Sentados en círculo, la docente reparte un tablero a cada niño. La docente realiza preguntas: ¿Qué figura tienen? ¿Habrá alguna figura parecida? ¿Qué podemos hacer con las fichas que se parecen? ❖ La docente escucha sus comentarios y los anota en la pizarra Representación	Tablero , fichas, dado	

	<p>VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les invita a los niños a salir al patio ❖ Les propone formar parejas con el compañero de su preferencia para realizar el juego. ❖ Colocan las fichas en el tablero. ❖ La docente les invita a contar las fichas por color. ❖ Al terminar la docente realiza preguntas: ¿Qué figuras hubo en el tablero? ¿con que criterio buscaron al compañero? ¿con cuántos niños se juntaron? <p>CONCRETO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En el aula la docente invita a los niños que formen grupos de tres jugadores como máximo. ❖ Con el tablero y las fichas los niños y niñas interactúan en diversas situaciones orales formulando preguntas y dando respuestas. ❖ Crean estrategias para jugar ludo. <p>PICTORICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les entrega papel, lápiz y colores para dibujar el juego del ludo. ❖ cada grupo de niños coloca todas las fichas y el tablero, sobre la mesa y por turnos, realizan el juego. ❖ Realizan competencia entre los integrantes del grupo, el que llega a su destino primero es el ganador. ❖ La docente realiza las preguntas: ¿recuerdan donde se encontraban las fichas? ¿Tenían la misma forma y el mismo color? ¿están seguros? ¿Les gustó crear estrategias? <p>❖ GRAFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ A través de palotes cuentan cuantas figuras iguales encontraron <p>SIMBÓLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Con fichas numéricas colocan los números en los palotes después de haber contado las figuras iguales que encontraron. <p>FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños salen a exponer ante sus demás compañeros las acciones realizadas utilizando los materiales ❖ Comentamos en asamblea las impresiones del juego a través de preguntas: ¿les gusto el juego? ¿Cómo lo jugaron? ¿Con quienes lo jugaron? ¿Cuántas fichas iguales encontraron? <p>REFLEXION</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo hemos contado las fichas para jugar? ¿Fue fácil hacerlo?</p> <p>Transferencia</p> <p>La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula.</p>	<p>ludo</p> <p>Hoja de papel Lápiz Colores</p> <p>Fichas</p> <p>ludo</p> <p>lápiz</p> <p>fichas tablero</p>	
	<p>C I E R R E</p> <p>EVALUACION</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos sirve lo que hemos realizado? ¿Les gustó lo que hicimos?</p>	<p>Diálogo</p>	

SESIÓN N° 2

NOMBRE DE LA SESION: "JUGAMOS A IMITAR SONIDOS"

FECHA : 04/05/2021

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se comunica oralmente en lengua materna	Expresa con claridad sus ideas.	Imita diferentes sonidos

SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Problematización: ¿saben ustedes como se imitan sonidos? ¿Será importante realizar sonidos?</p> <p>Propósito: Niños y niñas el día de hoy aprenderemos a imitar sonidos.</p> <p>Motivación: Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo para observar un video.</p> <p>Saberes previos: responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observaron? ¿Qué animales había en el video? ¿Qué hacían los animales? • ¿quisieran imitar el sonido de cada uno de ellos? ¿Porque? <p>➤ Acuerdan las normas de convivencia que los ayudaran a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir la palabra alzando la mano. • Respetar la opinión de los demás. • Esperar su turno para opinar. 	<p>Humanos</p> <p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta biblioteca</p> <p>Cuentos ,revistas, adivinanzas ,etc.</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia</p> <p>Antes del discurso</p> <p>➤ Se forman en parejas o en grupo de tres, eligen a un amigo</p> <p>➤ Se integran y disfrutan de las actividades</p> <p>➤ Y pueden formarse de cinco como máximo.</p> <p>➤ Planifican en un paleógrafo las actividades con ayuda de la docente.</p>	<p>Humanos</p> <p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>Tarjetas</p>

	¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?	
	Aprender a comunicarse con sonidos	Utilizando figuras diversas	Tarjetas con figuras de animales	La docente con los niños	Durante la clase en el aula	
	<p>➤ Se desea que todos los niños participen activamente</p> <p>Durante el discurso</p> <p>➤ Los niños intenten comunicarse solo con sonidos.</p> <p>➤ Les indicamos que los sonidos que produzcan sale de su voz.</p> <p>➤ Imitan el sonido onomatopéyico, que realizan algunos animales conocidos por ellos</p> <p>➤ Como, por ejemplo, la vaca hace: muuuuu la oveja meeeeee, el gallo quiquiriquí, el gato, miauuuuu, etc.</p> <p>➤ Pronuncian repetidas veces para desarrollar su pronunciación fonológica</p> <p>➤ Repiten los sonidos individualmente</p> <p>Después del discurso</p> <p>➤ Voluntariamente salen a expresar su experiencia de los sonidos</p> <p>➤ Intentan imitar sonidos de otros animales</p> <p>➤ Se propicia la meta cognición a través de preguntas:</p>					
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿A quiénes imitaron? • ¿Cómo se han sentido al imitar sonidos de algunos animales? • ¿Podremos crear más sonidos? <p>➤ Piden a sus padres les enseñen sonidos que realizan otros animales</p> <p>➤ Comentan a sus familiares sus experiencias vividas.</p>					
Qué hicimos						
EVALUACIÓN						

DESEMPEÑOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Expresa sonidos utilizando la voz	Observación	Ficha de observación

SESIÓN N° 3

NOMBRE DE LA SESION: APRENDO ADIVINANZAS PARA MEJORAR MI LENGUAJE ORAL

Fecha : 05/05/2012

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Expresa con claridad las adivinanzas

SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES				
INICIO	<p>Problematización: ¿quieren aprender adivinanzas? ¿Porque será importante aprender adivinanzas? ¿Qué mejoramos con esta actividad?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderemos adivinanzas utilizando nombres de alimentos nutritivos para mejorar nuestro lenguaje oral.</p> <p>Motivación: Observan un paleógrafo con la siguiente adivinanza Blanco por dentro, verde por fuera ¿Qué será?</p> <p>Saberes previos: responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál será el título de la adivinanza? • ¿Qué nos dirá el texto? ¿Quieren leer el texto todos juntos? <p>➤ Acuerdan las normas de convivencia que los ayudaran a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir la palabra alzando la mano. • Respetar la opinión de los demás. • Esperar su turno para opinar. 	<p>Humanos</p> <p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta adhesiva</p>				
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia</p> <p>Antes del discurso</p> <p>➤ Escuchan la lectura de la adivinanza.</p> <p>➤ La docente explica que lo que ha leído se llama adivinanza.</p> <p>➤ Planifican en un papelote las actividades con ayuda de la docente.</p>	<p>Humanos</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Tarjetas</p>				
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">¿Qué</td> <td style="width: 25%;">¿Cómo lo</td> <td style="width: 25%;">¿Qué</td> <td style="width: 25%;">¿Quiénes</td> </tr> </table>	¿Qué	¿Cómo lo	¿Qué	¿Quiénes	
¿Qué	¿Cómo lo	¿Qué	¿Quiénes			

	queremos hacer?	haremos?	necesitamos ?	lo haremos?	lo haremos?
	Aprender adivinanzas	Utilizando figuras de alimentos	Tarjetas	La docente con los niños	Durante la clase en el aula
	> Se desea que todos los niños participen creando adivinanzas. Durante el discurso > Repiten las adivinanzas grupalmente > Repiten las adivinanzas individualmente y luego crean adivinanzas sencillas. Después del discurso > Voluntariamente salen a exponer su experiencia que han tenido al crear las adivinanzas				
CIERRE	> Se propicia la meta cognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué • ¿Con • ¿Cómo se han sentido al repetir las adivinanzas? • ¿Podremos crear una adivinanza con otras palabras? > Piden a sus padres les enseñen otras adivinanzas > Comentan a sus familiares sus experiencias vividas.				Humanos

EVALUACIÓN

DESEMPEÑOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Crea adivinanzas sencillas	Observación	Ficha de observación

SESIÓN N° 4

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: REALIZO JUEGO DE MEMORIA A TRAVÉS DE IMÁGENES PARA APRENDER EL CUENTO “LOS TRES CERDITOS”

Fecha : 06/05/2021

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se expresa oralmente	Expresa sus ideas.	Realiza juegos de memoria para aprender un cuento.

SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Problematización: ¿quieren aprender un cuento, mediante juegos de memoria? ¿Porque será importante aprender cuentos? ¿Qué mejoramos con esta actividad?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderán a narrar el cuento de los tres cerditos a través de juegos de memoria, utilizando tarjetas, imágenes, para mejorar su léxico.</p> <p>Motivación: Observan diferentes imágenes pegadas en un papelote.</p> <p>Saberes previos: responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué podemos hacer con estas imágenes? ¿Quieren saber de qué trata el cuento, con éstas imágenes? ¿Cómo lo haríamos? <p>➤ Acuerdan las normas de convivencia que les ayudara a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir la palabra alzando la mano. • Respetar la opinión de los demás. • Esperar su turno para opinar. 	<p>Humanos</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>Cinta adhesiva</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia</p> <p>Antes del discurso</p> <p>Observan los diferentes materiales a utilizar</p> <p>➤ Describe lo observado.</p> <p>➤ La docente explica en que consiste el juego de memoria, utilizando las tarjetas, imágenes, etc. para aprender el cuento de los tres cerditos.</p>	<p>Humanos</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>Tarjetas</p>

	¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?	
	Aprender el cuento de los tres cerditos	Mediante juego de memoria	Tarjetas ,imágenes ,siluetas	La docente con los niños	Durante la clase.	
	➤ Se desea que todos los niños y niñas participen en el juego de memoria para aprender el cuento. Durante el discurso ➤ Expresan sus ideas para narrar un cuento. ➤ La docente escribe las ideas de los niños, en la pizarra ➤ Escuchan la lectura del cuento. ➤ En forma voluntaria narran el cuento aprendido, mediante juego de memoria. Después del discurso ➤ Voluntariamente salen a exponer su experiencia que han tenido al realizar los juegos de memoria para aprender el cuento.					
CIERRE	➤ Se propicia la meta cognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos • ¿Qué juegos de memoria realizamos para aprender el cuento? • ¿Cómo se han sentido? • ¿Podremos hacer otro juego para aprender cuentos? ➤ Piden a sus padres les enseñen otras estr cuento. ➤ Comentan a sus familiares sus experiencias vividas.					Humanos

EVALUACIÓN

DESEMPEÑOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Realiza juegos de memoria para aprender un cuento	Observación	Ficha de observación

SESIÓN N° 5

NOMBRE DE LA SESION: JUGAMOS A IMITAR LOS SONIDOS DE ALGUNAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO: SERRUCHO, CEPILLO, MARTILLO, MAQUINA.

Fecha :07/0502021

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Imita sonidos de herramientas

SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES										
INICIO	<p>Problematización: ¿Saben que sonidos producen las herramientas de algunos trabajadores? ¿Quisieran realizarlo?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderán a realizar sonidos de algunas herramientas para mejorar su lenguaje.</p> <p>Motivación: Observan un paleógrafo con 1 figuras de algunas herramientas de trabajo.</p> <p>Saberes previos: responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Conocen estas herramientas? • ¿Para qué sirve y quienes lo utilizan? ¿Dónde lo han visto? ¿Saben que sonidos producen? <p>➤ Acuerdan las normas de convivencia que los ayudaran a trabajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir la palabra alzando la mano. • Respetar la opinión de los demás. • Esperar su turno para opinar. 	Humanos Paleógrafo Plumones Cinta adhesiva										
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia</p> <p>Antes del discurso</p> <p>.</p> <p>➤ La docente explica que lo que observan son herramientas que utilizan algunos trabajadores de la comunidad, para realizar diferentes actividades.</p> <p>➤ Planifican en un papelote las actividades con ayuda de la docente.</p>	Humanos Papelote Plumones Tarjetas										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>¿Qué queremos hacer?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos ?</th> <th>¿Quiénes lo haremos?</th> <th>¿Cuándo lo haremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Imitar los</td> <td>Utilizando</td> <td>Tarjetas</td> <td>La docente</td> <td>Durante la</td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos ?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?	Imitar los	Utilizando	Tarjetas	La docente	Durante la	
¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos ?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?								
Imitar los	Utilizando	Tarjetas	La docente	Durante la								

	sonidos de las herramientas	figuras y herramientas	,herramientas	con los niños	clase en aula y patio	el	
	<p>➤ Se desea que todos los niños participen activamente, en la imitación del sonido que hacen las herramientas.</p> <p>Durante el discurso</p> <p>➤ Utilizamos las herramientas para escuchar los diferentes sonidos que realizan cada uno de ellas.</p> <p>➤ Tratan de imitar los sonidos que hace el serrucho y Decimos: el serrucho hace así, rag, rag, rag, rag.</p> <p>El martillo hace pampinpun, panpinpun.</p> <p>El cepillo hace ssssss....ssss.....ssssssssss</p> <p>Después del discurso</p> <p>➤ Voluntariamente salen a imitar el sonido de las herramientas</p>						
CIERRE	<p>➤ Se propicia la meta cognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué • ¿A qué herramientas hemos imitado su sonido? • ¿Cómo se han sentido al repetir las adivinanzas? • ¿Podremos imitar el sonido de otros objetos? <p>➤ Piden a sus padres les enseñen a realizar sonidos de otras herramientas</p> <p>➤ Comentan a sus familiares sus experiencias vividas.</p>						Humanos

EVALUACIÓN

DESEMPEÑOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Crea adivinanzas sencillas	Observación	Ficha de observación

SESION N° 6

NOMBRE DE LA SECCION: ME GUSTA NARRAR CUENTOS CREADOS

Fecha :10/05/21

ÁREA CURRICULAR DE COMUNICACIÓN		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Narra cuentos creados, con ayuda de la docente

SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES										
INICIO	<p>Problematización: ¿Qué cuento crearé hoy ¿Para qué lo crearé?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderemos a crear un cuento para mejorar su léxico.</p> <p>Motivación: Observan varios cuentos en el sector de biblioteca.</p> <p>Saberes previos: responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos cuentos quisieran leer? ¿pudieron saber de qué trata los cuentos seleccionados? ¿Les fue difícil seleccionarlos? • ¿Por qué seleccionaron esos cuentos? <p>➤ Acuerdan las normas de convivencia que los ayudará a trabajar</p>	<p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p>										
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de la competencia</p> <p>Antes del discurso</p> <p>➤ Escuchan la lectura de los cuentos seleccionados con la entonación adecuada.</p> <p>➤ La docente explica que leer o narrar cuentos, ayuda eficazmente en la mejora del lenguaje oral.</p> <p>➤ Planifican las actividades.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>¿Qué queremos hacer?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos?</th> <th>¿Quiénes lo haremos?</th> <th>¿Cuándo lo haremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aprender a narrar cuentos</td> <td>Seleccionando cuentos</td> <td>Sector de biblioteca</td> <td>La docente con los niños y</td> <td>Durante el desarrollo de la</td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?	Aprender a narrar cuentos	Seleccionando cuentos	Sector de biblioteca	La docente con los niños y	Durante el desarrollo de la	<p>Humanos</p> <p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p>
¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Quiénes lo haremos?	¿Cuándo lo haremos?								
Aprender a narrar cuentos	Seleccionando cuentos	Sector de biblioteca	La docente con los niños y	Durante el desarrollo de la								

	creados	diversos		niñas	actividad.	
	➤ Se desea que todos los niños y niñas participen. Durante el discurso ➤ Narran los cuentos seleccionados ➤ Proponen a la docente narrar un cuento creado por Ellos ➤ Identifican palabras que son de su interés. Después del discurso .Dibujan y pintan lo que más les gustó, luego escriben el nombre de cada figura, de acuerdo a sus posibilidades y nivel de escritura.					
CIERRE	➤ Se propicia la meta cognición a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué • ¿Les gustó crear y narrar cuentos? • ¿Cómo se han sentido al narrar su cuento creado? • ¿Podremos aprender a crear otros cuentos? ➤ Piden a sus padres les enseñen crear otro ➤ Comentan a sus familiares sus experiencias vividas.					Humanos

EVALUACIÓN

DESEMPEÑOS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Narra un cuento creado, con claridad.	Observación	Ficha de observación

SESIÓN N° 7

NOMBRE DE LA SESION DE TITERES: “El Osito Que Siempre Decía Que No”

Fecha

:11/05/2021

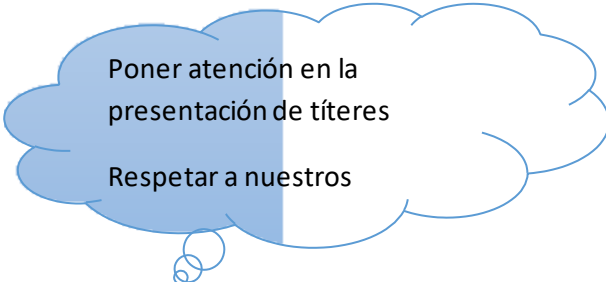
MOMENTOS O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan la presentación de una canción para plantear nuestros acuerdos de convivencia de este día <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> • Poner atención en la presentación de títeres • Respetar a nuestros </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ubican en su lugar los acuerdos de convivencia para ser recordados durante nuestra actividad. 	carteles
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas se colocan en sus alfombras para observar la presentación de títeres ❖ La docente presenta la obra de títeres ❖ Personajes: mamá, osito, abuela, leñador, conejo, vecino, manuela ❖ Mamá Osa: (Barriendo o plumereando) ¡Ya son más de las diez y Pepín todavía está en cama! ¡Y hoy es su cumpleaños! ¡Qué hijito perezoso tengo! ¡Con un día tan bonito! Lo despertaré. ❖ Mamá Osa: ¡Pepín, hijito, feliz cumpleaños! Ya es hora de levantarse. Tomarás una rica taza de chocolate y me ayudarás a preparar la torta ¿Quieres Osito? ❖ Osito Pepín: (sin levantarse, soñoliento y fastidiado) ¡No! ¡No! ¡No! ¡No quiero chocolate y no me gusta ensuciarme con harina! ❖ Mamá Osa: (conciliadora) Bueno Pepín, te prepararé té, pero antes deberás lavarte la carita, los dientes y las manos: ¿vienes, hijito? ❖ Osito Pepín: (Más enojado) ¡No! ¡No me lavaré la cara y no tomaré té! ¡No me gusta! (se levanta) ❖ Mamá Osa: Pero hijito... los ositos deben tener la cara limpia... además te daré galletitas para el desayuno. 	<p>Alfombra</p> <p>Títeres</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Osito Pepín: ¡No quiero galletitas! ¡Voy a jugar aquí en el bosque! ¿Me das permiso? Jugaré con el conejito ❖ Mamá Osa: Bueno hijito. Pero, ya sabes que no debes alejarte pues aún eres pequeñito y pueden atacarte los lobos. ❖ Osito Pepín: ¡Adiós mamá! Volveré enseguida (Se va cantando y saltando muy feliz) ❖ Juguemos en el bosque ❖ Mientras el lobo no está. ❖ Juguemos en el bosque ❖ mientras el lobo no está ❖ ¿Lobo estás? (se detiene en expectativa) ❖ No, no y no... (sigue cantando y saltando) 	
CIERRE	<p>La docente realiza preguntas como: ¿Les gustó la dramatización? ¿Qué hemos aprendido?</p> <p>Los niños comentan sobre lo observado</p>	

SESIÓN N° 8

NOMBRE DE LA SESION DE TITERES: “EL NIÑO GRUÑÓN”

Fecha : 12/05/2021

MOMENTOS O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Observan la presentación de una canción para plantear nuestros acuerdos de convivencia de este día <div style="text-align: center;">  <p>Poner atención en la presentación de títeres</p> <p>Respetar a nuestros</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ubican en su lugar los acuerdos de convivencia para ser recordados durante nuestra actividad. 	carteles
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas se colocan en sus alfombras para observar la presentación de títeres ❖ La docente presenta la obra de títeres <p>Entonan la canción:</p> <p style="text-align: center;">“MIS CHAPULINES ” (Melodía: La cucaracha)</p> <p style="text-align: center;">Hola amiguitos muy buenos días hoy les voy a presentar a tus amigos “Los Chapulines ellos te van a ayudar. Si tú tienes una pena Viene siempre Alegría Que con una sonrisita e alegra todo el día. Y si durante todo el día, Me sintiera aburrido Aburrido me diría Anímate amiga mía Si al jugar en el recreo, Viene un tosco y no lo veo Gruñoncito buen amigo nos auxilia como bueno Si alguien viene y me amenaza Burlón como Sancho Panza Me protege y me cuida Pero nunca él se cansa.</p>	Alfombra Titeres

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Preguntamos a los niños y niñas ¿De quienes habla la canción? ¿Qué títere te gusto más? ¿Por qué te gusto ese títere? ¿Quieres conocer a estos personajes? ❖ La docente muestra una caja y se presenta a los títeres mencionando las características de cada uno de ellos. ❖ Preguntamos a las niñas y niños ¿Quisieran ver una función de títeres? , las niñas y niños se ubican delante del teatrín para disfrutar de la función. ❖ El Cuentacuentos inicia su relato...” Una mañana, en el aula en horas de clase Gruñón se acerca a Soñador y en voz baja le dice... Gruñón:- ¡Dame tu lonchera ! <p style="text-align: center;">Soñador: - No me molestes y déjame soñar con mi imaginación y fantasía</p> <p>Gruñón:-Dame tu lonchera o le contare a todos tus secretos, les diré que te orinaste en la cama para que todos se burlen de ti.</p> <p>Cuentacuentos: -Soñador de miedo le entrega su lonchera y además le da su propina que su mama le había dado y se quedó muy triste, pero, Alegría había observado lo sucedido y se le acercó y le dijo:</p> <p>Alegría: - ¿Por qué le diste tu lonchera? Soñador: tristemente responde-Él sabe mi secreto y si no le doy lo que me pide es capaz de contarlo y todos se burlarían de mí.</p> <p>Cuentacuentos: congela la escena y pregunta a los niños y niñas ¿Qué hubieran hecho ustedes niños en el lugar de Soñador? Se tomara en cuenta las sugerencias que darán las niñas y niños y se continuara con la presentación de la función de títeres dando así la solución al conflicto.</p>	
CIERRE	<p>Se plantearán las siguientes interrogantes a las niñas y niños: ¿Cómo se sintieron con la presentación de los títeres? ¿Qué lección aprendieron hoy? ¿Te servirá lo que aprendiste??</p>	

SESIÓN N° 9

NOMBRE DE LA SESION:” ME DIVIERTO CONSTRUYENDO TORRES”

Fecha

:13/05/2021

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización	elabora y usa estrategias	Expresa la comparación de cantidades de objetos para construir torres.	Ficha de observación

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños Saludamos a Dios y a los compañeros.			8: 00 8:20
ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA	INICIO	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente hace recordar los acuerdos de convivencia para realizar la actividad. <p>PROBLEMATIZACION. -</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se pide a los niños y niñas del aula, que jueguen con el material del aula, que prefieran. ¿Qué podemos hacer para ayudarlos? <p>PROPOSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Que los niños y niñas del aula construyan torres con material concreto. <p>MOTIVACIÓN (PERMANENTE)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ la docente les presenta a los niños y niñas, diverso material. ❖ los niños observan los materiales y lo describen. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué materiales son? ¿Qué figuras tiene? ❖ ¿Para que servirá? ¿Cómo piensan que se juega con estos materiales? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo podemos construir torres ,utilizando materiales del aula y saber la noción de cantidad? 	<p>Cajas de cartón, bloques lógicos, bloques de madera</p> <p>cartel</p>	<p>9:30</p> <p>10:15</p>

	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</p> <p>Comprensión del problema</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué podemos hacer para comparar cantidades utilizando materiales para construir torres? <p>Búsqueda de estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Sentados en una alfombra y formando un semicírculo, la docente reparte una cantidad de bloques lógicos y bloques de madera, a cada niño y niña. La docente realiza preguntas: ¿Qué figuras tienen? ¿Habrá algún bloque parecido? ¿Qué podemos hacer con los bloques que se parecen? ❖ la docente escucha sus comentarios y los anota en la pizarra <p>Representación</p> <p>VIVENCIAL.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente les invita a los niños y niñas, salir al patio ❖ Les propone formar grupos con sus compañeros que tienen los bloques del mismo color. ❖ Colocan los bloques en el piso. ❖ La docente les invita a contar cuantos bloques tienen. ❖ Los niños y niñas comparten por igual los bloques. <p>CONCRETO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En grupos, construyen sus torres, luego cuentan la cantidad de bloques que utilizaron en cada torre. ❖ Al terminar la docente realiza preguntas: ¿Qué figuras tenían los bloques que utilizaron? ¿con que criterio buscaron al compañero? ¿con cuántos niños se juntaron? <p>PICTORICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Cada grupo de niños presentan su trabajo terminado. ❖ El primer grupo que termina primero es el ganador. ❖ Si dos de los grupos terminan al mismo tiempo, quedan empatados. ❖ La docente realiza las preguntas: ¿recuerdan donde se encontraban los bloques que utilizaron? ¿Cómo los utilizaron? ¿fue fácil construir torres? 	<p>Hoja de papel Lápiz Colores</p> <p>Fichas</p>	
--	-------------------	---	--	--

		<p>GRAFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ A través de palotes cuentan cuantos bloques iguales encontraron. <p>SIMBÓLICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Con fichas numéricas colocan los números en los palotes después de haber contado las figuras iguales que encontraron. <p>FORMALIZACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas exponen las acciones realizadas utilizando los materiales. ❖ En asamblea, comentamos sobre las impresiones de la actividad realizada. ❖ Responden a interrogantes. ❖ ¿les gustó construir torres? ¿Cómo lo hicieron? ¿Con quienes lo construyeron? ¿Cuántos bloques iguales encontraron? <p>REFLEXION</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo contaron las figuras que utilizaron? ¿Fue fácil hacerlo?</p> <p>Transferencia</p> <p>La docente les da una nueva situación problemática y los niños la resuelven en el aula.</p>	<p>Bloques</p> <p>lápiz</p> <p>fichas numéricas</p>	
	CIERRE	<p>EVALUACION</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos sirve lo que hemos realizado? ¿Les gustó lo que hicimos?</p>	<p>Diálogo</p>	

	<p>docente, sin pasar al espacio de su pareja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al ritmo de la música, todos bailan, teniendo en cuenta su espacio que les corresponde. • La docente comenta sobre los diferentes espacios que ocupamos, de acuerdo a la posesión que estamos, por ejemplo, el espacio que se ocupa cuando estamos parados, sentados, acostados, etc. • Responden a pregunta: ¿Qué hicimos? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué aprendimos? • ¿nuestro cuerpo ocupa un espacio igual al estar en diferentes posesiones? ¿Por qué? <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulamos estar de noche, estamos muy cansados y nos vamos a la cama, cerramos los ojos, nos estiramos y luego nos encogemos. • Respiramos despacio <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo 	<p>Petates, alfombras</p> <p>Hoja de papel bond</p> <p>Lápiz, colores</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Comentan lo aprendido con sus compañeros 	

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “MUEVO MI CUERPO AL RITMO DE LA MUSICA, CON DIFERENTES INSTRUMENTOS MUSICALES”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas muevan su cuerpo al ritmo y compás de la música.

3. DURACION: 1 día

4. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diversos movimientos a través del baile, teniendo en cuenta el ritmo y compás.

5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Dar pasos gigantes y pequeño • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie y viceversa ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se mueven libremente al escuchar la música. • La docente comunica a los estudiantes que se debe bailar al ritmo y tiempo de la música. • Explica también sobre el concepto de ritmo, tiempo y su importancia. • La docente les recuerda a los estudiantes que al bailar tengan en cuenta que, a un determinado tiempo de la música, deben cambiar el paso. • Los estudiantes juntamente con la docente, 	Instrumentos musicales

	<p>empiezan a bailar teniendo muy en cuenta la indicación de la docente, sobre el ritmo y el tiempo a respetar.</p> <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pondremos música suave para que los estudiantes escuchen acostados en la alfombra o petates. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	<p>Hoja de papel bond</p> <p>Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales. 	

SESIÓN

1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ASI MUEVO TODO MI CUERPO”

2. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD: Que los niños y niñas, mediante dinámicas, muevan todas las partes de su cuerpo armónicamente.

3. DURACION: 1 día

4. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza movimientos de todo su cuerpo al participar en una dinámica.

5. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Librementemente realiza movimientos del caminar de algunos animales de su comunidad. • Se desplaza de un lugar a otro, trotando, despacio, corriendo. • Colocar un pie delante del otro y viceversa • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie. ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes, salen al patio para realizar la dinámica, propuesta por la docente. • En el patio, ubicados en sus lugares la docente informa acerca de la dinámica a realizar, que consiste en: <ul style="list-style-type: none"> • Entonar la canción” cabeza, hombros, rodillas y pies” al mismo tiempo que deben tocar con las 	Equipo de sonido

	<p>manos, las partes del cuerpo nombradas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes realizan la dinámica, lentamente y tratando de no equivocarse • Luego la docente pide que lo realicen más rápido, moviendo su cuerpo armónicamente, entonando la canción cabeza, hombros • , rodillas y pies por repetidas veces. • La docente invita a sus estudiantes repetir la dinámica, pero esta vez empezando por lo último: pies, rodillas, hombros y cabeza, tratando en lo posible de no equivocarse y también moviendo las partes del cuerpo de manera armónica. • Responden a interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿De qué trató la dinámica? <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas, recostados en su petate, cierran los ojos e imaginan lugares que más les gusta y la docente a la voz de tres hace que los niños y niñas habrán los ojos y cuentan en forma ordenada lo que imaginaron. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	<p>Tizas de colores</p> <p>Hoja de papel bond</p> <p>Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
Díaz Vasquez, Nelly Rocio	44 76 85 44	8-diaz-2@uspmail.com	
Apellidos y Nombres:	DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación			
Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	<input checked="" type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional *			
<input checked="" type="checkbox"/> Bachiller	<input type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Juego de seclofes como estrategia en la creatividad con niños de la Institución Educativa N° 084 Celendia 2019			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input type="checkbox"/> Abierto a Público (*) (solo en repositorio institucional)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido (*) (solo en repositorio institucional)	
(*) En caso de restringido autentar motivo:			

A. Originalidad del Archivo Digital
 Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ¹
 El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ²



Huella Digital

Lugar

Chimbote

Día

22

Mes

03

Año

2024



Firma

Referencias

1. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
2. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
3. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
4. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
5. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
6. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
7. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
8. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
9. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.
10. Ley N° 28123 Ley que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad de San Pedro y establece el Título Profesional de Bachiller.

Nota: - En caso de restringido autentar motivo, en el momento de registrar en el Repositorio Institucional Digital.

REPORTE DE SIMILITUD


Juegos de sectores como estrategia en la creatividad con niños de la Institución Educativa N° 084 - Celendín; 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	core.ac.uk Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
6	docplayer.es Fuente de Internet	2%
7	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%



9	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1%
10	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	1library.co Fuente de Internet	1%
12	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
13	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
15	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.uroosevelt.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	Submitted to Universidad Católica Sedes Sapientiae Trabajo del estudiante	<1%
18	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
19	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes	<1%



Trabajo del estudiante

20	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
21	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorioslatinoamericanos.uchile.cl Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
26	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %
27	bibliotecasdelecuador.com Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	idus.us.es Fuente de Internet	

31	www.lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
32	Repositorio.Unh.Edu.Pe Fuente de Internet	<1 %
33	cbn-tool.com Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
36	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.takey.com Fuente de Internet	<1 %
38	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
39	moam.info Fuente de Internet	<1 %
40	reme.uji.es Fuente de Internet	<1 %
41	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



43 valeniahs.com <1%
Fuente de Internet

44 worldwidescience.org <1%
Fuente de Internet

45 www.ecojovenes.org <1%
Fuente de Internet



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

