

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos de construcción para desarrollar la creatividad en estudiantes
de 4 años nivel inicial - Bambamarca, 2018

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora

Gallardo Acuña, Luz Elina

Asesor

Franco Magán, Marco

Chimbote – Perú

2018

Índice

Índice.....	
1. Palabra clave.....	i
2. Título.....	..ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstract.....	iv
5. Introducción.....	7
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	8
5.1.1. Antecedentes.....	8
5.1.2. Fundamentación científica.....	..13
5.1.2.1. Teoría socio-cultural.....	13
5.1.2.1.1. Juego.....	6
5.1.2.1.2. Características de sector de construcción	7
5.1.2.1.3. Procesos de sector de construcción	8
5.1.2.2. Creatividad	8
5.2. Justificación de la investigación.....	14
5.3. Problema.....	16
5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables.....	17
5.5. Hipótesis.....	19
5.6. Objetivos.....	20
6. Metodología.....	20
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	20
6.2. Población y muestra.....	20
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	21
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información.....	21
7. Resultados.....	22
8. Análisis y discusión.....	26
Conclusión y recomendaciones.....	26
Referencias bibliográficas.....	37

Palabras clave

TEMA : Juegos de construcción y creatividad

ESPECIALIDAD : Educación Inicial

TOPIC : Construction games and creativity

SPECIALTY : Initial education

Líneas de investigación

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	Ciencias Sociales	Ciencias de la Educación	Educación General

Título

Juegos de construcción para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial-Bambamarca, 2018.

Construction games to develop creativity in children of 4 years of the initial level-Bambamarca, 2018.

Resumen

El fin fue determinar si los de construcción influyen en el desarrollo de la creatividad, en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 597 Tuco Bajo-Bambamarca, 2018.

La investigación fue explicativa, y para el diseño de investigación el pre-experimental. La muestra estuvo constituida por los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 597 “Tuco Bajo” Bambamarca, 2018.

Los resultados obtenidos en el pre test y post test en forma comparativa; donde en el nivel alto de creatividad se incrementa de un 6.7% a un 33.3%; en el nivel medio de un 40% a un 53.3% y en el nivel bajo de un 53.3% se reduce en el post test a un 13.4%. Por lo que se concluye que las estrategias lúdicas han influido en la mejorar de la creatividad en un 26.6% como se evidencia en los resultados.

Abstract

The purpose was to determine whether construction influences the development of creativity in 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 597 Tuco Bajo-Bambamarca, 2018.

The research was explanatory, and for the research design the pre-experimental. The sample consisted of the 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 597 “Tuco Bajo” Bambamarca, 2018.

The results obtained in the pre-test and post-test in comparative form; where in the high level of creativity it increases from 6.7% to 33.3%; at the average level of 40% to 53.3% and at the low level of 53.3% it is reduced in the post test to 13.4%. Therefore, it is concluded that playful strategies have influenced the improvement of creativity by 26.6% as evidenced by the results.

Introducción

El presente trabajo de investigación da a conocer que el juego de construcción en los niños y niñas en edad pre-escolar es importante para desarrollar su creatividad, muy útil en el campo educativo; sin embargo este tipo de juego no es aprovechado en su máxima potencia.

Una de las formas de fortalecer la creatividad, es por medio de los rincones de aprendizaje, que consiste en crear un ambiente cooperativo y de interacción entre estudiantes, al organizar los sectores permiten que los infantes desarrollen sus habilidades, destrezas y construyan conocimientos a partir de la experiencia del juego y la interacción libre, cada rincón ofrece la posibilidad de poner en práctica actividades variadas, en un ambiente rico en alternativas de acción individual y colectiva.

La finalidad de utilizar los juegos de construcción es desarrollar la creatividad de los niños y niñas; y de esta manera formar seres con mucha creatividad e imaginación.

El trabajo de investigación: Juegos de construcción y desarrollo de la creatividad en estudiantes de 4 años nivel inicial, Bambamarca. Lo considero como un trabajo muy novedoso, dado que no existe un trabajo de tal naturaleza; he ahí el valor muy elevado para mí y estoy segura que también lo será para los lectores.

5. 1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Medina (2017) realizó la investigación en niños pre-escolares referidos a la creatividad, un Reto de la Educación Contemporánea” con la finalidad de ver el desarrollo en los niños de 5 años respecto a la creatividad; concluyendo que la ejecución de la estrategia didáctica evidenció una transformación cualitativa mayor en el desarrollo de creatividad de éstos niños. Obteniéndose en el experimento un 86,95% que perfeccionaron sus niveles de fluidez en sus acciones; en originalidad el 91,90% mejoraron este aspecto al tomar iniciativas para seleccionar estas actividades, al seleccionar sus recursos, distribuir sus pensamientos con sus compañeros y se mostraron más autónomos frente a las incertidumbres: que actividades ejecutar, qué juguetes armar, evidenciando con esto su independencia en sus invenciones y en las iniciativas frente a alguna acción y en sus intereses se evidenció que el 100% se sentían interesados por sus acciones que realizaban, se reflejó la alegría, motivación, y actitud que vivenciaron ante la ejecución en cada juego que aprendían con una posición mayor para resolver sus dificultades, en el control de sus emociones, destrezas sociales y en forma global mostraron un desarrollo mayor de su creatividad que contribuyó en su formación general. Obteniéndose que la estrategia didáctica utilizada obtenga un cambio favorable en su condición real de sus características de la creatividad: fluidez, originalidad y motivación utilizados como centro de metodología en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje que favoreció en el proceso de adquisición de destrezas creativas en éstas edades de 5 años.

Izquierdo, Jaimes y Meladze (2018) en su tesis “Para niños de edad Pre-escolar referidas a una guía para favorecer la creatividad” muestra como objetivo el

esquematisar y valorar una guía para maestros que enseñanza en la etapa pre-escolar con la finalidad de favorecer los procesos cognitivos inventivos en estos niños. Obteniendo como resultado que gran parte de los evaluadores estuvieron todos de acuerdo con los items del instrumento que hacían menciona con estos indicadores, manifestando que gran parte de los maestros señalaron que sus elementos que lo constituyen en la guía son convenientes. Sin embargo, dos evaluadores, manifestaron no estar de acuerdo con estos elementos en la guía: fundamentos de actividades para favorecer la creatividad y factores que intervienen en el proceso de estos niños. Por último, se da relevancia al progreso continuo de las prácticas pedagógicas de maestros, a fin de dar didácticas innovadoras concordantes con los requerimientos de este mundo moderno, señala lo importante de continuar investigando sobre estrategias para favorecer la creatividad en los estudiantes.

Vallejos (2019) en su tesis sobre niños de educación inicial en Chiclayo 2015 acerca de un Modelo Interdisciplinar para Superar el Deficiente Pensamiento Creativo en el Aprendizaje, presenta como objetivo general elaborar y proponer un Modelo Interdisciplinar, fundamentado en las teorías de la psicología educativa, de la creatividad y el pensamiento divergente para sobrepasar el insuficiente desarrollo del pensamiento creativo en el aprendizaje de estos niños en Chiclayo. Concluyó que el desarrollo de la curiosidad intelectual, aumento del asombro ante situaciones nuevas, imaginación; que les permitirá demostrar originalidad, interés por los novedoso, iniciativa y resiliencia ante los obstáculos. Posteriormente se logro presentar el resultado estadístico de la investigación, el Modelo Teórico y se elaboró y fundamenta el desarrollo de la Propuesta para acrecentar este deficit pensamiento creador en el aprendizaje de estos niños de 5

años, que más tarde se generalizará men ambientes que poseen elementos parecidos.

Alva (2018) en su tesis sobre niños de 5 años en el Distrito De Llamellín 2018 sobre la ejecución de Construcción para el Desarrollo de la Psicomotricidad fina, presenta como objetivo general determinar de qué manera los juegos de elaboración ayudan al desarrollo de la psicomotricidad fina en estos niños. Obteniendo como resultado de la psicomotricidad dimensión gestual que de 20 niños que fueron los que participaron y representan al 100% de la muestra, en el grupo que se investigó, el 55% obtuvo nivele de deficiente en el pre test; sin embargo en el post test, el 65% obtuvieron nivel Bueno de logro de la psicomotricidad. Por último se concluyó que hay evidencia de un contundente poder de los juegos de elaboración en el progreso del desarrollo de la psicomotricidad fina en estos niños, comprobándose con la prueba de T-Student.

Cayllahua (2019) en su tesis sobre niños de 5 años en Abancay 2018 sobre la implementación de Materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo, presenta como objetivo principal demostrar el nivel de aporte de la implementación de materiales de juego en el área de elaboración para el desarrollo del pensamiento creativo de estos niños. Teniendo como resultado una afirmación con un nivel de confianza del 95% que el grado de desarrollo de la curiosidad, posterior a la implementación de los recursos de juego en el área de elaboración, el grupo experimental será superior al grupo control en estos niños. Finalmente la tesis concluye que el nivel de aporte de implementación de recursos de juego fue importante, con un nivel de confianza del 95%, siendo este la conducta innovadora en cada individuo, siendo una

competencia humana que va ir desarrollando teniendo como base la unificación de procesos psicológicos cognitivos y afectivos que hacen que los individuos puedan estructurar respuestas, conductas nuevas ante un hecho, incluso dificultades que tendrán que solucionarse.

Calla (2018), en su tesis realizada en niños de 5 años en Arequipa en el 2017 referido al Origami como Recurso Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad fina en Niños, presenta como objetivo general, desarrolla significativamente la motricidad fina en estos niños. Reportando resultados que se encuentran en nivel de proceso; en otras palabras tienen algunas dificultades en sus destrezas y un 11% alcanzaron puntuaciones de A y el 32% , alcanzaron puntaje de B, el 58% puntaje de C. Concluyendo que utilizar Origami como estrategia didáctica, permite alcanzar una transformación en los tres factores del entendimiento de objetos espaciales, el desarrollo de destrezas y coordinación viso-manual

Ger (2016) en su tesis realizada en Quito en niños en edad pre-escolar sobre Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático 2015-2016, formulándose el objetivo de determinar la importancia del juego de construcción en el desarrollo lógico matemático en estos niños. Reportando que un gran número de docentes señalan que en algunas ocasiones requieren del recurso didáctico para que se considere en el juego de elaboración en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se concluye que se favorece el proceso cognitivo, social, afectivo, motriz y de lenguaje a través de la actuación del juego en construcción a través de muchas acciones recreativas, en la que los niños ensayan y viven el aprendizaje con el uso reiterativo de recursos que desarrollan un conjunto de capacidades, habilidad que con el tiempo sirvan para entender

con menos problemas las matemáticas y los cursos con los cuales se van a relacionar en su entorno.

Ortega y Posso (2014), en su tesis investigó en niños del primer año de educación básica paralelos “A” y “B” en Ecuador, la motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en el año 2009-2010. Tuvo como objetivo desarrollar la motricidad fina para una correcta coordinación motriz. Estos investigadores concluyeron que tiene un lugar relevante en la educación inicial la psicomotricidad, porque está confirmado que existe una interdependencia en sus procesos motores, intelectuales y afectivos especialmente en la primera infancia. Mencionando, además que uno de los factores que hacen demorar el aprendizaje es la ausencia de desarrollo de motricidad fina en estos niños investigados.

Cumapa (2015), en su tesis realizada sobre niños de 5 años en la Provincia de Portillo en el 2014 sobre la La motivación y la atención, tuvo como fin establecer la asociación entre estas dos variables. Obteniendo como resultado que los niveles de atención de los 24 niños, el 67% ellos tiene muy bajos niveles, el 12% una buena atención y solo el 4% presenta muy buena. En resumen un gran número de los niños que participaron en esta investigación tienen bajos niveles de atención. Concluyendo que hay relación directa y significativa en la motivación y la atención auditiva de estos niños.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Teoría socio-cultural

En la teoría socio-cultural Vygotsky señala que el juego cumple un papel muy importante, porque es un factor básico en el desarrollo del

del pequeño estudiante, que surge cuando emergen las numerosas tendencias que no se pudieron realizar y deseos postergados en su proceso evolutivo, ante las necesidades que no fueron satisfechas en su debido momento y el estudiante preescolar las satisface mediante la imaginación, por tal razón, el juego es un factor indispensable en la infancia.

Es así que en el contexto de las relaciones socioculturales que son exclusivamente de la persona, se puede decir que la educación y la mediación de los demás son importantes. Por ello, en la educación inicial la organización de espacios, de materiales, de recursos y de actividades, en situaciones de interacción entre docente y otros niños, supone retos nuevos que benefician al estudiante, porque el juego es una fuente de desarrollo y de aprendizaje (Vygotsky, 2000, p.34)

5.1.2.2. El juego

Es considerado como un grupo estructurado de conductas con el propósito de ser utilizadas en beneficio del aspecto psicomotriz y aprendizaje, para futuras conductas en la edad adulta. Resulta ser importante en la vida de los niños y niñas, así como en la de las personas adultas, porque genera ocupación y trabajo (Crisólogo, 2003, p. 87)

Clases de juego

A. Juegos de imaginación

Menciona Tollstoi que algunos niños o niñas se convierten en animales e imitan a estos o cómo se comportan en los cuentos.

El juego de ilusión llamado también dramático empieza entre el año y medio y los dos años, así mismo adquiere un notable desarrollo en los años preescolares de cuatro o cinco años. En esta edad de oro, la fantasía e imaginación forman un mundo irreal, muchas de las veces se expresa en estos juegos de fantasía.

El juego dramático puede encerrar un proceso correlativo a las edades de los niños, que comprende desde personificación, es decir considera a juguetes y objetos como si fueran personas, hasta la transformación que consiste, en utilizar algún elemento dándole alguna cualidad que en realidad no tiene.

B. Juego competitivo

En general, todo juego desarrollado en equipo encierra cierto grado de competencia, se trata de averiguar quién corre más a prisa, quien mete más goles, quien tiene más fuerza. Los juegos al aire libre ofrecen mayores posibilidades a los participantes, ya que la naturaleza pone a su disposición varios incentivos.

C. Juego en sectores

Son espacios del aula, acondicionados con materiales que son clasificados por su naturaleza, que le darán su caracterización y diferenciación. Por eso, que cada sector tendrá materiales organizados y clasificados de acuerdo a ciertos criterios.

D. Juego de construcción

Se llaman juegos de construcción a aquellos que en su característica, tiene que ver con la manipulación de juguetes, poco a poco pueden asociarse a estas actividades lúdicas varias operaciones para lograr algo más concreto. El niño combina este tipo de juego con su aptitud de dramatizar, que puede dar más realce a la fría posibilidad de construir. Los juguetes utilizados pueden convertirse en una gran ayuda en la formación de los pequeños estudiantes, donde van descubriendo un amplio margen de combinaciones de elementos, que además, encierran un factor muy importante en la vida del pequeño y pequeña, que viene hacer la creatividad.

Características de sector de construcción

Un aula necesita un sector de construcción bien equipado, no solo porque los niños disfruten construyendo, sino porque los bloques que en este juego pongamos, pueden ser usados de diferentes maneras y para diversos fines.

El sector de construcción debe ser lo suficientemente amplio como para que los niños trabajen con comodidad, puedan desplazarse y no se golpeen o peleen al hacer sus construcciones.

Procesos de sector de construcción

Los niños que asisten a la Institución Educativa están en la edad en que construyen estructuras que van hacia arriba, hacia afuera o alrededor, y en ese proceso se enfrentan con problemas especiales de equilibrio y organización de los materiales. Se enfrentan también con semejanzas y diferencias y crean sus propios modelos.

Es recomendable que el sector de construcción se abra hacia el centro del salón o hacia afuera, a fin de que las construcciones de los niños, en caso de ser muy numerosas, encuentren salida hacia allí.

El material del rincón de construcción, debe ser colocado y señalado con una etiqueta, a fin de que los niños vean, puedan alcanzar y ordenar fácilmente los diferentes bloques.

El sector de construcción debe incluir cosas para llenar (envases) para rodar (carros, trenes) para jugar (muñecas, animales) etc.

Los materiales que pueden ser útiles para este rincón son: bloques, cajas, tapas, latas, carretes, corchos, conos, envases, maderas, cubos, palos, carritos, muñecas, animalitos de madera o plástico.

Importancia del juego

El juego es de vital importancia en la vida de un niño o niña, que la gente adulta pasa por desapercibido su gran utilidad en el desarrollo del pequeño o pequeña. El juego es importante en varios sentidos:

- **Físico:** El juego contribuye en el desarrollo de músculos que en los pequeños o pequeñas se hallan en formación y al mismo tiempo libera energía nerviosa, de no tener salida los vuelve irritables.
- **Social:** El juego lleva al niño o niña a relacionarse con los demás. Sin actividades lúdicas, se torna dominante y egoísta. Al tener que jugar el preescolar con otros aprende a cooperar, compartir y hacer amigos.
- **Educacional:** El juego enseña a los preescolares a percibir formas, colores, tamaño estructuras (Sperling, 1976, p. 98)

5.1.2.3. Creatividad

Teniendo en cuenta estudios, se puede conceptualizar la creatividad como “la agrupación de capacidades relacionadas a características de personalidad del individuo a fin de que alterne información previa y mediante una serie de procesos cognitivos, en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia” (Hernández, 1999, p. 67).

Una de las maneras de interaccionar, de realizar una tarea en equipo, estilo de vida y desarrollo. Tener una existencia creadora es formar una habilidad, expresada en valores y logrando ser a través de la interacción con los demás.

Características de la creatividad

Fluidez: Facilidad que tiene una persona para generar un número elevado de ideas relacionado a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pedir al estudiante que relacione hechos, palabras y sucesos.

Flexibilidad: Característica de la creatividad mediante la cual se busca diferentes estrategias para llegar a la solución de un problema. Viene hacer la capacidad de abordar los problemas desde diferentes puntos de vista. Dentro del ámbito escolar se desarrollar exigiendo al estudiante no solo un gran número de ideas, sino recogiendo categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones.

Originalidad: Característica que define a una idea, proceso o producto, como algo único o diferente, es decir es la producción de respuestas ingeniosas y que dentro del ámbito escolar se debe promover estimulando las nuevas ideas que el estudiante propone.

Viabilidad: Es la capacidad de producir ideas y soluciones que se puedan realizar dentro de la práctica.

Elaboración: Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas, para fomentarla dentro del aula, se presentará al estudiante ilustraciones de historias acompañadas de dibujos; en donde utilizará los detalles (Menchen y Martínez 1984, p.128)

Innovación: Habilidad para usar de una buena manera los recursos, es la capacidad mental para redefinir funciones y usos, cualidad para convertir algo en otra cosa, lograr nuevos roles, curiosidad, sociabilidad y conocimiento de fortalezas (Santaella, 2006, p. 102 y 102)

Imaginación: Facultad donde el niño o niña de inicial imagina, representa en su mente imágenes de cosas reales o ideales basadas en la producción de ideas. La imaginación es la capacidad que debe ser trabajada por el docente en su trabajo diario, ofreciendo argumentos y mecanismos que permita al infante pensar, reflexionar y aportar con deducciones, todas estas sensaciones deben ser potencializadas para mejorar su creatividad (Robinson, 2011, pág. 64)

Barreras Creatividad

Se parte de la idea que todos somos creativos y que ésta se potencia o cierra de diferentes formas. Se plantea que ésta se incrementa, en contraposición de los que afirma que la creatividad de los individuos se establece en edades tempranas. Por otra parte, estudios muestran que el ser creativos no es un proceso lineal y que se puede utilizar recursos, herramientas didácticas, interés de las personas y formas para aumentarlas, incluso en edades mayores.

Se considera 3 elementos que forman la creatividad en las personas: hábito, destrezas de las ideas creativas y el interés personal. El hábito o experiencia hacen mención el conocer en sus diferentes maneras: especialista, de proceso y erudito. Este conocimiento se puede obtener a través de la teoría y práctica.

El que se aprenda para poder aprender es un elemental recurso para transformarse en un conocedor dentro de nuestra modernidad. Las destrezas relacionadas con las ideas creativas establecen el nivel de elasticidad y creatividad con que se afronta las dificultades.

Podemos ser mejores creadores y podemos estudiar para usar varios recursos creativos en la solución de las dificultades. El interés o motivación es considerada un deseo interior para dar solución a nuestras dificultades, darán soluciones con mucha imaginación que ésta por encima de un estímulo externo llámese dinero. Este interés o motivación pueden verse tocado por fuerzas del contexto de trabajo. La imaginación personal es más asfixiada que motivada.

Factores que influyen en la creatividad

El potencial creativo se presenta desde que uno es pequeño o pequeña, hasta muy avanzada edad, esto se da en todos los niños o niñas, aun cuando difieran en el grado de creatividad que tienen.

Mientras que para en el desarrollo de la creatividad de cualquier sujeto, es importante conocer su interacción en el campo afectivo, sociocultural y medio físico, para detectar la influencia positiva o negativa que estos tienen de la creatividad. (Torrance, 1962, p. 135)

Factores positivos

De orden físico

Se estimula la creatividad cuando el sujeto se encuentra dentro de un ambiente propicio, cuando está en contacto con la naturaleza, mediante paseos de recreación, viajes, congresos, etc. Estas experiencias permiten asimilar y estimular el pensamiento creativo.

De orden cognoscitivo

El entorno intelectual-familiar influye en el pensamiento creativo. El tener padres con un nivel intelectual, con amplio interés cultural y creativo hace propicia la estimulación creativa de los hijos.

De orden afectivo

Las personas que tiene la seguridad de ser aceptados y actúan en plena confianza de su actividad desarrollan más su creatividad.

De orden socio-cultural

Desarrollarse dentro de una sociedad culta influye en el desarrollo creativo de la persona, pues una sociedad inquieta y ambiciosa, crea un ambiente propio para estimular la creatividad.

Factores negativos

De orden físico

Un medio monótono, tranquilo, estático constituye un obstáculo para fomentar la creatividad, porque la pobreza de estímulos origina reacciones pobres y rutinarias.

De orden cognoscitivo

Un ambiente de prejuicios, dogmatismo, tradicionalismo, escepticismo y rechazo sistemático a lo nuevo, va a influir negativamente el desarrollo creativo.

De orden afectivo

Existen estímulos que afectan la creatividad de una persona:

La inseguridad, una persona con miedo a equivocarse, con temor al ridículo y fracaso no podrá desarrollar su creatividad.

Sentimientos vagos de culpa, la creatividad puede ser percibida como un desafío o rebeldía por la persona, ya que ella pretende cambiar las cosas y niega en parte la realidad; creando de esa manera un sentimiento de culpa, lo cual no favorece la creatividad.

De orden socio-cultural

Una sociedad dogmática y burocrática llega a formar obstáculos en las personas puesto que una situación siempre significa disminución en el individuo de la capacidad de afrontar y resolver situaciones nuevas, pierden así su elasticidad mental.

Etapas de la creatividad

Según (Monreal, 2000, pág. 46) las etapas de la creatividad son las siguientes:

Etapa de percepción: En la que se busca que los sujetos perciban los problemas y aumenten su información respecto a estos.

Etapa de formulación: En la que se define y expresa claramente el problema.

Etapa de hallazgo: En la que se pretende encontrar la mayor cantidad de alternativas de solución.

Etapa de evolución: Convergencia hacia la solución más adecuada, evaluando las alternativas a la luz de los criterios.

Etapa de realización: Es la etapa de puesta en marcha de la alternativa de solución, que ha sido concebida como la más adecuada para la solución del problema.

El niño creativo y la educación

La fase de la vida de las personas, donde se desarrolla la creatividad de manera grandiosa, que son las edades comprendidas entre los tres y ocho años de edad, en un ambiente de factores positivos. Si las pequeñas o pequeños estudiantes tuviesen las condiciones favorables, tal como se insinúa, se contaría con muchos genios en nuestro país” (Vogt y Willi, p. 22)

Para la niña y niño el comportamiento creativo es tan natural como respirar, sus respuestas llenas de imaginación, originales, espontáneas, e inventivas; aportan un espíritu fresco, curioso e inquieto al mundo en el cual se encuentra, que para percibir o captar el significado del mundo que le rodea debe introducirse en sus misteriosos encantos.

Son personas perceptivas, observadores de la naturaleza y de la gente, interesadas en lo que sucede a su alrededor, siendo personas abiertas al cambio, con valores claros y más que todo una actitud positiva (Logan, 1991, pág. 17)

El juego como experiencia creativa

Las experiencias creativas ayudan a las niñas y niños a expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en los pequeños preescolares, porque brinda oportunidades para poner en práctica nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas (Rives, 2011, p. 62)

5.2. Justificación de la investigación

Durante las visitas a la Institución Educativa Inicial N° 597, he observado que la profesora no incentiva a los estudiantes de 4 años el proceso de su imaginación. En tal hecho se señala que se realizó la investigación: juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 597 de Tuco Bajo, para conseguir colaborar con los estudiantes a alcanzar su imaginación y creatividad, considerando su edad, actitudes, preferencias e interés personales de los niños.

Se considera significativa porque se pondrá a disposición de los docentes una guía para poder dirigir la creatividad en los niños por medio de los juegos de construcción.

Para el desarrollo sostenible de una Institución es importante la investigación de sus costumbres, hábitos y creencias en la organización a través de su historia como ha ido evolucionando en forma favorable o desfavorable del mismo analizar diversos componentes siendo uno de ellos

de mucha importancia el Proyecto Educativo Institucional, desde el enfoque, el proceso de su construcción y en qué medida se han ido logrando los objetivos planteados en beneficio de la Institución, la comunidad educativa y especialmente de los educandos.

A. Relevancia social: En la actualidad la participación de la familia y de qué manera la Institución Educativa se vincula o aporta a la comunidad y viceversa es trascendental y el fin es investigar el comportamiento y la relación que se da entre la institución educativa, familia y comunidad para fortalecer actitudes positivas o plantear planes de mejora.

B. Valor teórico: La construcción de una manera participativa y concertada el Proyecto Educativo Institucional, su ejecución utilizando estrategias de participación y un espíritu democrático está demostrado o asegurado el logro de los objetivos estratégicos en base a una buena cultura organizacional, ya que toda movilización pedagógica tiene que conllevar a la gestión de los aprendizajes de calidad como fin último de una IE.

Esta denostada que la calidad en el servicio educativo hace mención a las relaciones diarias que se dan en la institución, a su clima laboral en el cual se reflejan estos elementos, la forma de pensamiento de cada uno de los agentes de la comunidad educativa, es decir en su cultura organizacional.

C. Utilidad práctica: La identificación de la comunidad educativa y este asociado a la misión y visión del proceso de las acciones educativas en el plano pedagógico, administrativo, institucional y de gestión comunitaria está asegurado la satisfacción de los aprendizajes con una formación total de los educandos. El resultado de este proyecto investigativo servirá para enriquecer nuestro conocimiento a través de la aplicación de los instrumentos para cada variable, que además reportarán recomendaciones

D. para que las autoridades de la institución educativa, decidan en qué medida pueden ser viables para la aplicación y ejecución de posibles medidas correctivas.

Consideramos que los hallazgos de la presente investigación para quienes se encuentran comprometidos en mejorar sus buenas prácticas docentes servirá para que en definitiva, logremos lo que propone en Ministerio de Educación: la escuela que queremos.

5.3. Problema

La mayoría de docentes no realizan actividades que permitan desarrollar la creatividad en los estudiantes a su cargo, donde se puede notar niñas y niños poco productivos.

La creatividad resulta ser relevante en todas las personas ya que por ella se solucionan las dificultades de manera particular destacando la personalidad especialmente en los estudiantes niños. Porque al interactuar con ellos, encontramos situaciones novedosas.

La aptitud creativa que poseen todos ellos; se pone de manifiesto cuando el niño intenta de resolver sus dificultades, cuando piensa, cuando une, cambia, ensambla y desensambla los objetos de forma diferente de otros; revelando que la creatividad es imprescindible estimularla en edades muy tempranas y como maestros tenemos que darle la importancia para desarrollarla más que enseñar, impulsando el potencial creativo por medio de la música, teatro, el juego, generando eventos que los encuentren soluciones a sus problemas.

Por lo mencionado, esta investigación se sustenta en la estimulación para favorecer el desarrollo de habilidades creativas de los niños. Por lo que se plantea la siguiente interrogante:

¿De qué manera el juego de construcción influye en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 597, Tuco Bajo-Bambamarca?

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Conceptuación de las variables

A. Definición conceptual

- Los juegos constructivos como factor primordial se caracterizan a sencillas manipulaciones pudiéndose de manera progresiva asociarse a estas acciones diversas operaciones para lograr cosas más concretas.
- La creatividad podría definirse como “el conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia” (Hernández, 1999, p. 67)

B. Definición operacional

- Se consideran las siguientes dimensiones para juegos de construcción: Planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación; con sus respectivos indicadores.
- Se consideran las siguientes dimensiones para creatividad: Originalidad, elaboración, innovación e imaginación.

5.4.2. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juego de construcción	Planificación	Expresa sus intenciones sobre la actividad a realizar.
	Organización	Participa en forma organizada en la elección del sector.
	Ejecución	Juega en el sector elegido con materiales de su preferencia.
	Orden	Ubica en el sitio los materiales que uso para jugar.
	Socialización	Menciona sus pensamientos, vivencias y emociones surgidos en el juego.
	Representación	Dibuja de forma gráfica o plásticamente lo que asimiló en sus actividades.

Variable	Dimensiones	Indicadores
Creatividad	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Sugiere formas nuevas para jugar. - Elabora cosas nuevas de objetos habituales - Señala minuciosamente elementos de objetos, personas o hechos
	Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> - Incorpora especificaciones en sus figuras gráficas, elaboraciones y diversas creaciones. - Reformula sus pensamientos por otras más elaboradas.
	Innovación	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza diversos recursos para solucionar un problema. - Crea juegos imaginativos con sus amigos
	Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> - Grafica sus experiencias a través de técnica grafico-plástica. - Menciona sus pensamientos novedosos, imaginativas - Ejecuta invenciones naturales e imaginativas al jugar en los sectores.

5.5. Hipótesis

La utilización del juego de construcción desarrollará significativamente la creatividad de los niños y niñas de 4 años de las Institución Educativa N° 597, Tuco Bajo-Bambamarca.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad de las Institución Educativa Inicial N° 597 “Tuco Bajo” Bambamarca.

5.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad de las Institución Educativa Inicial N° 597, Tuco Bajo- Bambamarca, antes de la aplicación de los juegos de construcción.

- Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad de las Institución Educativa Inicial N° 597, Tuco Bajo- Bambamarca, después de aplicar los juegos de construcción.

- Comparar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 años de edad de las Institución Educativa Inicial N° 597, Tuco Bajo- Bambamarca, antes y después de desarrollar el programa.

6. Metodología

6.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Aplicativa, ya que busca inventar nueva tecnología basado en saberes aprendidos por medio de la investigación estratégica para establecer su utilidad de aplicación para los fines definidos (Tam, 2008)

Diseño de investigación

El diseño fue pre experimental, de tipo pre y post test con un solo grupo (Sánchez y Reyes, 2016) Se diferencia de los demás por su

Pequeño nivel de control y su baja validez interna y externa. La dificultad es que el investigador no conoce con seguridad, ante los resultados, que los efectos ocasionados por la variable dependiente sean debido a la variable independiente o tratamiento (Buendia & Hernandez, 1998)

$$G : O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

G : Grupo experimental.

O₁ : Pre test, una medición previa de la variable dependiente

X : Aplicación de la variable independiente (Programa)

O₂ : Post test, una nueva medición de la variable dependiente

6.2. Población-muestra

Población

Estuvo establecida por 15 niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 597 de Tuco Bajo Bambamarca.

Muestra

La muestra fue de 15 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 597 de Tuco Bajo, Bambamarca.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

6.3.1. Técnicas

Observación

A través de ella se observa con atención el hecho, se registra la información para luego analizarla. Es una característica elemental en la investigación. Se llevó a cabo la observación directa a los alumnos de 4 años de educación inicial a través del desarrollo de las sesiones de juegos para favorecer la creatividad.

Instrumentos

Lista de cotejo: Es una relación de situaciones a evaluar (contenidos, habilidades, conductas, etc.) y donde se señala un tic (visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda, por ejemplo), un puntaje, una nota o un concepto. En inglés es checking list, y es concebido como un instrumento de verificación, actúa como revisión en el proceso de enseñanza-aprendizaje de indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para el procesamiento y análisis de la información se utilizó:

- Ordenamiento y codificación de datos.
- Tabulación de datos y determinación de medidas estadísticas.
- Graficación de resultados.
- Análisis e interpretación de resultados.

7. Resultados

7.1. Presentación de resultados

Los resultados del presente trabajo se llevaron a cabo aplicando primero el test para medir el nivel de creatividad constituido por reactivos que fueron validados en tesis similares a mi investigación y acorde al medio. Las técnicas estadísticas utilizadas: cuadros de frecuencia descriptiva y para la comunicación los gráficos de barras que permitieron presentar la siguiente información.

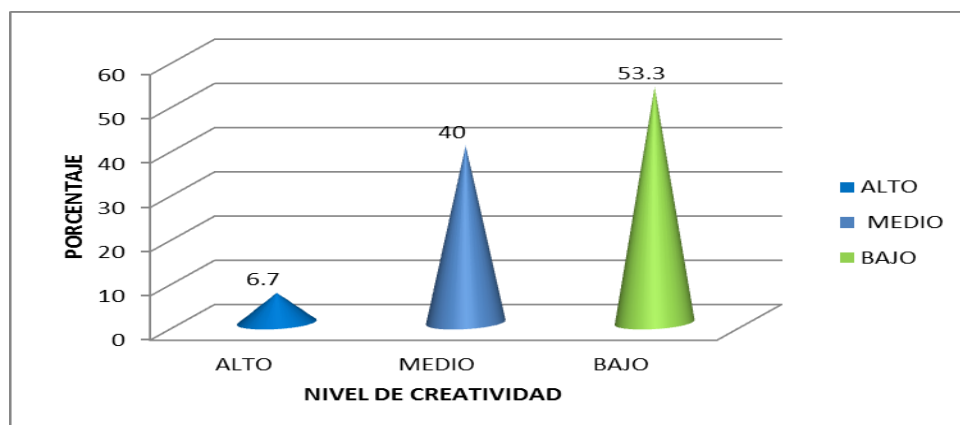
7.2. Descripción de los resultados

Tabla 1

Nivel de creatividad en los niños de la I.E. N° 597, Tuco Bajo-Bambamarca; antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.

NIVEL DE CREATIVIDAD	fi	%
ALTO	01	6.7
MEDIO	06	40
BAJO	08	53.3
N	15	100

Fuente: Resultados del pre test aplicado.



Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se observan los resultados obtenidos con respecto al nivel de creatividad que obtuvieron los niños antes de la aplicación de las actividades lúdicas; donde el 53.3% se ubican en el nivel bajo, el 40% en el nivel medio y un 6.7% en el nivel alto.

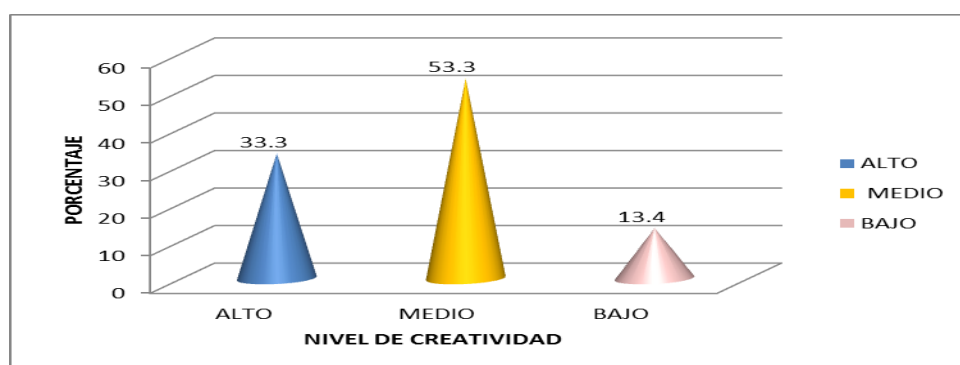
Por lo que se concluye que el mayor porcentaje de los niños presentan un nivel de creatividad entre bajo y medio con respecto a su conducta.

Tabla 2

Nivel de creatividad en los niños de la I.E. N°597, Tuco Bajo-Bambamarca; después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

NIVEL DE CREATIVIDAD	fi	%
ALTO	05	33.3
MEDIO	08	53.3
BAJO	02	13.4
N	15	100

Fuente: Resultados del post test aplicado.



Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2 se observan los resultados obtenidos con respecto a al nivel de creatividad obtenida después de la aplicación de las estrategias lúdicas; donde el 33.3% se ubican en el nivel alto, seguida por un el 53.3% en el nivel medio y un 13.4% en el nivel bajo.

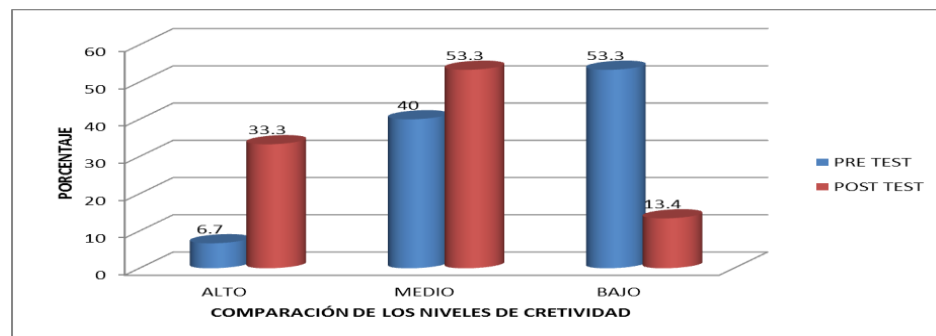
Por lo que se concluye que el mayor porcentaje de los niños presentan un nivel de creatividad alto y medio y solo un 13.4% en el nivel bajo producto de la aplicación de la estrategia lúdica.

Tabla 3

Comparación entre el nivel de creatividad en los niños de la I.E. N°597, Tuco Bajo-Bambamarca; antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

NIVEL DE CREATIVIDAD	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
ALTO	01	6.7	05	33.3
MEDIO	06	40	08	53.3
BAJO	08	53.3	02	13.4
N	15	100	15	100

Fuente: Tabla 1 y 2



Fuente: Tabla 3

En la tabla y figura 3 se perciben los resultados obtenidos en el pre test y post test en forma comparativa; donde en el nivel alto de creatividad se incrementa de un 6.7% a un 33.3%; en el nivel medio de un 40% a un 53.3% y en el nivel bajo de un 53.3% se reduce en el post test a un 13.4%.

Por lo que se concluye que las estrategias lúdicas han influido en la mejorar de la creatividad en un 26.6% como se evidencia en los resultados.

8. Análisis y discusión

Se evaluó la creatividad a través del test constituido por reactivos que fueron validados en tesis similares a mi investigación y acorde al medio.

En la tabla y figura 3 se perciben los resultados obtenidos en el pre y post test en forma comparativa; donde en el nivel alto de creatividad se incrementa de un 6.7% a un 33.3%; en el nivel medio de un 40% a un 53.3% y en el nivel bajo de un 53.3% se reduce en el post test a un 13.4%.

Por lo que se concluye que las estrategias lúdicas han influido en el mejoramiento de la creatividad en un 26.6% como se evidencia en los resultados.

Conclusiones

- El nivel de creatividad obtenida por los niños y niñas de la I.E.I. N° 597, Tuco Bajo-Bambamarca; antes de la aplicación de la estrategia lúdica: 40% se ubican en el nivel medio, un 53.3% en el nivel bajo y un 6.7% en el nivel alto.
- El nivel de creatividad obtenida por los niños y niñas de la I.E.I. N° 597, Tuco Bajo-Bambamarca; después de la aplicación de la estrategia lúdica: 53.3% se ubican en el nivel medio, un 33.3% en el nivel alto y un 13.4% en el nivel bajo; mejorando significativamente.
- Al comparar los resultados del pre test y post test se observa que en el nivel de creatividad alto se incrementa de un 6.7% a un 33.3% y en el nivel bajo se disminuye de un 53.3% a un 13.4% y en el nivel medio se incrementa de un 40% a un 53.3%; por lo que se concluye que la estrategia aplicada contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad.

Recomendaciones

- Organizar talleres de capacitación en las instituciones educativas en lo que respecta a estrategias lúdicas para mejorar la creatividad de los niños y niñas.
- Implementar talleres de arte para realizar diferentes actividades donde los niños y niñas tengan la oportunidad de ir aprestando su creatividad.
- Incluir en la programación curricular de la institución educativa actividades donde se perciba el incremento de actividades orientadas al desarrollo de la creatividad.

Referencias bibliográficas

- Alva, V. K. (2019) *Aplicación de Juegos de Construcción para el Desarrollo de la Psicomotricidad fina en Niños de 5 Años en La Institución Educativa Inicial N° 412 “Santo Domingo Savio” - Distrito De Llamellín 2018* (Tesis de Bachiller, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Perú)
- Calla, A. P. (2018) *El Origami como Recurso Didáctico en el Desarrollo de la Motricidad fina en Niños de 5 Años del Nivel Inicial de la I.E.P. “Johann Jakob Balmer” Distrito De Mariano Melgar, Arequipa – Año 2017* (Tesis de Bachiller, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Perú)
- Cayllahua, P. M. (2019) *Implementación de Materiales de Juego en el Sector de Construcción para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca Limapata, Abancay 2018* (Tesis de Bachiller, Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac, Perú)
- Coral y Paredes (2014) *Estrategias que utilizan los docentes de Educación Inicial para desarrollar el pensamiento creativo. Chimbote-Perú.*
- Crisólogo, A. (2003) *“El juego en el niño preescolar”* Editorial Urano España.

Cumapa, G. S. (2015) *La motivación y la atención en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 572 Caserío la Victoria, distrito de Campo Verde Provincia Coronel Portillo-2014* (Tesis de Bachiller, Universidad Nacional intercultural de la Amazonia, Perú)

Ballesteros, A. (2013) *Estudio sobre la creatividad infantil*. Valladolid.

Fernández, M. (1990) *Educación Psicomotriz en Preescolar y ciclo Inicial*. Madrid España.

Ger, R. C. (2016) *Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Escuela “Pablo Muñoz Vega” del Distrito Metropolitano de Quito, periodo 2015-2016* (Tesis de Bachiller, Universidad Central Del Ecuador, Ecuador)

Herrera y Montoya (2003) *Estrategias para el desarrollo psicomotor*, corporación Universitaria Santillana, Caldas-Antioquia.

Izquierdo, A. R. (2018) *Guía para Fomentar la Creatividad en los Niños de Preescolar (4-6 Años)* (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá)

Ortega y Posso (2014) *La Motricidad Fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la 53 Unidad Educativa Experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la Parroquial el Sagrado Cantón Ibarra Provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-2010* (Tesis de Bachiller, Universidad Javeriana, Ecuador)

- Robinson, R. (2011) *La imaginación en la etapa de desarrollo*. Quito, América.
- Roger (2006) *Creative and Participative Problem Solving - The Art and the Science*, e-book available free of charge from.
- Sánchez, H. (1987) *Investigación Científica*, Lima- Perú.
- Santaella, M. (2006) *Sapiens, Revista Universitaria de Investigación*, N° 2. 89-106.
- Sperling, A (1976) *Importancia del juego en el niño*. Editorial Indianápolis. EE.UU.
- Swif, S. (2003) *Desarrollo de la creatividad en el aula de Educación Primaria*. Madrid.
- Tabares, L. (2015) *Identificación de los indicadores de creatividad*. Pereira, España.
- Torrance, P. (1962) *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Marova, Madrid.
- Vallejos, G. R. (2019) *Modelo Interdisciplinar para Superar el Deficiente Pensamiento Creativo en el Aprendizaje en los Niños Y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N°444 de la Urbanización Túllume del Distrito de Monsefú – Chiclayo – 2015* (Tesis de Posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Perú)
- Vidal, R. V. (2004) *Creativity and Problem Solving, Economic Analysis Working Papers*, vol. 3, N° 14, p. 24.

Anexos

Lista de cotejo

Indicadores	Categorías	
	Sí	No
Propone alternativas novedosas de juego.		
Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.		
Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.		
Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.		
Replantea sus ideas a otras más complejas.		
Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema		
Inventa juegos creativos con sus compañeros		
Representa sus experiencias mediante una técnica grafico-plástica.		
Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas		
Realiza creaciones espontáneas e imaginación al jugar en los sectores.		

Programa

Denominación: Juegos de construcción

Fundamentación

El programa “Juego de Construcción” está orientado a la aplicación de la metodología juego-trabajo, mediante la cual se busca que los niños y niñas mejoren el potencial creativo que tienen cada uno de ellos; pues nos damos cuenta cuando el niño trata de solucionar un problema, cuando imagina, cuando combina, transforma, idealiza, estructura, desestructura y reestructura las cosas de una manera diferente a otro.

Objetivo general

Diseñar un programa de actividades significativas que mejoren el desarrollo de la creatividad en los niños.

Objetivos específicos

- Planificar cada actividad de aprendizaje siguiendo una estructura secuencial.
- Acercar a los niños y niñas al uso del método juego-trabajo, para mejorar su desarrollo en la creatividad.
- Llevar un seguimiento continuo de los avances de los niños en el desarrollo de cada una de las actividades.

Estrategias

Cada actividad se realizará tomando en cuenta los siguientes procesos:

Fases del método juego-trabajo según ministerio de educación.

Juego en los sectores

Planificación:

Dialogamos sobre el tiempo y el espacio donde jugarán, con que les gustaría jugar, las normas que deben cumplir y 10 minutos antes de terminar se les avisará que terminen el juego. Se colocan los collares.

Organización (Se distribuye por acuerdo entre docente y estudiantes)

Se distribuyen de acuerdo al sector que les tocó en sorteo realizado.

Ejecución

Juegan en el sector que eligieron y con los materiales de su preferencia.

La maestra pasa por cada sector observando y preguntando lo que hacen.

Orden

Se les anuncia que debe guardar los juguetes y materiales y hacer orden en el aula.

Socialización (comentan sus experiencias)

Cuentan cómo se sintieron durante el juego, que paso, si cumplieron las normas establecidas.

Representación y verbalización (representan sus experiencias mediante una técnica grafico-plástica)

Representan lo que jugaron de manera individual. Según la técnica que ellos deseen.

FICHA TÉCNICA

Juegos de construcción para desarrollar la creatividad en estudiantes de 4 años nivel inicial-Bambamarca, 2018.

1. DESCRIPCIÓN.

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Nombre del cuestionario	Juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad
Dimensiones que mide	<ul style="list-style-type: none">▪ Planificación▪ Organización▪ Ejecución▪ Orden▪ Socialización▪ Representación
Diseño	Pre experimental, de pre test y post test con un solo grupo
Tipo de puntuación	Numérica: 1 al 20 puntos
Valor total del cuestionario	Máximo: 20 Mínimo: 0
Tipo de administración	Directa individual / sin apoyo
Tiempo de administración	1 hora cada sesión
Autor	Elaboración propia
Fecha ultima de revisión y elaboración	03/03/2019
Constructo evaluado	Gestión administrativa
Soporte	Lápices, papelotes, colores

I. Antes de las sesiones

CUANTITATIVA	CUALITATIVA
0-5	En inicio
6-10	En proceso
11-15	Avance
16-20	Logro

Indicadores – Antes de las sesiones	Nota
	(0 a 2 puntos)
Propone alternativas novedosas de juego.	
Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	
Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.	
Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.	
Replantea sus ideas a otras más complejas.	
Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	
Inventa juegos creativos con sus compañeros	
Representa sus experiencias mediante una técnica grafico-plástica.	
Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas	
Realiza creaciones espontáneas e imaginación al jugar en los sectores.	
NOTA FINAL POR ALUMNO	

II. Después de las sesiones

CUANTITATIVA	CUALITATIVA
0-5	En inicio
6-10	En proceso
11-15	Avance
16-20	Logro

Indicadores – Después de las sesiones	Nota
	(0 a 2 puntos)
Propone alternativas novedosas de juego.	
Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	
Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.	
Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.	
Replantea sus ideas a otras más complejas.	
Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema	
Inventa juegos creativos con sus compañeros	
Representa sus experiencias mediante una técnica grafico-plástica.	
Expresa ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas	
Realiza creaciones espontáneas e imaginación al jugar en los sectores.	
NOTA FINAL POR ALUMNO	

Unidad didáctica 05

Institución Educativa Inicial : 82664
Grado y Sección : 4 años “ Única”
Trimestre : II

DOCENTE : Luz Elina Gallardo Acuña
Nombre : “Fortalezamos nuestra identidad celebrando la fiesta de nuestro pueblo y aniversario patrio”
Duración : 4 semanas

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de evaluación
<p>Convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común Cuando el niño convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades: -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>- Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano. - Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención. -Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. -Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<p>Participa en la elaboración de las normas de convivencia.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, libre, digna y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas. - Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. -Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe.</p>	<p>- Expresa, por propia iniciativa, el amor y cuidado que recibe de su entorno (padres, docentes y compañeros) como un indicio del amor de Dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, y da inicio a acciones como compartir, ayudar y colaborar. - Participa por iniciativa propia del cuidado de la creación en el lugar en donde se encuentra. -Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p>	<p>Ayuda a sus compañeros.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades: -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.</p>	<p>-Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos. -Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: Un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio. -Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos elementos del rostro.</p>	<p>Participa en juegos de construcción.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Se comunica oralmente en su lengua materna. Cuando el niños se comunica oralmente en su lengua materna, combina e integra las siguientes capacidades:</p>	<p>- Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<ul style="list-style-type: none"> -Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan. Ejemplo: Un niño comenta sobre la leyenda “La quena de oro” que escuchó y dice: La flauta no sonaba porque el jefe era malo. -Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. Ejemplo: Una niña responde sobre porqué en la leyenda la estrella fue convertida en gusano y dice: “Porque Api la quería mucho”, “para que Api y la estrella estén juntos” “para que la estrella hable con Api” -Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	<p>Expone su trabajo</p>	<p>Ficha de observación</p>
<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna Cuando el niño lee diversos tipos de texto, combina e integra capacidades como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto escrito. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes. Ejemplo: Cuando un niño explora el cuento “Buenas noches Gorila”, en el momento de intercambio sobre lo leído con los demás niños, él dice: “El gorila le quitó las llaves al señor” -Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto) Ejemplo: Cuando un niño está buscando información sobre las tortugas para el mural que elaborarán sobre los animales de mar, observa la portada de una revista que muestra a una tortuga en el mar. El niño coge esa revista y dice: “Aquí hay tortugas y están en el agua”. - Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto) a partir de sus intereses y experiencias. 	<p>Responde preguntas</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Cuando el niño escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, combina e integra capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecúa el texto a la situación comunicativa, -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Utiliza trazos para expresar sus ideas.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: En el taller de música, una de las niñas elige un par de latas y las golpea entre sí. Luego, las golpea con diferentes superficies: sobre la mesa, con plumones, con ramitas, con una cuchara y descubre diversos sonidos. -Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Al iniciar la semana, la docente invita a los niños a compartir lo que hicieron el fin de semana. Uno de ellos, dice: “Llegaron mis tíos, y cantaron y tocaban un tambor... así. Espera [va corriendo al sector de música y regresa con el tambor]”. “Así, mira”, dice mientras toca el tambor. - Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Marcela 	<p>Utiliza la técnica del modelado.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	<p>construyó una casita con material reusable y comunica a sus compañeritos lo que hizo y cómo lo hizo: “Miren, con las cajitas de medicina, he construido mi casita y, con la cajita de fósforos, hice la puerta, porque era más chiquita”</p>		
<p>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.</p> <p>-Problematiza situaciones para hacer indagación. -Diseña estrategias para hacer indagación. -Genera y registra datos o información. -Analiza datos e información. -Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</p>	<p>-Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos. Ejemplo: Un grupo de niños al descubrir una fila de hormigas le pregunta a la docente ¿Dónde viven las hormigas? Para promover la expresión de las ideas de los niños, la docente les responde “¿Dónde creen que viven?”. Los niños dan diversas respuestas con base en lo que saben de ellas: “Las hormigas viven en el jardín”; “Viven en los huequitos de las paredes de mi casa”</p> <p>-Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes. Ejemplo: Para averiguar dónde viven las hormigas, los niños proponen utilizar lupas, salir al patio para encontrarlas y seguirlas.</p> <p>-Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados). Ejemplo: Al observar y hacer seguimiento a las hormigas los niños descubren que salen y entran, llevando pedacitos de pan, a un pequeño orificio en el piso del patio.</p> <p>-Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés, con la información obtenida posteriormente. Ejemplo: Fabiola dice: “Las hormigas no solo viven en el jardín, sino también en los huequitos del piso” También “Las hormigas construyen sus casa en diferentes lugares”.</p> <p>-Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza sus registros (dibujos, fotos u otras formas de representación, como el modelado) o lo hace verbalmente. Ejemplo: Juan explica sus dibujos sobre donde viven las hormigas a los demás compañeros.</p>	<p>Realiza preguntas</p> <p>Utiliza la curiosidad</p>	<p>Ficha de observación</p>
<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:</p> <p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos. Ejemplo: Una niña quiere construir una casa y para ello selecciona de sus bloques de madera aquellos que le pueden servir, y realiza su construcción colocando los más pequeños y livianos encima, y los más grandes y pesados como base.</p> <p>-Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. Ejemplo: Luisa ayuda a su mamá a ordenar los platos en la cocina. Ella decide colocar primero los platos grandes, luego los medianos y después los pequeños. Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Durante el juego libre en los sectores, Oscar juega al restaurante en el sector del hogar con sus compañeros. Prepara el almuerzo, una vez que está listo pone la mesa, coloca una cuchara y un vaso para cada uno, y luego reparte un plato con comida para cada uno.</p> <p>-Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño comenta: “Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos”.</p> <p>-Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña va la granja de su IE y de vuelta al aula le dice a su docente: “Las gallinas han puesto cinco huevos”</p> <p>-Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concreto. Ejemplo: Una niña pide ser la primera en patear la pelota, otro niño pide ser el segundo y, Adriano, ser el tercero.</p>	<p>Responde a preguntas</p>	<p>Ficha de observación</p>
<p>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización.</p> <p>Cuando el niño resuelve problemas de movimiento,</p>	<p>- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Ejemplo: El plato tiene la misma forma que la tapa de la olla.</p> <p>-Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas</p>		

<p>forma y localización, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>palabras cuando algo es grande o pequeño. Ejemplo: Los niños están jugando a encajar cajas de diferentes tamaños y una niña dice: “¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande”.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. -Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja a su familia en el parque. Ubica a sus hermanas jugando con la pelota y a él mismo meciéndose en el columpio. -Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ejemplo: Una niña quiere jugar con las pelotas y tiene que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra; para ello, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más la ayuda a llegar al lugar indicado. 	<p>Responde a preguntas</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>Enfoques transversales</p>	<p>Actitudes o acciones observables</p>		
<p>Enfoque intercultural</p>	<p>Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.</p>		

2. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

El Perú es un país muy diverso tanto en sus costumbres, tradiciones, platos típicos, folclor y es muy cierto que esas manifestaciones culturales y sociales se están perdiéndose. Por eso es importante incentivar a los estudiantes a valorar e identificarse con sus costumbres y tradiciones de nuestro pueblo y país. Para ello, se proponen este reto ¿Cómo rescatamos nuestras costumbres y tradiciones?

3. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión 1: Elaborando material para mis sectores.	Sesión 2: Modelando mi juego
Sesión 3: Creo y pinto con mis tizas mágicas.	Sesión 4: Pintando con mis deditos.
Sesión 5: Bolitas de crepe.	Sesión 6: Dibujo de mi creación.
Sesión 7: Mi collage.	Sesión 8: Mis figuras geométricas.

4. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

- Cuaderno de trabajo 4 y 5 años "Aprendemos jugando" para 4 y 5 años.
- Bloques de construcción.
- Carritos.

5. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente unidad?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Otras observaciones:

Luz Elina Gallardo Acuña

Profesora de aula

CRONOGRAMA DE SESIONES

FECHA	N° DE SESIÓN	NOMBRE DE LA SESIÓN
18-04-2018	01	“Elaborando material para mis sectores”
17-05-2018	02	“Modelando mi juego”
19-06-2018	03	“Creo y pinto con mis tizas mágicas”
16-07-2018	04	“Pintando con mis deditos”
15-08-2018	05	“Bolitas de crepe”
20-09-2018	06	“Dibujo de mi creación”
18-10-2018	07	“Mi collage”
19-11-2018	08	“Mis figuras geométricas”

SESIÓN 01

Institución Educativa Inicial : 597 Grado y Sección : 4 años “Única” Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña sectores (Elaboración)	Fecha : 18-04-2019 Área : Matemática Título : Elaborando material para mis
---	---

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Resuelve problemas de movimiento, forma y localización. Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades: -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño. Ejemplo: Los niños están jugando a encajar cajas de diferentes tamaños y una niña dice: “¡Ahora me toca a mí! Mi caja es grande”.	Participa en la elaboración de material.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Material reciclado.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Dialoga sobre los materiales que hay en los sectores.</p> <p>¿Qué materiales faltará?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy elaboraremos material para nuestros sectores.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”</p>

Socialización: Les pediremos que observen su aula, que mencionen que juegos les gustaría tener en su aula. Se les presenta el material con el que trabajaremos y por grupos elaboramos un material para implementar sus sectores de juego trabajo. Se dividirán en tres grupos: El grupo (A) elaborará cubos, cilindros de cartulina; el grupo (B) elaborará obstáculos y el grupo (C) elaborará aros de colores y de diferentes tamaños.

Representación y verbalización:

Cada grupo expondrá el material que realizó y los ubicará en el sector que corresponde. Luego para finalizar tendrán 15 minutos de juego en los sectores, teniendo en cuenta las reglas.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 02

Institución Educativa Inicial : 597	Fecha : 17-05-2019
Grado y Sección : 4 años “Única”	Área : Comunicación
Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña	Título : Modelando mi juego
(Originalidad)	

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Marcela construyó una casita con material reusable y comunica a sus compañeritos lo que hizo y cómo lo hizo: “Miren, con las cajitas de medicina, he construido mi casita y, con la cajita de fósforos, hice la puerta, porque era más chiquita”	Modela su juego construido.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Material reciclado.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Presenta un objeto modelado en plastilina.</p> <p>¿Cómo modelamos nuestro juego?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy modelaremos nuestro juego.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”</p> <p>Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.</p>

Representación y verbalización: Representan en forma individual, lo que jugaron. Utilizando la técnica del modelado.

Cada niño expondrá el material que realizó.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 03

Institución Educativa Inicial : 597	Fecha : 19-06-2019
Grado y Sección : 4 años “Única”	Área : Comunicación
Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña	Título : Creo y pinto con mis tizas mágicas

(Imaginación)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos(el dibujo, la pintura)	Dibuja su juego construido.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Material reciclado.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Dialogamos sobre la sesión anterior.</p> <p>¿Cómo se dibujará con tizas?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy crearemos y pintaremos con nuestras tizas mágicas.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”</p> <p>Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.</p>

Representación y verbalización: Representan en forma individual, lo que jugaron. Utilizando tizas blancas sobre cartón negro.

Cada niño expondrá el material que realizó.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 04

Institución Educativa Inicial : 597	Fecha : 16-07-2019
Grado y Sección : 4 años "Única"	Área : Comunicación
Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña	Título : Pintando con mis deditos

(Imaginación)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, etc.)	Pinta usando sus dedos lo que han jugado.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Material reciclado.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Presenta un dibujo pintado con los dedos.</p> <p>¿Cómo se pintará con los dedos?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy pintaremos con nuestros deditos.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción "guardando"</p> <p>Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.</p>

Representación y verbalización:

Representan en forma individual, lo que jugaron. Utilizando la técnica de dactilo pintura.

Cada grupo expondrá el material que realizo.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 05

Institución Educativa Inicial : 597

Grado y Sección : 4 años "Única"

Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña

Fecha : 15-08-2019

Área : Comunicación

Título : Bolitas de crepe

(Imaginación)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p> <p>Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades:</p> <p>-Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>-Aplica procesos creativos.</p> <p>-Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, etc.)</p>	<p>Dibuja utilizando bolitas de crepé.</p>

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
<p>Enfoque intercultural.</p>	<p>Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.</p>

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<p>Preparar la sesión</p>	<p>Material reciclado.</p>

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Dialogamos sobre la sesión anterior.</p> <p>¿Cómo se dibuja con bolitas de crepé?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy utilizaremos bolitas de crepé.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p>

Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”

Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.

Representación y verbalización:

Desarrollan una hoja gráfica, identificando el material del sector donde jugaron. Pegando bolitas de papel crepe en ellos.

Cada niño expresa como se sintió al jugar en el sector seleccionado.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 06

Institución Educativa Inicial : 597	Fecha : 20-09-2019
Grado y Sección : 4 años “Única”	Área : Comunicación
Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña	Título : Dibujo de mi creación

(Innovación)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (Dibujo, pintura, etc.)	Dibuja lo que crearon en su sector.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Papel crepé.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Presenta un dibujo.</p> <p>¿Qué trata el dibujo?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy dibujaremos usando nuestra creatividad.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”</p> <p>Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.</p>

Representación y verbalización:

Representan en forma individual, lo que jugaron. Dibujando en una hoja bond lo que crearon en el sector.

Cada niño expondrá el dibujo que realizó.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 07

Institución Educativa Inicial : 597
 Grado y Sección : 4 años “Única”
 Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña

Fecha : 18-10-2019
 Área : Comunicación
 Título : Mi collage

(Originalidad)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos, combina las siguientes capacidades: -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Elabora un collage lo creado en su sector.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Material reciclado.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Presenta un collage.</p> <p>¿De qué trata el collage?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy utilizaremos el collage.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción “guardando”</p> <p>Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.</p> <p>Representación y verbalización:</p>

Representan lo que jugaron en grupos de dos. Elaborando un collage con material reciclado plasmando lo que crearon en el sector.

Cada grupo expondrá el collage que realizó.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula

SESIÓN 08

Institución Educativa Inicial : 597

Fecha : 19-11-2019

Grado y Sección : 4 años "Única"

Área : Matemática

Profesora : Luz Elina Gallardo Acuña

Título : Mis figuras geométricas

(Elaboración)

1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Resuelve problemas de movimiento, forma y localización. Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades: -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Ejemplo: El plato tiene la misma forma que la tapa de la olla.	Elabora figuras geométricas de papel.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque intercultural.	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar la sesión	Papel de colores.

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

<p>Inicio</p> <p>-Presenta figuras geométricas.</p> <p>¿Qué figuras geométricas conocen?</p> <p>-Presenta el propósito de la sesión: Hoy utilizaremos figuras geométricas.</p> <p>-Establecemos los acuerdos de convivencia.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Planificación: Se da a conocer a todos los niños las normas que debemos cumplir para jugar en los sectores los niños deciden en qué sector jugar teniendo en cuenta los acuerdos tomados anteriormente y las normas de convivencia.</p> <p>Organización: A cada grupo se le da un distintivo de cada sector.</p> <p>Cada grupo de cinco niños organiza su juego, decide con qué jugar, con quién jugar y cómo jugar.</p> <p>Ejecución: Los niños juegan de manera libre, de acuerdo a lo que han pensado hacer. La maestra observa y juega sin alterar el juego.</p> <p>Orden: Al sonido de la pandereta se indica a los niños que es hora de ordenar y colocar cada objeto utilizado en su respectivo lugar.</p> <p>Se acompaña la acción de ordenar con la canción "guardando"</p>

Socialización: Cuentan cómo se sintieron durante el juego, qué pasó, si cumplieron las normas establecidas.

Representación y verbalización:

Representan individualmente. Elaborando con figuras geométricas de papel lo que crearon en el sector.

Cada grupo expondrá el collage que realizó.

Cierre

-Reúne a todos en un círculo.

-Realiza las siguientes preguntas:

¿Qué hemos aprendido hoy?

¿En qué nos servirá lo aprendido?

4. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

Luz Elina Gallardo Acuña
Profesora de aula