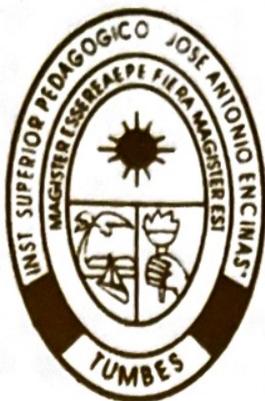


**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"**



**INFORME INVESTIGACIÓN APLICADA:  
EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. "EL TABLAZO"  
TUMBES - 2023**

**Presentado por:**

- BENITES LARRAIN LEYDI**
- CARRILLO FEIJOO DIANA**
- MORÁN DIOSES DIANA YOVANY**
- MIRANDA BARCENES ANDREA VALERIA**
- REYMUNDO TOCAS ESTHER NOEMI**

**Para optar el título profesional de:  
Profesora de Educación Inicial**

**Asesor:  
Mg. Armando A. González Urbina**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Docencia y aprendizaje**

**Tumbes - 2023**

**Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "José  
Antonio Encinas"**



**"INFORME INVESTIGACIÓN APLICADA:  
"EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS de la I.E. I. "EL TABLAZO"**

**TUMBES-2023**

**Presentado por:**

- ✓ **BENITES LARRAIN LEYDI**
- ✓ **CARRILLO FEIJOO DIANA**
- ✓ **MORÁN DIOSES DIANA YOVANY**
- ✓ **MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA**
- ✓ **REYMUNDO TOCAS ESTHER NOEMI**

**Para optar el título profesional de:**

**Profesora de Educación Inicial**

**Asesor:**

**Mag. Armando A. González Urbina**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Docencia y Aprendizaje**

**TUMBES, 2023**

## MIEMBROS DEL JURADO

---

Presidente

---

Secretario

---

Vocal

## Declaración Jurada de Autoría

Las estudiantes del programa de la Especialidad de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "José Antonio Encinas" de Tumbes: BENITES LARRAIN LEYDI, con DNI No. 77299425, CARRILLO FEIJOO DIANA, con D.N.I. No. 42555675, MORÁN DIOSES DIANA YOVANY, con D.N.I. No. 18081836. MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA, con D.N.I. No. 73433843; REYMUNDO TOCAS ESTHER NOEMI con D.N.I. No. 48336699, Autoras del trabajo de Investigación titulado: "EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS de la I.E. I. "EL TABLAZO" TUMBES-2023

### Declaramos bajo juramento que:

1. El trabajo de investigación es de nuestra autoría.
2. Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
3. El trabajo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.

De identificarse falta o fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores) o autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido presentado), asumimos las consecuencias y sanciones que de las acciones se deriven, sometiéndonos a las normas legales y vigentes.

.....  
BENITES LARRAIN LEYDI  
DNI N° 77299425

.....  
CARRILLO FEIJOO DIANA  
DNI N° 42555675

.....  
MORÁN DIOSES DIANA YOVANY  
DNI N° 18081836

.....  
MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA  
DNI N° 73433843

.....  
REYMUNDO TOCAS ESTHER NOEMI  
DNI N° 48336699

Tumbes, diciembre de 2023

**INFORME DEL PROFESOR ASESOR/A SOBRE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA SOLICITAR FECHA DE SUSTENTACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1. Profesor Asesor: .....
- 1.2. Graduandos : .....
- 1.3. Título del Trabajo: .....
- 1.4. Fecha:

**II. DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

- 2.1. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la realización de su Trabajo de Campo: Si ( X ) No( )
  
- 2.2. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la redacción del
  - Contenido: Si ( ) No ( )
  - Redacción: Si ( ) No ( )
  - Ortografía: Si ( ) No ( )
  - Presentación: Si ( ) No ( )
  
- 2.3. Opinión del Asesor o Asesora:  
El Informe de Tesis está listo y revisado para solicitar fecha de sustentación ante la Dirección del IESPP "JAE". Si ( ) No( )
  
- 2.4. En caso de contestar No. Indicar si los estudiantes han sido informados de las observaciones que tienen que corregir y/o mejorar.  
Si ( ) No ( )

\_\_\_\_\_  
Firma del Asesor/a

## **DEDICATORIA:**

A nuestras familias por el incondicional apoyo, que nos llevó a la culminación de nuestro mayor anhelo

A nuestros maestros y asesores de tesis que estuvieron constantemente con nosotros compartiéndonos sus acertados conocimientos

## AGRADECIMIENTO

A Dios por regalarnos la vida, la sabiduría y, sobre todo, la actitud para poder culminar con éxito tan importante carrera, el ser maestra de EDUCACIÓN INICIAL, que nos permitirá contribuir en el desarrollo de una mejor y educada sociedad.

A la Institución Educativa "El Tablazo", específicamente a las docentes de Educación Inicial por darnos todas las facilidades y asesoramiento pedagógico en nuestras prácticas preprofesionales, que nos permitieron realizar nuestro proyecto de investigación con éxito; así mismo también agradecer a los estudiantes del aula de 4 años, que, junto a su profesora, contribuyeron positivamente en la culminación de nuestro proyecto de Investigación.

A nuestros docentes que de alguna u otra manera nos apoyaron para la realización de este proyecto al compartirnos sus conocimientos para que seamos mejores docentes dentro y fuera del aula.

<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS</b>	<b>pag.</b>
Carátula	1
Página del Jurado	2
Declaratoria de autenticidad	3
Dedicatoria	5
Agradecimiento	6
Índice de contenidos	7
Resumen	9
Summary	10
CAPÍTULO I – Introducción	11
CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2.1.-Formulación del problema	12
2.2.-Justificación del estudio	13
2.3.-Objetivos	14
2.3.1.-General	14
2.3.2.-Específicos	14
CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO	15
3.1.-Antecedentes del estudio	15
3.2.-Bases teóricas científicas	16
3.3.-Determinación de Términos Básicos	21
3.4.- Hipótesis	23
3.4.1.- Variables	23
3.4.2.- Indicadores	23
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA	24
4.1. Tipo y diseño de investigación	24
4.2. Operacionalización de las Variables	25
4.3. Población y muestra del estudio	25
4.4. Téc. e inst. de recolección de la Información	27
4.5. Procesamiento y análisis de datos	27

<b>CAPÍTULO V</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>28</b>
5.1.-	Descripción de la Investigación realizada	28
5.2.-	Discusión de los Resultados	32
<b>CAPÍTULO VI</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>34</b>
6.1.-	Conclusiones	34
6.2.-	Recomendaciones	35
<b>CAPÍTULO VII</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS</b>		<b>37</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: "EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELECTUAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS de la I.E. I. "EL TABLAZO" TUMBES-2023, está orientado principalmente a desarrollar diversas actividades lúdicas y todo tipo de estrategias, tendientes a demostrar su influencia en el desarrollo intelectual de los niños y niñas de la I. E. antes mencionada.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales en el niño. A través del juego, los niños aprenden a formar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Morales (2018) en su investigación referente al juego para el aprendizaje significativo en el área de comunicación expresa que al jugar el aprendizaje se interioriza, puesto que evidenció que en la intervención realizada en niños de 3 a 5 años identificó que aprendieron a expresarse con mayor libertad, acrecentaron su vocabulario y describieron con fluidez su medio, además de favorecer su desarrollo intelectual y sensorial.

Nuestro trabajo lo hemos realizado con la participación de 20 niños matriculados en el aula de 5 años de la I. E. El Tablazo, los cuales constituyeron nuestra muestra de estudio, con los cuales aplicamos nuestro estudio que finalmente nos dio buenos resultados.

La investigación es de tipo cuantitativa, de nivel de estudio descriptivo que tiene como ejes principales los siguientes: rol del juego en el aprendizaje, uso del juego para el aprendizaje.

Con los resultados de nuestro trabajo, se llegó a concluir que "El juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de 5 años de la I.E. I. "El Tablazo" Tumbes-2023, dieron resultados favorables el desarrollo intelectual del niño.

**Palabras Claves:** Juego, Metodología, Desarrollo Intelectual, Socialización, Competencias, indicadores, etc.

## SUMMARY

This research work entitled: "PLAY AND ITS INFLUENCE ON INTELLECTUAL DEVELOPMENT IN 5 YEAR OLD CHILDREN of the I.E. I. "EL TABLAZO" TUMBES-2023, is mainly aimed at developing various recreational activities and all types of strategies, aimed at demonstrating its influence on the intellectual development of the boys and girls of the aforementioned I.E.

The game lays the foundation for the development of knowledge and social and emotional skills in the child. Through play, children learn to form bonds with others, and to share, negotiate and resolve conflicts, in addition to contributing to their capacity for self-affirmation. Morales (2018), in his research regarding games for meaningful learning in the area of communication, expresses that when playing, learning is internalized, since he showed that in the intervention carried out in children from 3 to 5 years old, he identified that they learned to express themselves more freedom, increased their vocabulary and fluently described their environment, in addition to promoting their intellectual and sensory development.

We have carried out our work with the participation of 20 children enrolled in the 5-year-old classroom of the I. E. El Tablazo, who constituted our study sample, with whom we applied our study that finally gave us good results.

The research is quantitative, at a descriptive study level that has the following as its main axes: role of the game in learning, use of the game for learning.

With the results of our work, it was concluded that "Play and its influence on intellectual development in 5-year-old children of the I.E. I. "El Tablazo" Tumbes-2023, gave favorable results for the child's intellectual development.

Keywords: Game, Methodology, Intellectual Development, Socialization, Competencies, indicators, etc.

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

El presente trabajo ha sido elaborado y ejecutado, considerando los lineamientos del IESPP "J.A.E" para obtener el Título de profesora de la especialidad de Educación Inicial, para ello se les aplicó un cuestionario de entrada, que permitió saber la situación inicial y luego para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la experiencia trabajada, se aplicó una prueba de salida.

Este trabajo de investigación de tipo cuantitativo utiliza el enfoque cuasi experimental como método para desarrollar la propuesta planteada en la enseñanza a través de la actividad lúdica.

Con el desarrollo de nuestro trabajo, se pudo comprobar que los estudiantes en todo momento estuvieron motivados y aprendieron por medio del juego y la lúdica; a la vez se pudo notar que hubo mayor interacción entre ellos enriqueciendo su vocabulario, lo que les permitió desenvolverse de manera óptima en las situaciones comunicativas, especialmente de la habilidad oral. Esto requiere contar con actividades que se apliquen en el contexto, actividades didácticas que motiven a los estudiantes en el proceso de aprendizaje; hoy en día el juego posee un gran valor dentro del aula, como también fuera de ella; por lo que debe desarrollarse en los estudiantes destrezas y habilidades que les sirvan en la escuela y en su vida diaria interactuando con todo aquello que lo rodea.

Asimismo, está encaminado a descubrir porqué los estudiantes no están interesados en aprender y cuál es el factor común de dicho problema, consideramos aportes puntuales en el cual esta investigación servirá de modelo y apoyo para que las docentes y futuras docentes no cometan las mismas falencias que se han venido realizando tiempo atrás.

Se trabajó con las competencias del área de inicial consideradas en esta curricula hemos utilizado diversas estrategias y herramientas virtuales, como también instrumentos seleccionados, los cuales nos sirvieron para recolectar información relevante en cuanto a nuestros resultados, también se trabajó con el registro auxiliar o diario de campo, entre otros instrumentos; a continuación, presentamos algunos datos generales de la institución donde se desarrolló nuestra investigación:

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

El presente trabajo ha sido elaborado y ejecutado, considerando los lineamientos del IESPP "J.A.E" para obtener el Título de profesora de la especialidad de Educación Inicial, para ello se les aplicó un cuestionario de entrada, que permitió saber la situación inicial y luego para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes en cuanto al desarrollo de la experiencia trabajada, se aplicó una prueba de salida.

Este trabajo de investigación de tipo cuantitativo utiliza el enfoque cuasi experimental como método para desarrollar la propuesta planteada en la enseñanza a través de la actividad lúdica.

Con el desarrollo de nuestro trabajo, se pudo comprobar que los estudiantes en todo momento estuvieron motivados y aprendieron por medio del juego y la lúdica; a la vez se pudo notar que hubo mayor interacción entre ellos enriqueciendo su vocabulario, lo que les permitió desenvolverse de manera óptima en las situaciones comunicativas, especialmente de la habilidad oral. Esto requiere contar con actividades que se apliquen en el contexto, actividades didácticas que motiven a los estudiantes en el proceso de aprendizaje; hoy en día el juego posee un gran valor dentro del aula, como también fuera de ella; por lo que debe desarrollarse en los estudiantes destrezas y habilidades que les sirvan en la escuela y en su vida diaria interactuando con todo aquello que lo rodea.

Asimismo, está encaminado a descubrir porqué los estudiantes no están interesados en aprender y cuál es el factor común de dicho problema, consideramos aportes puntuales en el cual esta investigación servirá de modelo y apoyo para que las docentes y futuras docentes no cometan las mismas falencias que se han venido realizando tiempo atrás.

Se trabajó con las competencias del área de inicial consideradas en esta curricula hemos utilizado diversas estrategias y herramientas virtuales, como también instrumentos seleccionados, los cuales nos sirvieron para recolectar información relevante en cuanto a nuestros resultados, también se trabajó con el registro auxiliar o diario de campo, entre otros instrumentos; a continuación, presentamos algunos datos generales de la institución donde se desarrolló nuestra investigación:

## CAPÍTULO II

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

**2.1.- Formulación del problema.** - El lugar donde se realizó el presente trabajo fue, en la I.E. El Tablazo, ubicado en el barrio con el mismo nombre, en la ciudad de Tumbes, se desarrolló en el aula de 5 años, con la cantidad de 20 alumnos; el problema que abordamos estuvo relacionado con el "Juego y su Influencia en el desarrollo intelectual de los niños, de 5 años; para lo cual desarrollamos una serie de actividades, las mismas que nos llevaron a cumplir con los objetivos propuestos.

haciendo una búsqueda sobre las investigaciones recientes relacionadas con el tema del juego y la niñez, se halló una publicación científica realizada por el Dr. Sergio Pellis, quien es investigador de la Universidad de Lethbridge en Alberta (Canadá), quien en su artículo: "Evolucionando un cerebro juguetero: un enfoque de niveles de control". Revista Internacional de Psicología Comparada, (vol. 17), (90-116 pp.), November 2004. Certifica la importancia que el juego tiene para el desarrollo de la principal parte de nuestro cerebro. Siendo un poco más específicos en la aseveración anterior, el doctor explica que las experiencias de juego modifican la conexión neuronal de la parte frontal del cerebro, y es aquí, en el cortex prefrontal donde durante la infancia se forman los principales "centros de control" de nuestro cerebro, que es la que controla y regula nuestras emociones y es la encargada de elaborar planes y solucionar problemas. Por ello destaca Pellis, "jugando es como preparamos nuestro cerebro para la vida, el amor e incluso el trabajo de aprendizaje". Para que el juego sea efectivo en el desarrollo de esta parte del cerebro, es necesario que los niños dispongan de suficiente tiempo para poder practicar el juego libre sin profesores, árbitros, ni reglas.

Consideramos que el juego nos proporciona una variedad de beneficios en distintos contextos de nuestra vida, debido a que se puede vincular el Juego y Sociedad: ya que jugar nos enseña a vivir, El Juego y Educación: debido a que el juego es una herramienta imprescindible en la educación de los niños, El Juego y Salud: porque jugar es saludable y por último el Juego y Emociones: puesto que el juego es la esencia de la infancia, la materia prima que nutre los descubrimientos y el aprendizaje del mundo que le rodea a través del ejercicio pleno de los sentidos.

Por lo antes dicho, nuestro estudio, busca fundamentar y explicar, cómo influye el juego en el desarrollo intelectual de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "El Tablazo" y nos formulamos la siguiente pregunta:

**¿QUÉ JUEGOS SON LOS MAS APROPIADOS PARA INFLUIR EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS de la I.E. I. "EL TABLAZO"**

## **2.2.- Justificación del estudio. -**

El juego y los juguetes son esenciales en la infancia, ya que a través de ellos los niños no sólo se divierten, sino que también aprenden, adquieren mecanismos para relacionarse con otros niños, desarrollando sus capacidades y habilidades, para enfrentar una serie de situaciones de la vida cotidiana.

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un **gran esfuerzo**. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo, para que haya juego y para que el niño/a se divierta, los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque de lo contrario se cae en el aburrimiento.

Con los argumentos antes expuestos, nos podemos dar cuenta de todas las bondades que el juego brinda al niño desde su más tierna edad, en donde existen evidencias que nos llevan a pensar que juegan un papel importante en

el área educativa y de salud mental infantil, es por ello que nuestro estudio se justifica, pues se demuestra a través de él la relevancia en el desarrollo intelectual del niño.

## 2.3.- OBJETIVOS

### 2.3.1.- OBJETIVO GENERAL:

Realizar actividades de aprendizaje considerando juegos tendientes a mejorar el nivel intelectual de los niños y niñas del aula de 5 años de la I.E. El tablazo.

### 2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Diseñar actividades de aprendizaje que propicien la utilización de juegos que conlleven a mejorar el desarrollo intelectual de los niños y niñas del aula de 4 años de la I. E. El Tablazo
- ✓ Estimular la atención y la memoria, a través del juego a los niños y niñas del aula de 4 años de la I. E. "El Tablazo"
- ✓ Fomentar la comunicación y el desarrollo del lenguaje por medio de juegos infantiles en los niños y niñas del aula de 4 años de la I. E. "El Tablazo"

### CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO

#### 3.- MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA

##### 3.1.- Antecedentes del Estudio.

a) A nivel Internacional: En la ciudad de Valencia España el 22 de mayo de 2020, se publicó La tesis "EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL NIÑO" por los siguientes autores: López Araujo, Janet Giovanna, Andrea Elizabeth Pozo Potosí, Yolanda Cecibel Boderó Aguayo, Narcisca Johanna loor aguayo, en la cual afirman en una de sus conclusiones, que "cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje.

b).- **A nivel Nacional.**- En el Perú, La tesis "ESTADO DEL ARTE: JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL" realizado por RUTH CATHERINE VALERI GAMARRA QUISPE, detalla en una de sus conclusiones que, respecto a los aprendizajes mediante el juego en las áreas curriculares se identificó que el juego es beneficioso en las diversas áreas al propiciar diversos aprendizajes, al direccionar los juegos hacia las competencias que se quieren lograr desarrollar en cada niño y niña.

c) A nivel Local.- Se han realizado indagaciones al respecto de manera virtual, encontrándonos con un trabajo realizado en la Universidad Nacional de Tumbes, por Silva Sanancina Miranda, cuyo título es: "El juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo intelectual del niño", cuya principal conclusión es: El Desarrollo Intelectual del niño por medio del juego se da mientras el niño va teniendo experiencias en su vida estas se dan por medio del juego en el cual aprende y refuerza las áreas afectivas, educativas y personales Se reconoce que el juego debe ser valorado y que no es una pérdida de tiempo sino un tiempo que produce en el niño aprendizaje y potencializa habilidades que no son descubiertas aún. Entonces el juego es base de un buen desarrollo intelectual.

### 3.2.- Bases teórico-Científicas

3.2.1.- El juego según DECROLY: "El juego es una actividad instintiva que nace como fruto de una serie de disposiciones innatas, que ante una serie de estímulos adecuados, responde como una serie de actividades espontáneas". (Ribes Antuña M. D., 2011, pág. 19).

3.2.2.- El juego según PIAGET.- Mediante las teorías del juego, se practica actividades lúdicas en las cuales el niño desarrolla su estructura mental, ya que mediante el juego el niño logra asimilar nuevas experiencias, que adaptará a sus necesidades. Para Piaget en la teoría del juego como propiciador del desarrollo de la inteligencia manifiesta los siguientes periodos:

#### Periodo sensomotriz

Desde el nacimiento hasta a 2 años, experimenta el tacto, vista y sonido. Periodo en el cual se desarrollan juegos prácticos, aquí el niño repite varios movimientos con los juguetes que tenga a su alcance, dominando su capacidad motora.

#### Periodo preoperatorio:

Desde los 2 hasta los 6 años Juego simbólico, posee la capacidad de codificar sus experiencias y recuerda sus acontecimientos mediante imágenes. El niño se adapta innecesariamente al mundo del adulto.

Periodo de las operaciones concretas: Desde los 6 o 7 años hasta los 11 años; se va transformando de la imitación a lo real. Combinaciones simbólicas siendo coherentes en la secuencia y orden, los juegos de roles se dan en este periodo.

Y el periodo del pensamiento operativo formal. Desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo.

3.2.3.- El Juego según María Montessori.- Manifiesta que el juego es un recurso educativo en donde los niños y niñas disfruten de cada uno de los recursos que son presentados en la clase, mediante el juego el niño va descubriendo progresivamente nuevos aprendizajes.

**3.2.4.- CLASES DE JUEGOS.** Según Piaget nos manifiesta cuatro tipos de juegos, siendo los siguientes:

**3.2.4.1. JUEGOS FUNCIONALES.** Se da en las edades de 0 a 2 años, le permite explorar su dominio del objeto, juegos de la primera infancia como: golpear la cama, tocar y mirar un juguete, mueve sus brazos, se golpea a cabeza, adquiere objetos y los deja caer, siendo capaz de repetir varios movimientos dominando su capacidad motora. Estos juegos son los que se dan antes que el niño hable y camine.

**3.2.4.2. JUEGOS CONFIGURATIVOS.** Son juegos de modelado, garabateo, y empieza actividades lingüísticas. De aquí surge el orden, ritmo y simetría. Entre estos juegos tenemos varios materiales para ser utilizados como: Juegos con plastilina, masa, barro, construcción de bloques de madera, juego con legos, donde el niño con el material que posee en su mano trata de darle la forma de acuerdo a lo que se le asigno o a lo que tenga en mente.

**3.2.4.3.-JUEGOS SIMBÓLICOS.** En la edad preescolar, son importantes en el área lingüístico e intelectual, este juego se da en edades muy tempranas, donde el niño o niña utiliza su imaginación y creatividad, hasta que llegue la edad en donde pueda realmente darle un concepto verdadero. Entre ellos tenemos que el niño al momento de jugar con los objetos que tenga presente los transforma, un ejemplo podría ser: Juguemos al trencito, como el niño tiene una silla a su alcance la arrastrará diciendo que es un tren.

**3.2.4.4.- JUEGOS DE REGLAS.** El niño establece una o varias reglas para iniciar el juego con los demás, acatando la orden y cumpliéndola. A medida que el niño crece, las reglas serán más claras, y de más compromiso en el juego. Se indica un ejemplo: vamos a jugar al rey manda para eso todos los niños saltarán dentro del cuadrado sin salirse del mismo.

**3.3.4.5.- Juego tradicional** Los juegos tradicionales son propios del contexto, estos pueden ser adaptados, por ello son empleados en la educación infantil. Los juegos tradicionales al ser empleados en las aulas beneficiarán el desarrollo de la inteligencia emocional en la cual los niños y

niñas van a poder desarrollar su identidad, confianza, tener mayor control sobre sus emociones y entablar relaciones con otros, ello se evidenció en la investigación aplicada realizada con niños de 5 años (Paredes, 2018).

Pérez (2015) realizó una investigación con niños de 4 años en la cual resalta que los juegos tradicionales pueden mediar el desarrollo físico, al favorecer el sistema motor grueso puesto que los juegos realizados en su mayoría son de movimiento y demandan un esfuerzo físico. En la misma línea, Lachi (2015) respecto a los juegos tradicionales mediante su investigación afirma que median el desarrollo de competencias de conteo y operaciones simples porque se da utilización de materiales básicos a partir del contexto, además de emplear el conteo para calcular los participantes del juego.

En base a los aportes de las investigaciones de los autores podemos avalar que los juegos tradicionales son empleados en las aulas de educación inicial para el desarrollo de diversas competencias puesto que estos pueden ser adaptados hacia lo que se quiere desarrollar en los infantes.

3.3.4.6.-Juego de construcción. - Al hablar de los juegos de construcción en el aula lo relacionamos al área de matemática, pero también favorece otras áreas del desarrollo. Córdova (2019) en su trabajo de investigación realizado con niños de 5 años evidencia que los juegos de construcción favorecen el desarrollo de habilidades sociales, puesto que los niños al jugar con los bloques comparten los materiales esta acción permite que interioricen los valores de respeto y amabilidad. Mediante los juegos de construcción se incentiva el desarrollo de la creatividad debido a que los niños al realizar una construcción lo elaboran con fluidez, flexibilidad y originalidad, lo que potencia la actividad creativa puesto que **el niño innova al construir con los bloques** (Ventura, 2018). Asimismo, el pensamiento lógico y habilidades matemáticas son potenciadas a través del juego de construcción, puesto que los niños van a agrupar, realizar el conteo, seriación y clasificación, propiciando el desarrollo de las nociones matemáticas (Sinaluisa y Miranda, 2016). De los aportes mencionados podemos concluir que el empleo de juegos de construcción fomenta la creatividad, las habilidades sociales y matemáticas, puesto que a través de

este los niños hacen uso de diversas habilidades desde las dimensiones de su desarrollo permitiendo que se potencien.

3.3.4.7.- Juego motor o motriz Chambi y Macedo (2015) realizaron su investigación con niños de 3 años en la cual plantearon juegos motrices que reflejaron los efectos beneficiosos y significativos en su desarrollo psicomotriz respecto a los aspectos de equilibrio, agilidad, puntería y destreza motriz. Siguiendo el mismo enfoque Arévalo (2020) realizó una investigación con niños de educación inicial de 3, 4 a 5 años con los cuales empleó los juegos motrices y llegó a la conclusión que favorecen el equilibrio, la lateralidad, la coordinación, y los movimientos de desplazamiento. Al referirse a los juegos motores ambos autores identifican beneficios a nivel físico. García (2018) realizó un estudio sobre la influencia del empleo del juego motor en la educación infantil identificando que, si bien existe un beneficio a nivel físico, **referido al desarrollo de habilidades en el sistema motor grueso y fino, también se propicia la maduración de las capacidades sensoriales y cognitivas en los niños permitiendo una mejora en su rendimiento académico.** Por lo tanto, el empleo de juegos motrices en el aula de educación inicial permite el desarrollo de habilidades motrices y estimula el desarrollo cognitivo y sensorial.

3.3.4.8.- Juego libre en sectores Mendoza (2016) en su investigación respecto a la aplicación de la metodología del juego libre realizado con niños de 3 años evidenció que las actividades realizadas por los niños al momento de jugar permiten que desarrollen habilidades sociales mediante la interacción con sus pares. Sandoval (2019) en su investigación realizada con niños de 5 años respecto al juego libre para el desarrollo de habilidades comunicativas orales pudo demostrar que mediante el juego los niños interactúan con libertad permitiéndoles que puedan expresar y compartir ideas, donde el intercambio comunicativo al jugar permite desarrollar una comunicación entendible y clara. Cuba y Palpa (2015) estudiaron acerca del juego libre en sectores para desarrollar la creatividad en niños de 5 años, de lo cual rescataron que al ser el juego libre en sectores un ambiente cambiante y diversificado se propiciaba la creatividad, ello se lograba mediante los sectores como hogar, construcción, dramatización y biblioteca

puesto que los niños en esos espacios recrean historias, adoptan roles, trabajando su originalidad e imaginación. Salguero (2019) en su trabajo de investigación demuestra que el juego libre favorece el aprendizaje del área de matemática porque permite que los niños puedan emplear los diversos materiales para medirse, agrupar, clasificar, discriminar figuras. De los aportes de las investigaciones realizadas por los autores se puede afirmar que el empleo del juego libre en sectores en el aula permite abordar diversos aspectos del desarrollo de cada niño, abarcando las áreas de matemática, comunicación y personal social.

3.3.4.9.-Juego sensorial Los juegos sensoriales son actividades divertidas enfocados al desarrollo de los sentidos, estos juegos pueden ser visuales, táctiles, gustativos, olfativos y auditivos, son empleados en el aula para promover el desarrollo integral de las competencias de los niños permitiéndoles comprender su cuerpo y sus diversas expresiones (Morales, 2018). Por consiguiente, los juegos sensoriales permiten la sensibilización percepción de los sentidos de cada niño lo cual permite que exploren y aprendan de su entorno con mayor profundidad.

3.3.4.10.- Juego matemático Fernández (2018) en su investigación interviene en niños de 5 años mediante juegos numéricos el desarrollo de capacidades matemáticas logrando identificar en los niños la acrecentación de habilidades lógicas, como el conteo, la resta y suma, para lograr en el juego se emplean reglas que permitan direccionar el aprendizaje de los niños. Los juegos matemáticos tienen como eje central el desarrollo de habilidades matemáticas, pero estos también favorecen aspectos como las interacciones, el pensamiento crítico y la creatividad para la solución de problemas, y la coordinación motriz gruesa y fina puesto que se utilizan materiales concretos para realizar la actividad (Huanca, 2019). De lo aportado por ambos autores se puede concluir que los juegos matemáticos al ser empleados en el aula no solo propician el desarrollo de habilidades matemáticas, sino que indirectamente permite el potenciar la motricidad, creatividad y pensamiento crítico.

### 3.3.-Determinación de Términos Básicos:

3.3.1.- El Juego. Para poder comprender asertivamente la presente investigación, se hace imperativo hacer un recorrido sobre los juegos y los aspectos más relevantes que ella concibe, es por ello que empezaremos por definir ¿Qué es el juego? Para definirlo comenzaremos por describir el juego desde un punto de vista etimológico. De este modo podremos sentar la base del significado que nos da la palabra. La palabra juego viene del latín "iocus" o "ludus" haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido, por otra parte la Real Academia Española (2010) conceptualiza al juego como "un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde". Evidentemente las definiciones antes expuestas muestran un panorama muy amplio el cual se hace necesario analizar las definiciones que algunos autores han aportado sobre el juego a lo largo del tiempo. Existen algunos elementos del juego que son comunes para la mayoría de los autores, destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego, sin embargo en la búsqueda de otros autores se pueden analizar elementos muy interesantes como Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje; el cual señalan que el juego es una actividad libre y flexible para los niños, en donde entran factores claves como el establecimiento de pautas, la negociación y la socialización; asimismo el juego ayuda al niño a desarrollar sus instintos y funciones que son necesarias para la época adulta.

#### 3.3.2.- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- ✓ El niño juega porque ha encontrado gusto, juega libremente.
- ✓ El niño desde pequeño siente esa necesidad de jugar.
- ✓ El niño al jugar construye un mundo aparte.
- ✓ Juega para un futuro.
- ✓ Juega siendo estimulado.
- ✓ Es una actividad placentera
- ✓ El juego permite la autoexpresión
- ✓ El juego les permite la autoexploración

### 3.3.3.- JUEGO Y APRENDIZAJE ESCOLAR

Según lo citado por varios autores nos manifiestan que el juego es una actividad principal que favorece el crecimiento y el desarrollo integral del niño/a contribuyendo de forma relevante en aspectos de personalidad como al ser un factor que el ser humano ejercita libremente, de la misma maneja el juego es un aporte para el desarrollo afectivo-social.

“El juego implica aprendizaje y es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes oportunidades lúdicas para que los niños aprendan. Desde la intención del maestro se configuran los espacios de juego. Y puesto que es el niño que juega no podemos reducir la actividad lúdica a una estrategia metodológica o a un recurso didáctico, porque el juego es para ellos, no para nosotros” (Delgado Linares, El juego infantil y su metodología, 2011, pág. 36).

María Montessori manifiesta que el juego es un recurso educativo en donde los niños y niñas disfruten de cada uno de los recursos que son presentados en la clase, mediante el juego el niño va descubriendo progresivamente nuevos aprendizajes.

El material será siempre el adecuado de acuerdo a las edades que cada uno de los niños/as presenten en su aula de clase. Siendo el juego de gran importancia en la primera infancia podemos manifestar que: “El juego además de ser un momento de disfrute, constituye la vía por la cual la niña y el niño experimenta, desarrolla sus destrezas, su imaginación, estimula su creatividad, pone a prueba sus habilidades, se comunica, se conoce a si mismo”

(Ministerio de Inclusión Económica y Social , 2015, pág. 22).

Mediante las actividades lúdicas tienen un propósito pedagógico favoreciendo el desarrollo de la motricidad, la percepción, lenguaje, creatividad, ya que el juego en el niño/a es una actividad que practican como un derecho de todo niño y niña.

**3.4.- Hipótesis:** La aplicación de juegos en las Actividades de Aprendizaje, **INFLUYEN POSITIVAMENTE EN EL DESARROLLO INTELECTUAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS** de la I.E. I. "EL TABLAZO"

**3.4.1.- Variables:**

Variable Independiente:

Aplicación de juegos en las actividades de aprendizaje

Variable dependiente:

Influencia del desarrollo intelectual de los niños y niñas

## CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo y diseño de investigación

La pregunta que nos planteamos al iniciar nuestro estudio, el mismo que partió de un problema encontrado, fue: ¿Cómo influye el juego en el desarrollo intelectual de los niños de 5 años de la I.E. I. "El Tablazo" de Tumbes?

El tipo de Investigación es correlacional, no experimental por que nos permite medir dos variables, es decir, como influye el juego en el desarrollo intelectual; asimismo, nuestro trabajo se sustenta, en la **investigación acción**, pues tiene como objeto resolver un problema en un determinado contexto aplicando el método científico. En nuestro caso se trabajó con los niños y niñas del aula de 5 años de la I. E. "El Tablazo" de Tumbes.

La relación entre el juego y el desarrollo intelectual en los niños y niñas, conllevó a aplicar un Diseño Pre experimental: con pre prueba, que en este caso fue un cuestionario aplicado a la docente de aula, a fin de determinar las debilidades y fortalezas para luego poder tratarlas en nuestro estudio con nuestros estudiantes, y finalmente una prueba de salida al mismo grupo. Por el alcance, es una investigación explicativa, puesto que a partir de los resultados se trató de explicar en qué medida la variable independiente influye sobre la variable dependiente (R. Hernández Sampieri, 2010).

La esquematizamos de la siguiente manera:

**Diseño:**

G	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
---	----------------	---	----------------

 Dónde:

G.- Se refiere a los estudiantes a quienes se ha aplicado nuestro estudio.

O<sub>1</sub>.-Referido al instrumento que aplicamos al inicio del trabajo, que nos sirvió de diagnóstico para aplicar la experiencia con los estudiantes.

X.-La experiencia, es decir la aplicación de juegos en las actividades de aprendizaje, para elevar el desarrollo intelectual del niño.

O<sub>2</sub>: Se refiere a la evaluación final o post prueba para medir el cambio de los estudiantes al finalizar la experiencia.

4.3.- Actividades de Aprendizaje:

**PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

**PRACTICANTES:**

- DIANA NOEMI CARRILLO FEIJOÓ
- LEYDI CAROLINA BENITES LARRAIN
- MIRANDA BÁRCENES ANDREA
- VALERIA
- DIANA YOVANY MORÁN DIOSES
- ESTHER NOEMI REYMUNDO TOCA

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "JUGAMOS CON LOS TRABALENGUAS"

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 AÑOS

DOCENTE: SARA YANNET DEL ROCÍO CARBAJAL AGUILAR

FECHA: 13 DE SETIEMBRE DE 2023

**PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obtiene información del texto oral.</b></li> <li>• <b>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</b></li> <li>• <b>Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</b></li> <li>• <b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</b></li> <li>• <b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</b></li> </ul>	<b>5 AÑOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Participa en conversaciones, diálogos o escucha de trabalenguas</b> Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Se comunica oralmente identificando o las trabalenguas e interactuando con sus compañeros utilizando vocabulario y pronunciación entendible.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Participa en el juego del teléfono malogrado y repiten los trabalenguas aprendidos con una pronunciación lenta hasta alcanzar una pronunciación más rápida.</b></li> </ul>

COMUNICACIÓN

**ESTANDAR** Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos, identifiquen información explícita, realiza inferencias sencillas a partir de esta información de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema utilizando vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoyó en gestos y lenguaje corporal en un intercambio generalmente participa y responde en forma pertinente en lo que le dicen.



	<p>¿les gustó esta dinámica? ¿porqué? ¿Qué partes de nuestro cuerpo utilizamos? ¿Todos tenemos la misma forma de bailar?</p> <p><b>CONFLICTO CONGNITIVO</b>      ¿ Qué sabemos de los trabalenguas?      ¿Dónde los hemos escuchado?</p> <p><b>PROPÓSITO</b>      Que las niñas y los niños jugaran con los trabalenguas pronunciando utilizando vocabulario entendible de manera lenta y rápida.</p>		
DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos las siguientes preguntas:              ¿Te gustan los trabalenguas? ¿Será fácil de pronunciarlos? ¿Conoces algunos trabalenguas? ¿De qué tratan los trabalenguas?</li> </ul> <p>Las docente presentan un papelote con los trabalenguas acompañado de imágenes para captar la atención de los estudiantes y cuenta una historia breve de cada personaje de los trabalenguas. Luego procede hacer la pronunciación de cada unos de ellos.</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivamos a los niños a expresar sus opiniones sobre los trabalenguas que escucharon.              ¿Les resulto fácil pronunciar el trabalenguas? ¿A quiénes se mencionan en lo trabalenguas?</li> <li>Anotamos en la pizarra lo que dicen los niños.</li> <li>La docente comunica que vamos a realizar el juego del teléfono malogrado y explica que se desarrollara en grupos de 5 integrantes, al comienzo empezamos con una palabra pero luego agregaremos más hasta formar nuestro trabalenguas. El ritmo del juego empezará con una pronunciación lenta hasta alcanzar una pronunciación más rápida del trabalenguas.</li> </ul>	<p>Trabalenguas              imágenes              historia breve</p> <p>Pizarra              plumones</p>	35 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Luego pedimos un representante de cada grupo para pronunciar su trabalengua y al final todos los volvemos a pronunciar.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La docente fomenta el diálogo sobre los trabalenguas que escucharon.</li> </ul> <p>¿Qué trabalenguas te fue más fácil de pronunciar? ¿porqué? ¿Las palabras de los trabalenguas tienen igual o parecido sonido al escucharlas? ¿Porqué?</p>		
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar la actividad planteamos las siguientes preguntas:</li> <li>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Será importante conocer los trabalenguas? ¿porqué?</li> </ul>		10 min

## PRIMERA ACTIVIDAD

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los trabalenguas fecha: 13 de setiembre del 2023

**Criterio de evaluación:** Se comunica oralmente identificando las trabalenguas e interactuando con sus compañeros utilizando vocabulario y pronunciación entendible

**Desempeño:** Participa en conversaciones, diálogos o escucha de trabalenguas Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

### b) Evidencia de Desempeño:

Empezamos la primera actividad "Jugamos con los trabalenguas" el día 13 de setiembre del 2023 en el aula de 5 años de la I.E "El Tablazo " a las 9: 25 am , terminando alrededor de las 10:10 am.

Para realizar esta actividad nosotras reunimos el material necesario, Utilizamos parlante, laptop, lija, imágenes de trabalenguas, pizarra y pulmones.

Al empezar la actividad hicimos asamblea en la que los niños estaban sentados en forma de media luna. El tema del día fue "JUGAMOS CON LOS TRABALENGUAS". La docente comenzó motivando a los estudiantes con una dinámica utilizando la canción "LA MANE", en la que se movían al ritmo de la música. Luego, se discutió sobre los saberes previos de los niños, preguntándoles si les había gustado la dinámica, qué partes de su cuerpo utilizaron y si todos tenían la misma forma de bailar.

A continuación, se generó un conflicto cognitivo al preguntar qué sabían sobre los trabalenguas y dónde los habían escuchado. El propósito de la actividad: Que las niñas y los niños jugaran con los trabalenguas pronunciando utilizando vocabulario entendible de manera lenta y rápida. Antes del discurso, se realizaron preguntas como si les gustaban los trabalenguas, si creían que serían fáciles de pronunciar, si conocían algunos trabalenguas y de qué trataban.

La docente presentó un papelote con los trabalenguas y las imágenes correspondientes para captar la atención de los estudiantes. Además, contó una breve historia de cada personaje de los trabalenguas y procedió a pronunciarlos. Durante el discurso, se motivó a los niños a expresar sus opiniones sobre los trabalenguas que habían escuchado, preguntándoles si les resultó fácil pronunciarlos y a quiénes se mencionaban en ellos. Las respuestas de los niños fueron anotadas en la pizarra.

Luego, la docente explicó que se realizaría el juego del "teléfono malogrado" en grupos de 5 integrantes. Comenzarían con una palabra y luego agregarían más hasta formar un trabalenguas. El ritmo del juego iría desde una pronunciación lenta hasta alcanzar una pronunciación más rápida del trabalenguas. Al final, se

pidió a un representante de cada grupo que pronunciara su trabalenguas y luego todos los repetimos.

Después del discurso, se fomentó el diálogo sobre los trabalenguas que habían escuchado, preguntando a los niños cuál les resultó más fácil de pronunciar y por qué. También se discutió si las palabras de los trabalenguas tenían un sonido similar al escucharlas y por qué creían que era así. Para finalizar la actividad, se plantearon preguntas sobre lo que habían aprendido, cómo les serviría en el futuro, si les había gustado la actividad y si consideraban importante conocer los trabalenguas.

#### **Conclusiones descriptivas:**

Al final de la actividad, los niños aprendieron sobre los trabalenguas, cómo pronunciarlos y expresar sus opiniones al respecto. También desarrollaron habilidades de trabajo en equipo al participar en el juego del "teléfono malogrado". Concluyeron que los trabalenguas pueden ser divertidos pero también desafiantes, y que practicar la pronunciación puede ayudarles a mejorar su habilidad verbal. Además, comprendieron la importancia de la comunicación clara y la expresión oral en diferentes situaciones.

## LISTA DE COTEJO

Competencia: se comunica oralmente en su lengua materna

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Identifica información y características de los trabalenguas	Elige un trabalenguas de su preferencia.	Se escucha con claridad cada palabra de los trabalenguas.	Comparte ideas con sus compañeros.	Comenta con sus compañeros las dificultades que enfrenta al pronunciar los trabalenguas	Propone un trabalenguas a base de su creatividad
G 1	Aguilar Quiroz, Alondra Merita						
2	Arica Canova, Jaden Michael						
3	Cordova Marchan, Aldayr Neyser	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Cuevas Pisco, Yurico Sahory						
5	Davis Tandazo, Cesar Gael	✓	✓	•	✓	✓	✓
6	González Clavijo, Gino Oleyker						
7	Granda Cruz, Thiago Roly	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Guerra Moran, Dorián Andre	✓	✓	✓	✓	•	✓
9	Masías Viera, Daysi Danilet	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Mauricio Aponte, Dayra Guadalupe	✓	✓	•	✓	•	✓
11	Miñan Alarcon, Lucas Mateo						
12	Ojeda Sánchez, Jim Batpier	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Olaya Yajahuanca, Yulihana Milen	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Paucar Añazco, Abel Alejandro	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Prado Granda, Pierina Grimanesa						
16	Ramos Ancajima, Sául Mathews						
17	Rojas Bardales, Deyanira Luisana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Roque Nunura, Azael Benjamín Jhonaiker						
19	Sandoval Medina, Edy Gareth Nicolás	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Suarez Peña, Emanuel Isidro	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Valeriano contreras, Cesia Jacobed						
22	Vilchez Romero, Milan						
23	Zarate Lopez, Dilan Kanest	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ LOGRADO    • EN PROCESO    × NO LOGRÓ

## EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



En la imagen, podemos ver a la practicante Esther, una persona entusiasta y divertida, explicando el tema de los trabalenguas a un grupo de niños. Con entusiasmo y gestos animados, Esther les muestra cómo pronunciar los trabalenguas de manera clara y rápida.



La imagen muestra a un grupo de niños participando en el juego del "teléfono malogrado". En este juego, los niños se sientan en fila y se susurran al oído las palabras para escribir en la pizarra. A medida que las palabras se transmiten de un niño a otro, pueden haber malentendidos y errores, lo que hace que el mensaje original se distorsione. Los niños continúan escribiendo en la pizarra hasta completar los trabalenguas, que son frases difíciles de pronunciar debido a su estructura complicada. Luego, los niños pronuncian lentamente los trabalenguas, pero a medida que avanzan, la pronunciación se vuelve más rápida y desafiante. Esta situación crea diversión y risas entre los niños, ya que intentan superar el desafío de pronunciar los trabalenguas cada vez más rápido.

## PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### PPRACTICANES:

- DIANA NOEMI CARRILLO FEIJOÓ
- LEYDI CAROLINA BENITES LARRAIN
- MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA
- DIANA YOVANY MORÁN DIOSES
- ESTHER NOEMI REYMUNDO TOCAS

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "JUGANDO CON LAS RIMAS"**

**EDAD DE LOS NIÑOS: 5 AÑOS**

**DOCENTE: SARA YANNET DEL ROCÍO CARBAJAL AGUILAR**

**FECHA: 14 DE SEPTIEMBRE DEL 2023**

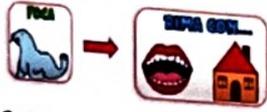
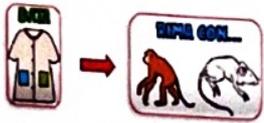
### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>COMUNICACIÓN</b>	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quien le escribirán y para que lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o cuento.</p>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera usando trazos, grafismos u otras formas para comunicar sus ideas sobre las rimas.</p>	<p>Realizara el juego de las rimas y crearan nuevas rimas para compartirlas con sus compañeros.</p>

<b>ESTÁNDAR</b>	<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de sus propias experiencias. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<p><b>ENFOQUE DE DERECHOS</b> <b>ENFOQUE ORIENTACION DEL BIEN COMUN</b></p>
<b>VALOR</b>	<p><b>RESPETO POR LAS DIFERENCIAS</b></p>

### SECUENCIA METODOLOGICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
----------	-------------	----------------------	--------

<p><b>NICIO</b></p>	<p><b>ASAMBLEA</b>          La docente saluda cordialmente a los niños y niñas y les comenta que el tema del día de hoy es "Jugando Con Las Rimas" En círculo dialogamos con los niños sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. El propósito de la sesión que los niños y niñas escriben diferentes rimas identificando información y <b>MOTIVACIÓN</b>  <a href="https://youtu.be/JosL1urTYbc?si=NZZ3DikALIAtluyH">https://youtu.be/JosL1urTYbc?si=NZZ3DikALIAtluyH</a></p> <p><b>ANTES DEL DISCURSO</b>          comentamos a los niños que se leerá un texto: "Juego de Rimas"</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Foca rima con boca o con casa</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bata con mono o rata</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Laptop          Parlante</p> <p>Imágenes de rimas</p>	<p>15 min</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gato rima con queso o con pato</li> <li>• Lata rima con pata o con dado</li> <li>• Rana rima con lana o con saco</li> <li>• Bota rima con pelo o con bota</li> <li>• Toro rima con cama o con loro</li> <li>• Niña rima con piña o con playa</li> <li>• Olla rima con mesa o con cebolla</li> <li>• Chino rima con pino o con coche</li> <li>• Llaverero rima con babero o con cuna</li> <li>• Tortuga rima con niño o con lechuga</li> <li>• <b>Dialogamos sobre " El Juego de las Rimas"</b></li> <li>• ¿Qué te pareció?</li> <li>• ¿Recuerdas algunas palabras que riman con otras, cuáles?</li> <li>• ¿Te agrada seguir jugando con palabras?</li> <li>• Ahora lo intentaremos usando nombres</li> <li>• Ana rima con Juana o con teresa</li> </ul>	<p>Juego de las Rimas</p>	<p>35</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• María rima con Anita o con Alejandria</li> </ul> <b>DESPUÉS DEL DISCURSO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizaran más rimas con nombres con palabras que rimen entre ellas</li> <li>• Realizarán un juego de rimas</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<b>METACOGNICIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendí?</li> <li>• ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo?</li> <li>• ¿Cómo lo superaste?</li> <li>• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul>		10 min

## SEGUNDA ACTIVIDAD

a) Nombre de la Actividad: Jugando con las rimas

Fecha: 14 de setiembre del 2023

Criterio de evaluación: Da cuenta de las predicciones a partir de los textos que le lee o que lee por sí mismo o escucha al jugar con las rimas

Desempeño: Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quien le escribirán y para que lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o cuento.

b) Evidencia de Desempeño:

Empezamos la segunda actividad "Jugando con las rimas" el día 14 de setiembre del 2023 de las 8:25 am hasta las 10: 08 am en el aula de 5 años de la I.E.I "El Tablazo" para empezar esta actividad nosotras realizamos tarjetas de rimas con imágenes de animales, objetos y partes del rostro.

La actividad de hoy en la asamblea fue sobre "Jugando con las rimas". La docente inició saludando a los niños y niñas y les explicó que el objetivo de la sesión era que identificaran las palabras que se repiten en diferentes rimas. Antes de comenzar, se mostró un video motivacional para captar la atención de los niños.

Durante el discurso, se leyó un texto titulado "Juego de Rimadas" y se mencionaron diferentes palabras que rimaban entre sí. Se dialogó con los niños sobre el juego de las rimas y se les preguntó qué les pareció. También se les pidió que recordaran algunas palabras que rimaban y si les gustaría seguir jugando con palabras.

Después del discurso, los niños realizaron más rimas utilizando nombres y palabras que rimaban entre sí. También participaron en un juego de rimas.

En la Metacognición, se les preguntó a los niños qué aprendieron, si tuvieron alguna dificultad y cómo la superaron, y en qué les serviría lo aprendido en el futuro.

### Conclusiones descriptivas:

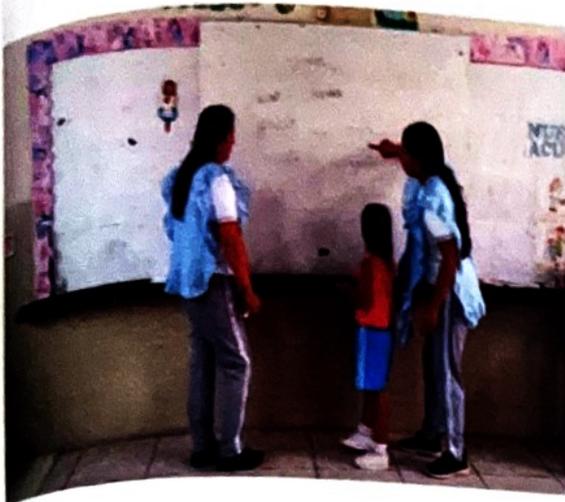
**En conclusión, los niños aprendieron a identificar palabras que riman entre sí y participaron activamente en el juego de las rimas. Fue una actividad divertida y educativa que les ayudó a desarrollar su habilidad lingüística y creatividad.**

## LISTA DE COTEJO

Competencia: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Identifica información y características de los rimas.	Dicta o escribe según su nivel de escritura rimas a base de su creatividad.	Describe cada personaje de las rimas.	Se escucha con claridad cada palabra de los rimas.	Muestra una mejora en su escritura después de interactuar con las rimas.
1	Aguilar Quiroz, Alondra Merlita	✓	✓	✓	✓	✓
2	Arica Canova, Jaden Michael					✓
3	Córdova Marchan, Aldayr Neyser	✓	✓	•	✓	✓
4	Cuevas Pisco, Yurico Sahory					
5	Davis Tandazo, Cesar Gael					
6	González Clavijo, Gino Oleyker	✓	✓	✓	✓	✓
7	Granda Cruz, Thiago Roly	✓	✓	✓	✓	✓
8	Guerra Moran, Dorian Andre	✓	✓	✓	✓	✓
9	Masías Viera, Daysi Danilet	✓	✓	✓	✓	✓
10	Mauricio Aponte, Dayra Guadalupe	✓	✓	✓	✓	✓
11	Miñan Alarcon, Lucas Mateo					
12	Ojeda Sánchez, Jim Batpier	✓	✓	✓	✓	✓
13	Olaya Yajahuanca, Yulihana Milen	✓	✓	✓	✓	✓
14	Paucar Añazco, Abel Alejandro	✓	✓	✓	✓	✓
15	Prado Granda, Pierina Grimanesa	✓	✓	✓	✓	✓
16	Ramos Ancajima, Sául Mathews	✓	✓	✓	•	✓
17	Rojas Bardales, Deyanira Luisana	✓	✓	✓	✓	✓
18	Roque Nunura, Azael Benjamín Jhonaiker					
19	Sandoval Medina, Edy Gareth Nicolás					
20	Suarez Peña, Emanuel Isidro	✓	✓	✓	✓	✓
21	Valeriano contreras, Cesia Jacobed					
22	Vílchez Romero, Milan					
23	Zarate Lopez, Dilan Kanest	✓	✓	✓	✓	✓

✓ LOGRADO
• EN PROCESO
× NO LOGRÓ



Explorando el mundo de las rimas: Las practicantes acompañan a Daysi en el juego dándole apoyo y guía, explicándole que las palabras terminan en sílabas iguales y con el mismo sonido.



"Explorando el mundo de las rimas: La practicante Diana en el juego de las rimas le plantea a Deyanira que identifique con qué palabra rima mejor la palabra pelota".

## PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>PRACTICANTES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DIANA NOEMI CARRILLO FEIJOÓ</li> <li>▪ LEYDI CAROLINA BENITES LARRAIN</li> <li>▪ MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA</li> <li>▪ DIANA YOVANY MORÁN DIOSES</li> <li>▪ ESTHER NOEMI REYMUNDO TOCAS</li> </ul>	<b>DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</b> "JUGAMOS A LAS ESCONDIDAS"
<b>EDAD DE LOS NIÑOS:</b> 5 AÑOS	
<b>DOCENTE:</b> SARA YANNET DEL ROCÍO CARBAJAL AGUILAR	<b>FECHA:</b> 10 DE OCTUBRE DEL 2023

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>MATEMÁTICA</b>	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona las acciones que realizó para saber cuántos niños atrapó en el juego de las escondidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juega a contar jugando a las escondidas.</li> </ul>

<b>ESTÁNDAR</b>	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<b>ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCION A LA DIVERSIDAD</b>

MOMENTOS	SECUENCIA METODOLOGICA		
	ESTRATEGIAS	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b> En asamblea los niños sentados en media luna saludo a los niños y niñas cordial y respetuosamente, dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. El tema del día de hoy es jugamos a las escondidas y el propósito es niños y niñas jugaran a las escondidas fomentando su desarrollo integral y aprendiendo a través de estos juegos.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La practicante dialoga con los niños y niñas sobre los acuerdos de convivencia para realizar nuestra actividad. Les muestra a los niños (as) un video el juego de las escondidas. <a href="https://youtu.be/8JdtnNU1vLk?si=ZICenreLo1SvtXV7%0d%0a%0d%0a">https://youtu.be/8JdtnNU1vLk?si=ZICenreLo1SvtXV7%0d%0a%0d%0a</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan en el video? ¿Alguna vez han jugado el juego de las escondidas? ¿Te gustaría jugar a las escondidas? ¿Qué necesitaremos?</p> <p><b>PROPÓSITO</b> Niños y niñas jugaran a las escondidas fomentando su desarrollo integral y aprendiendo a través de estos juegos.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> ¿De qué manera podemos jugar a las escondidas? ¿Ustedes creen que podremos jugar las escondidas? ¿Quiénes nos atraparán? ¿Todos nos esconderemos en el mismo lugar? ¿Con este juego aprenderemos a contar?</p>	<p>Video juego las escondidas</p> <p>Niños</p> <p>Niñas</p> <p>Patio</p>	15 min
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA:</b> Preguntamos: ¿Cómo creen que jugaremos a las escondidas? ¿alguna vez jugaste este juego? los niños y niñas utilizarán el conteo del 1 al 10 al jugar el juego de las escondidas.</p> <p><b>BUSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</b> La practicante les propone a los niños y niñas jugar el juego tradicional "Las Escondidas", antes de empezar a jugar mencionamos las reglas que tiene el juego.</p>	Pared	

	<p><b>REPRESENTACION DE LO CONCRETO - SIMBÓLICO</b></p> <p>Se acuerda con los niños y niñas el espacio donde se puedan esconder y contará hasta el número 10 el que empiece la búsqueda. Se elige a un niño para que inicie el juego. Se elige el espacio donde el niño realizará el conteo (la pared y cerrando los ojos inicia contando mientras los demás niños se esconden rápidamente y a finalizar el conteo comienza la búsqueda, cuando el participante es encontrado ambos corren rápidamente hacia la pared donde se realizó el conteo. Si el niño que se encargó de la búsqueda llega primero y toca la pared, continuará buscando al resto siempre y cuando llegue primero a la pared para continuar con la búsqueda, si quien llega primero y toca la pared es el participante que fue encontrado todos están salvados.</p> <p>El juego termina cuando todos los niños (as) son encontrados y utilizan el conteo para saber cuántos niños jugaron a las escondidas. Después del juego llevamos a cabo una conversación sobre la importancia de los juegos tradicionales que han cambiado con el tiempo y que han sido reemplazados pero que aún mantienen su esencia.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN</b></p> <p>El juego termina cuando todos los niños y niñas son encontrados: Preguntamos: ¿Les gustó el juego? ¿será importante seguir jugando nuestros juegos tradicionales? ¿por qué?, ¿te gustaría jugar otro juego tradicional? ¿cuál?, ¿que contaron?, ¿hasta cuándo contaste para buscar a tus amigos?, ¿cómo se sintieron al jugar? ¿porqué?</p> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p>Pregúntales: ¿Ustedes creen que nuestros padres y abuelos jugaron estos juegos? ¿quieren seguir jugando nuestros juegos tradicionales?, ¿serán beneficiosos? ¿por qué? ¿habrán cambiado a lo largo de la historia?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>Entregamos a los niños y niñas una hoja de aplicación para que dibujen lo que hicieron en el juego tradicional jugamos a las escondidas.</p>	<p>Plumones</p> <p>Papelote</p> <p>Limpiatipo</p> <p>Hoja de aplicación</p>	<p>35</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>METACOGNICIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendí?</li> <li>• ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste?</li> <li>• ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul>		<p>10 min</p>

## TERCERA ACTIVIDAD

a) Nombre de Actividad: Jugamos a las Escondidas.

Fecha: 10 de octubre del 2023

Criterio de evaluación: Menciona las acciones que realizó para saber cuántos niños atrapó en el juego de las escondidas.

Desempeño: Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo.

b) Evidencia de Desempeño:

Realizamos la actividad número 3, el día 10 de octubre del 2023 en el I.E.I "El Tablazo" a las 8:25 am terminando a las 10:1am en el aula de 5 años.

Esta actividad lleva por nombre "Jugando a las Escondidas", Este juego de las escondidas fue diseñada con el propósito de fomentar el desarrollo integral de los niños y niñas a través del juego. Durante la asamblea, se establecieron los acuerdos necesarios para llevar a cabo la actividad de manera respetuosa y se mostró un video para motivar a los niños.

En la etapa de saberes previos, se indagó sobre las experiencias previas de los niños con el juego de las escondidas y se generó interés en participar. Luego, se planteó una problematización para reflexionar sobre cómo se jugaría a las escondidas y qué se podría aprender a través de este juego.

En la búsqueda de la estrategia, se explicaron las reglas del juego y se acordó el espacio donde los niños se esconderían. Se utilizó el conteo del 1 al 10 para iniciar la búsqueda. Durante el juego, los niños se escondieron y el participante encargado de buscarlos intentó encontrarlos. El juego terminó cuando todos los niños fueron encontrados.

Después del juego, se llevó a cabo una conversación para reflexionar sobre la importancia de los juegos tradicionales y cómo han cambiado a lo largo del tiempo. Se planteó la importancia de mantener vivos estos juegos y se invitó a los niños a seguir jugando juegos tradicionales.

En la Metacognición, se les pidió a los niños que reflexionaran sobre lo que aprendieron, si tuvieron alguna dificultad y cómo la superaron, y en qué les serviría lo aprendido en el futuro.

### Conclusiones descriptivas:

**En conclusión, la actividad del juego de las escondidas permitió a los niños desarrollar habilidades sociales, físicas y cognitivas. A través del juego, pudieron experimentar la emoción de esconderse y buscar, trabajar en equipo, desarrollar estrategias y aprender a contar. Además, se promovió la reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales y se fomentó el disfrute y la diversión en el aprendizaje.**

**LISTA DE COTEJO**

**Competencia: Resuelve problemas de cantidad**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce los números del 1 al 10.	Utiliza los números para contar los niños que atrapó en el juego.	Comprende el concepto de igualdad.	Comienza a contar de forma ascendente.	Utiliza los números para comparar la cantidad de cuadros que saltó en el juego con su compañeros.	Comienza a contar de forma descendente.
1	Aguilar Quiroz, Alondra Merlita	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Arica Canova, Jaden Michael						
3	Cordova Marchan, Aldayr Neyser	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Cuevas Pisco, Yurico Sahory						
5	Davis Tandazo, Cesar Gael	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	González Clavijo, Gino Oleyker	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Granda Cruz, Thiago Roly	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Guerra Moran, Doriam Andre	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Masias Viera, Daysi Danilet	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Mauricio Aponte, Dayra Guadalupe	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Miñan Alarcon, Lucas Mateo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Ojeda Sánchez, Jim Batpier	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Olaya Yajahuanca, Yulihana Milen	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Paucar Añazco, Abel Alejandro	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Prado Granda, Pierina Grimanesa						
16	Ramos Ancajima, Sául Mathews						
17	Rojas Bardales, Deyanira Luisana	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Roque Nunura, Azael Benjamín Jhonaiker						
19	Sandoval Medina, Edy Gareth Nicolás	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Suarez Peña, Emanuel Isidro						
21	Valeriano contreras, Cesia Jacobed	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Vílchez Romero, Milan						
23	Zarate Lopez, Dilan Kanest	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ LOGRADO    ● EN PROCESO    × NO LOGRÓ



**"La emoción de buscar y descubrir:  
Jaden jugando 'Las Escondidas' mientras  
cuenta desde el número 1 al 10, dando  
tiempo a sus compañeros para  
escondirse antes de salir a buscarlo".**



**"La emoción de la persecución: Niñas  
corriendo velozmente para esconderse  
dentro de la I.E en el juego de 'Las  
Escondidas".**

## PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>PRACTICANTES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DIANA NOEMI CARRILLO</li> <li>▪ FEIJOÓ NOEMI CARRILLO</li> <li>▪ LEYDI CAROLINA BENITES</li> <li>▪ LARRAIN CAROLINA BENITES</li> <li>▪ MIRANDA BÁRCENES ANDREA</li> <li>▪ VALERIA BÁRCENES ANDREA</li> <li>▪ DIANA YOVANY MORÁN DIOSES</li> <li>▪ ESTHER NOEMI REYMUNDO</li> <li>▪ TOCAS NOEMI REYMUNDO</li> </ul>	<b>DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: "JUGANDO MUNDO"</b>
<b>EDAD DE LOS NIÑOS: 5 AÑOS</b>	
<b>DOCENTE: SARA YANNET DEL ROCÍO CARBAJAL AGUILAR</b>	
<b>FECHA: 12 DE OCTUBRE DEL 2023</b>	

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>MATEMÁTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b></li> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona las acciones que realizó para saber la cantidad de cuadros que saltó al momento de jugar el juego Mundo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegan a contar jugando el juego Mundo</li> </ul>

<b>ESTÁNDAR</b>	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".</p>
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<b>ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>
<b>VALOR</b>	<b>EQUIDAD EN LA ENSEÑANZA</b>

MOMENTOS	SECUENCIA METODOLÓGICA		
	ESTRATEGIAS	MATERIAL/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b> Esta semana maestros Proyecto de aprendizaje es, el tema del día de hoy es "JUGANDO MUNDO", el propósito niños y niñas utilizarán el conteo del 1 al 10 al jugar el juego mundo. En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad.</p> <p><b>MOTIVACION</b> la practicante les muestra un video sobre los juegos tradicionales que jugaron sus padres y abuelos y que aún siguen de generación en generación. <a href="https://youtu.be/fjaAS-GVPJk?si=lckq8hFAiRhkY9Ly%0a%0a%0a%0a">https://youtu.be/fjaAS-GVPJk?si=lckq8hFAiRhkY9Ly%0a%0a%0a%0a</a></p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué juegos se practican en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que practicaban tus familiares en el pasado?</p> <p><b>PROPÓSITO</b> Niños y niñas utilizarán el conteo del 1 al 10 al jugar en el juego mundo.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Les planteamos el siguiente problema. Cesia desea jugar el juego jugando mundo, pero no sabe cómo hacerlo.</p>	<p>Video</p> <p>Niños</p> <p>Usb</p> <p>Parlante</p> <p>Historia de Cesia</p>	15 min
DESARROLLO	<p><b>COMPRESION DEL PROBLEMA:</b> ¿De qué trata el problema? ¿Qué tendría que hacer primero cesia para jugar?</p> <p><b>BUSQUEDA DE LA ESTRATEGIA:</b> Se les orienta en la búsqueda de estrategias a través de preguntas: ¿Qué necesitan? ¿Qué debemos tener en cuenta para jugar jugando mundo? ¿Cuáles son esas reglas? la practicante hace la demostración indicando las reglas:</p> <p><b>REPRESENTACIÓN DE LO CONCRETO - SIMBÓLICO</b> En el patio dibujamos los cuadrados con tizas de colores y en ellos vamos colocando el</p>	<p>Niños</p> <p>Patio</p> <p>Tizas de Colores</p>	

número 1 hasta el 10 los cuadros tienen que tener espacio suficiente para que al saltar nuestros pies dentren en esos cuadraditos, elegimos a un niño o niña para que tire el dado, si el dado cae en el numero 4 llegamos hasta allí jugando con un pie y con los dos pies como indica el juego recoge el dado y continúa saltando y llegamos al número 10 y así sucesivamente seguimos lanzando el dado hasta llegar al número que cayó el dado contando el puntaje de los niños y niñas.



Dado

35

Plumones

Pizarra

**FORMALIZACIÓN**

los niños y niñas vivieron la experiencia directa al jugar el juego tradicional Mundo, que con el paso de los años se ha transmitido de generación en generación de padres, abuelos e hijos.

Preguntamos: ¿Cómo se llama el juego? ¿les gustó el juego? ¿será un juego tradicional o un juego moderno?

**REFLEXIÓN**

les preguntamos a los niños y niñas ¿ustedes creen que estos juegos tradicionales habrán sido reemplazados?, ¿por quienes fueron reemplazados? ¿estos juegos modernos nos permitirán disfrutar momentos con la familia?, ¿nos afectarán nuestra vista y nuestro comportamiento?

**TRANSFERENCIA**

Entregamos a los niños (as) un hoja de aplicación para que pinten el juego tradicional que jugaron.

Hoja de aplicación

**METACOGNICIÓN:**

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

**CIERRE**

10 min

## CUARTA ACTIVIDAD

a) Nombre de la Actividad: Jugando Mundo

Fecha: 12 de octubre del 2023

Criterio de evaluación: Menciona las acciones que realizó para saber la cantidad de cuadros que saltó al momento de jugar el juego Mundo.

Desempeño: Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

b) Evidencia de Desempeño:

Empezamos nuestra tercera actividad llamada "Jugando Mundo" el día 12 de setiembre del 2023 a las 9:25 am terminando a las 10:10 am en el aula de 5 años del I.E.I "El Tablazo". Para realizar esta actividad nosotras reunimos el material necesario, utilizamos dado, tiza, regla grande y un trapo.

En la actividad JUGANDO MUNDO, los niños y niñas utilizaron el conteo del 1 al 10 al jugar el juego Mundo. Durante la asamblea escuchamos la opinión de los niños y establecimos acuerdos para realizar la actividad. Luego, se motivó a los niños con un video sobre juegos tradicionales y se indagó sobre los juegos practicados en su comunidad y por sus familiares en el pasado.

En la comprensión del problema, se planteó el deseo de Cesia de jugar el juego Mundo y se reflexionó sobre lo que tendría que hacer para jugar. Se buscó la estrategia a través de preguntas que orientaron a los niños a pensar en las necesidades y reglas del juego.

En la representación de lo concreto-simbólico, se dibujaron cuadrados en el patio y se colocaron los números del 1 al 10. Los niños saltaron en los cuadrados según el número que salió en el dado, siguiendo las reglas del juego. Se contabilizó el puntaje de los niños y niñas.

En la formalización, se reflexionó sobre la experiencia de jugar el juego tradicional Mundo y se planteó la pregunta sobre si es un juego tradicional o moderno. Se generó una reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales y cómo han sido reemplazados por juegos modernos.

En la reflexión, se indagó sobre si los juegos tradicionales han sido reemplazados y cómo afectan nuestra vista y comportamiento los juegos modernos.

En la transferencia, se entregó a los niños una hoja de aplicación para que pintaran el juego tradicional que jugaron y para finalizar realizamos la Metacognición reflexionando sobre la actividad realizada.

**Conclusiones descriptivas:**

En conclusión, en la actividad JUGANDO MUNDO, los niños aprendieron sobre el juego tradicional Mundo, desarrollaron habilidades de conteo y participaron en una experiencia directa de juego tradicional transmitido de generación en generación. Se reflexionó sobre la importancia de los juegos tradicionales y se generó conciencia sobre el impacto de los juegos modernos en nuestra vida.

## LISTA DE COTEJO

Competencia: Resuelve problemas de cantidad

APPELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce los números del 1 al 10.	Utiliza los números para contar los cuadros que saltó en el juego.	Comprende el concepto de igualdad.	Comienza a contar de forma ascendente.	Utiliza los números para comparar la cantidad de cuadros que saltó en el juego con la cantidad que saltaron sus compañeros.	Comienza a contar de forma descendente.	Generaliza contenidos trabajados anteriormente.
Aguilar Quiroz, Alondra Merlita	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Arica Canova, Jaden Michael	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Cordova Marchan, Aldayr Neyser							
Cuevas Pisco, Yurico Sahory							
Davis Tandazo, Cesar Gael	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
González Clavijo, Gino Oleyker							
Granda Cruz, Thiago Roly	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Guerra Moran, Dorian Andre	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Masías Viera, Daysi Danilet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mauricio Aponte, Dayra Guadalupe	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Miñan Alarcon, Lucas Mateo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Ojeda Sánchez, Jim Batpier	✓	✓	✓	✓	✓		
Olaya Yajahuanca, Yulihana Milen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Paucar Afazco, Abel Alejandro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Prado Granda, Pierina Grimanesa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Ramos Ancajima, Sául Mathews							
Rojas Bardales, Deyanira Luisana	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Roque Nunura, Azael Benjamín Jhonaiker	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Sandoval Medina, Edy Gareth Nicolás							
Suarez Peña, Emanuel Isidro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Valeriano contreras, Cesia Jacobed							
Vilchez Romero, Milan							
Zarate Lopez, Dilan Kanest	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

LOGRADO   
  EN PROCESO   
  NO LOGRÓ



Explorando el mundo a través del juego: Un niño lanzando el dado para determinar cuántos pasos dar, en el juego el "Mundo".



" Explorando el mundo a saltos: Daysi jugando 'Mundo' y saltando según el número indicado por el dado que lanzó hasta detenerse en el cuadro del número 4".

## PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>PRACTICANTE:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DIANA NOEMI CARRILLO FEIJOÓ</li> <li>• LEYDI CAROLINA BENITES LARRAIN</li> <li>• MIRANDA BÁRCENES ANDREA VALERIA</li> <li>• DIANA YOVANY MORÁN DIOSES</li> <li>• ESTHER NOEMI REYMUNDO TOCAS</li> </ul>	<b>DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:</b> "JUGANDO CON AGUA Y TIERRA"
<b>EDAD DE LOS NIÑOS:</b> 5 AÑOS	<b>FECHA:</b> 28 DE SETIEMBRE DEL 2023
<b>DOCENTE:</b> SARA YANNET DEL ROCÍO CARBAJAL AGUILAR	

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE				
ÁREA	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	<b>INDAGA METODOS CIENTIFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematiza situaciones para hacer indagación</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación</li> <li>• Genera y registra datos o información</li> <li>• Analiza datos e información</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente, da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene a cerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos de su ambiente da a conocer sus posibles hipótesis que abre y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea sus posibles explicaciones y/o alternativas de o que puede obtener al realizar la mezcla de los recursos naturales como el agua y la tierra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifiesta lo que se obtuvo al mezclar el agua y la tierra mostrando lo que obtuvo en las transformaciones de ellos.</li> </ul>

<b>ESTÁNDAR</b>	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base a su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar manipular y describir, compara aspectos del objeto
-----------------	--

	o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	<b>ENFOQUE DE DERECHO</b>
<b>VALOR</b>	<b>SUPERACION PERSONAL</b>

<b>MOMENTOS</b>	<b>SECUENCIA METODOLÓGICA</b>		
	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIAL/ RECURSO</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA</b> Nos reunimos en círculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. El tema del día de hoy es Jugando Con agua Y tierra y el propósito que los niños y niñas van a explorar el cambio que se origina al juntar el agua y la tierra.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La practicante les presenta a los niños y niñas una caja sorpresa y entonan la canción. <b>Que será</b> Qué será, que será Lo que tengo aquí No lo sé, no lo se Pronto lo sabré</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas van a explorar el cambio que se origina al juntar el agua y la tierra.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</b> La practicante muestra los materiales, plantea preguntas a los niños y niñas ¿Qué creen que tengo dentro de la caja? ¿para qué me van a servir? ¿qué podemos hacer con ellos? ¿ustedes quieren trabajar con ellos? ¿ustedes que creen que sucederá con esto materiales? ¿Por qué? Invita a los niños(as) que observen y manipulen los materiales.</p>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Canción</p> <p>Limpiatipo</p>	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS:</b> La practicante les pregunta ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿qué materiales tenemos acá? ¿Para qué creen que ocuparemos el agua? ¿qué podemos hacer con esta tierra? ¿qué creen que haremos con estos materiales? hoy vamos a descubrir que sucede al juntar el agua con la tierra.</p> <p><b>ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN</b> La practicante les dará las recomendaciones a los niños y niñas para realizar el experimento y se les entrega los materiales necesarios. Hacemos uso</p>	<p>Tierra</p> <p>Agua</p>	35

de un recipiente en el colocamos hasta la mitad de tierra (greda), exploran la tierra ¿Qué textura tiene?, luego poco a poco vamos colocando el agua y revolvemos podemos ocupar nuestras manos, mientras realizan la mezcla acompañada de preguntas ¿Qué sucede mientras mezclamos el agua y la tierra? ¿sabes como se llama esta mezcla? ¿Si al juntar el agua y la tierra creamos el barro? los niños(as) forman distintas figuras con el barro y despues las dejamos al sol para que se sequen.

**FICHA DE REGISTRO**

\*Coloca dentro del recipiente los ingredientes que utilizaste para elaborar tu plastilina casera.



Recipiente

Ficha de registro

**RECOJO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA INFORMACIÓN:**

La practicante dialoga con los niños(as) ¿Qué sucedió cuando mezclamos el agua y la tierra? ¿cómo se llama esa mezcla? ¿Qué figuras formaste con el barro?

Registran marcando con una (x) los materiales que utilizaron.

**ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO**

La practicante les pregunta: ¿qué hicieron? ¿qué materiales utilizaron? ¿Por qué? ¿todos realizaron las figuras con el barro?

**EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN** estudiantes dialogan mencionando los resultados que han obtenido y mencionando los pasos que han seguido para realizar el experimento: "Jugando con agua y tierra" se les entrega una hoja de aplicación para que dibujen las figuras que realizaron con el barro. Los felicitamos a los niños por participar.

Hoja de aplicación

**METACOGNICIÓN:**

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo?
- ¿Cómo lo superaste?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

ERRE

10 min

## QUINTA ACTIVIDAD

a) Nombre de la Actividad: Jugando con agua y tierra

Fecha: 28 de setiembre del 2023

Criterio de evaluación: Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos de su ambiente da a conocer sus posibles hipótesis que abre y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea sus posibles explicaciones y/o alternativas de o que puede obtener al realizar la mezcla de los recursos naturales como el agua y la tierra

Desempeño: Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente, da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene a cerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.

b) Evidencia de Desempeño:

Nuestra Quinta actividad llamada "Jugando con agua y tierra" se aplicó el 28 de setiembre del 2023 a las 8:20 am -10: 15 am con los alumnos de 5 años del I.E.I "El Tablazo".

Para llevar a cabo esta actividad reunimos algunos objetos como: caja sorpresa, toallas tierra, recipiente, agua, mandiles y un balde.

En la actividad de Jugando con agua y tierra, los niños y niñas tuvieron la oportunidad de explorar y descubrir qué sucede al juntar estos dos elementos. Durante la asamblea, se establecieron los acuerdos de convivencia y se presentó una caja sorpresa para despertar la curiosidad de los niños. Fuimos sacando cada objeto de la caja sorpresa y preguntamos si conocían su nombre de cada uno de ellos.

En el planteamiento del problema, se generó una reflexión sobre qué podrían hacer con los materiales y qué sucedería al juntar el agua y la tierra. Se plantearon preguntas para que los niños expresaran sus ideas y suposiciones sobre lo que íbamos a hacer.

En la elaboración del plan de acción, se les dio a los niños las recomendaciones para realizar el experimento y se les entregaron los materiales necesarios. Se utilizó un recipiente donde se colocó tierra y se agregó agua para crear barro. Los niños exploraron la textura de la tierra y observaron qué sucedía al mezclarla con el agua.

Se registraron los resultados y se analizó la información obtenida. Se dialogó sobre lo que sucedió al mezclar el agua y la tierra, se mencionó el nombre de la mezcla (barro) y se discutió sobre las figuras que los niños formaron con el barro.

En la estructuración del saber construido, se reflexionó sobre lo que hicieron, los materiales utilizados y las figuras creadas con el barro. Se evaluó y se comunicaron los resultados obtenidos.

Para finalizar la actividad como Metacognición, se les pidió a los niños que reflexionaran sobre lo que aprendieron, si tuvieron alguna dificultad y cómo la superaron, y en qué les servirá lo aprendido en el futuro.

## QUINTA ACTIVIDAD

a) Nombre de la Actividad: Jugando con agua y tierra

Fecha: 28 de setiembre del 2023

Criterio de evaluación: Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos de su ambiente da a conocer sus posibles hipótesis que abe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea sus posibles explicaciones y/o alternativas de o que puede obtener al realizar la mezcla de los recursos naturales como el agua y la tierra

Desempeño: Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente, da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene a cerca de ellos. Plantea posibles explicaciones yo alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.

b) Evidencia de Desempeño:

Nuestra Quinta actividad llamada "Jugando con agua y tierra" se aplicó el 28 de setiembre del 2023 a las 8:20 am -10: 15 am con los alumnos de 5 años del I.E.I "El Tablazo".

Para llevar a cabo esta actividad reunimos algunos objetos como: caja sorpresa, toallas tierra, recipiente, agua, mandiles y un balde.

En la actividad de Jugando con agua y tierra, los niños y niñas tuvieron la oportunidad de explorar y descubrir qué sucede al juntar estos dos elementos. Durante la asamblea, se establecieron los acuerdos de convivencia y se presentó una caja sorpresa para despertar la curiosidad de los niños. Fuimos sacando cada objeto de la caja sorpresa y preguntamos si conocían su nombre de cada uno de ellos.

En el planteamiento del problema, se generó una reflexión sobre qué podrían hacer con los materiales y qué sucedería al juntar el agua y la tierra. Se plantearon preguntas para que los niños expresaran sus ideas y suposiciones sobre lo que íbamos a hacer.

En la elaboración del plan de acción, se les dio a los niños las recomendaciones para realizar el experimento y se les entregaron los materiales necesarios. Se utilizó un recipiente donde se colocó tierra y se agregó agua para crear barro. Los niños exploraron la textura de la tierra y observaron qué sucedía al mezclarla con el agua.

Se registraron los resultados y se analizó la información obtenida. Se dialogó sobre lo que sucedió al mezclar el agua y la tierra, se mencionó el nombre de la mezcla (barro) y se discutió sobre las figuras que los niños formaron con el barro.

En la estructuración del saber construido, se reflexionó sobre lo que hicieron, los materiales utilizados y las figuras creadas con el barro. Se evaluó y se comunicaron los resultados obtenidos.

Para finalizar la actividad como Metacognición, se les pidió a los niños que reflexionaran sobre lo que aprendieron, si tuvieron alguna dificultad y cómo la superaron, y en qué les servirá lo aprendido en el futuro.



## LISTA DE COTEJO

Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se integra en equipo.	Participa activamente en la realización del experimento.	Realiza observaciones sobre el experimento y las expone.	Respeto las ideas de sus compañeros.	Comenta los resultados obtenidos.
1	Aguilar Quiroz, Alondra Merlita	✓	✓	✓		
2	Arica Canova, Jaden Michael	✓	✓	✓	✓	✓
3	Cordova Marchan, Aldayr Neyser	✓	✓	✓	✓	✓
4	Cuevas Pisco, Yurico Sahory					
5	Davis Tandazo, Cesar Gael	•	✓	✓	•	✓
6	González Clavijo, Gino Oleyker	✓	✓	✓	✓	✓
7	Granda Cruz, Thiago Roly					
8	Guerra Moran, Dorian Andre	✓	✓	✓	✓	✓
9	Masías Viera, Daysi Danilet					
10	Mauricio Aponte, Dayra Guadalupe	✓	✓		✓	
11	Miñan Alarcon, Lucas Mateo					
12	Ojeda Sánchez, Jim Batpier	✓	✓	✓	✓	✓
13	Olaya Yajahuanca, Yulihana Milen	✓	✓	✓	✓	
14	Paucar Añazco, Abel Alejandro					
15	Prado Granda, Pierina Grimanesa	✓	✓	✓	✓	✓
16	Ramos Ancajima, Sául Mathews					
17	Rojas Bardales, Deyanira Luisana	✓	✓	✓	✓	•
18	Roque Nunura, Azael Benjamín Jhonaiker					
19	Sandoval Medina, Edy Gareth Nicolás	✓	✓	✓	✓	✓
20	Suarez Peña, Emanuel Isidro					
21	Valeriano contreras, Cesia Jacobed	✓	✓	✓	✓	✓
22	Vílchez Romero, Milan					
23	Zarate Lopez, Dilan Kanest	✓	✓	✓	✓	✓

✓ LOGRADO    • EN PROCESO    × NO LOGRÓ



Explorando la naturaleza y dejando volar la imaginación".



"Creando con nuestras manos: Moldando sueños en cada figura de barro".



"La magia de la imaginación hecha realidad: Dayra crea y muestra su figura de barro inspirada en su osito de peluche".



"La belleza nace de las manos: Yulihana comparte sus hermosas flores moldeadas con barro y nos muestra cómo las bolitas de barro se transforman en obras de arte".

**Test de CI para niños de 5 años( de 35 preguntas pero hemos considerado 10 que son las más relevantes)**

Preguntas:

1. ¿Cuál de estos animales es el más grande?



- Elefante
- Tigre
- Cuervo
- Cuervo
- Tiburón

2. ¿Qué palabra no contiene la letra "E"?

- Ratón
- Perro
- Erizo

3. Encuentra el instrumento musical que se toca soplando aire:



- Guitarra
- Tambor
- Violín
- Trompeta
- Piano

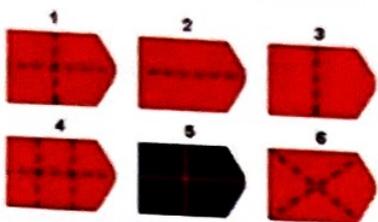
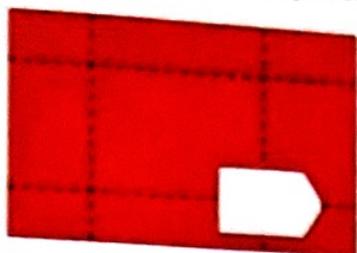
4. ¿Qué color obtienes al mezclar amarillo y azul?



- Rojo

- Blanco
- Verde
- Marrón
- Rosa

5. Selecciona la opción de respuesta que falta en la imagen más grande:



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

6. ¿Cuál de estas patas pertenece a un pato?



- 1
- 2
- 3

7. ¿Cuántos lados tiene el cuadrado amarillo?



- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

8. Hay cuatro abetos y tres pinos en el claro. ¿Cuántos árboles han crecido en total en el claro?



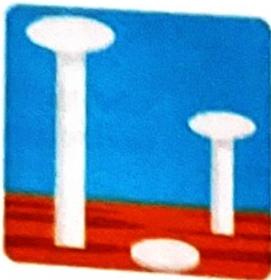
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

9. El erizo es más débil que el lobo. Pero el erizo es más fuerte que el ratón. ¿Quién es el más débil?



- Erizo
- Ratón
- Lobo

10. Para clavar un clavo necesitas un:



- Tijeras
- Cuchillo
- Martillo

#### 4.3. Pastores y Muecas

- La ganadería se refiere a la cría y cuidado de los animales domésticos, especialmente de los vacunos, porcinos, caprinos, ovinos y equinos.
- La Mueca, por su parte, es una herramienta utilizada para la cría y cuidado de los animales, especialmente de los vacunos.

#### 4.2.- Variable y Operacionalización:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diálogos</li> <li>-trabalenguas</li> <li>-Juegos</li> <li>-Recreación</li> </ul>	Participa en juegos, de teléfono malogrado, recreaciones; repite los trabalenguas con una pronunciación lenta hasta una pronunciación más rápida,
Desarrollo intelectual	<p>Desarrolla la expresión corporal, fomentando su creatividad, desarrollándose constantemente en la imaginación para estimular la participación y activar permanentemente la expresión de las emociones.</p> <p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresiones numéricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</li> </ul> <p><b>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> </ul>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y de contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos. <b>Dramatización.</b></p> <p>Resuelve problemas expresando la cantidad usando el conteo al jugar el juego de las escondidas</p> <p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.</p> <p>Da cuenta de las predicciones a partir de los textos que le leen o que lee por sí mismo, o escucha al jugar con las rimas.</p> <p>Realiza juegos de rimas y crean nuevas rimas para compartirlos con sus compañeros.</p>

#### 4.3.- Población y Muestra. –

- **La población:** considerada en la investigación, estuvo conformada por todos los niños y niñas matriculados en 5 años de la I. E. I. El Tablazo -Tumbes, quienes hacen un total de 20 estudiantes.
- **La Muestra:** por tratarse de una investigación pre experimental, se ha trabajado con un sólo grupo, donde se aplicó la experiencia,

el mismo que constituyó la muestra representativa de nuestro trabajo de investigación compuesta por 20 alumnos.

**Tabla N° 01: Muestra de estudio**

Nivel	Aula	Sexo	N° Alumnos
Ed. Inicial	5 años.	Hombres	08
		Mujeres	12
	Total		20

Fuente: Nómina de Matrícula de la I. E. I. El tablazo- 2023

#### **4.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de la información**

Las técnicas utilizadas fueron: la observación y entrevistas, los instrumentos que manejamos fueron la lista de cotejo, las fichas textuales de resumen, guías de observación, formato de entrevistas, etc.

#### **4.5.- Procesamientos y Análisis de Datos.**

##### **4.5.1.-Diseño del procesamiento y análisis de datos**

Esta investigación tiene un diseño de carácter pre experimental. Según los Dres. Donald T. Campbell y Julián Stanley (1978), en este diseño se efectúa una observación antes de introducir la variable independiente ( $O_1$ ) y otra después de su aplicación ( $O_2$ ). Por lo general las observaciones se obtienen a través de la aplicación de una prueba u observación directa, cuyo nombre asignado depende del momento de aplicación. Si la prueba se administrara antes de la introducción de la variable independiente se le denomina pretest y si se administra después, entonces se llama postest.

##### **4.5.2.-Análisis de Datos:**

- Utilizamos el procedimiento de tabulación de la encuesta.
- Organización y selección de la información.
- Analizamos los resultados obtenidos.

**4.6. Aspectos éticos.** - Según la Dra. Colomba Cofré D. Secretaria Comité de Bioética Facultad de Medicina, la ética es la "Parte de la filosofía que trata de la moral y de las obligaciones del hombre"; asimismo es un "Conjunto de normas morales que rigen la conducta humana". En la medida que esta investigación involucre seres vivos (humanos y animales), está sujeta al análisis ético.

Finalmente refiere que toda investigación o experimentación realizada entre seres humanos debe hacerse de acuerdo a **tres principios éticos básicos**: Respeto a las personas, Búsqueda del bien y la Justicia.

Como grupo de investigación, consideramos pertinente respetar estos principios éticos en nuestra investigación teniendo en cuenta, las coordinaciones previas con las autoridades educativas, docente de aula, el diálogo con los padres de familia, tratando de explicar que nuestro trabajo ha tenido un educativo y por ende iba hacia la búsqueda del bien del ser humano, el horario de los estudiantes, estuvo determinado por su horario de clases en la I. E. a fin de garantizar una mayor presencia.

Asimismo, se ha tenido en cuenta el respeto por la propiedad intelectual, religiosa y moral, que son muy importantes en este tipo de trabajos, se ha respetado también la privacidad de los sujetos de la investigación, protegiendo la identidad de los individuos que han participado en la experiencia, ya que la información recogida durante las sesiones de aprendizaje, será utilizada únicamente para nuestro tema de estudio.

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS

5.1.- Descripción de los resultados.- El capítulo V, describe los resultados obtenidos en la investigación, reflejados en un cuestionario de preguntas aplicadas a manera de diagnóstico, a la docente de aula, donde se iba a desarrollar el estudio; consideramos preguntas relacionadas principalmente al juego y su influencia en el desarrollo intelectual del niño; asimismo se se compararon estos resultados al final de nuestro estudio donde se reflejan los resultados, después de la aplicación de nuestra experiencia en las sesiones de aprendizaje desarrolladas por nuestro grupo de investigación.

Items	RESPUESTAS CUESTIONARIO DE ENTRADA
1	¿Cree que el juego es importante en el desarrollo intelectual del niño? SI, ¿PORQUÉ? Por medio del juego se les puede motivar para lograr aprendizajes en diferentes áreas del saber en su formación intelectual.
2	¿Utiliza el juego en sus experiencias de aprendizaje con sus niños? A VECES
3	¿Qué clase de juegos cree usted que sean los más adecuados para ser aplicados en el aula que usted conduce? (puede marcar más de uno) B. JUEGOS MOTRICES:
4	¿Está de acuerdo que al niño debe dejarlo jugar el tiempo que quiera, sin restricciones? SI: PORQUE, el juego en el niño, libre y espontáneo y cuanto más juega, más aprende, más aún cuando todos están involucrados en la actividad, no hay que restringirlos.
5	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de matemática: 1. El juego de los 10 perritos, La Rayuela con las niñas
6	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de Comunicación: 1. El canto de la vaca para enseñar las vocales ( a la vaca dice AA. E, la vaca dice eee, etc.)
7	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de personal Social: 1. Juego de roles (la tienda).
8	¿Conoce algunos teóricos que sustentan sobre la importancia del juego en el aprendizaje? Si, puedes citar uno o más autores: Montessori, Jean Piaget.
9	¿Qué otra área cree usted que se puede fortalecer con la práctica del juego en el aula? El área de Ciencia y Ambiente.

10

¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes?

SI ¿PORQUÉ? Si porque me ayudaría en mi trabajo a aprender mejores estrategias en realizarlo mejor, ya que las estudiantes de FID siempre traen innovaciones cuando vienen a practicar

Al respecto resumimos a continuación las respuestas obtenidas en el cuestionario de entrada de la manera siguiente:

- 1.- Como se puede notar, en el ITEMS 1, se afirma que es importante el juego en el desarrollo intelectual del niño, porque Por medio del juego se les puede motivar para lograr aprendizajes en diferentes áreas del saber en su formación intelectual.; sin embargo, en el ITEM 2, responde que a veces utiliza el juego en las actividades de aprendizaje de los niños.
- 2.- En el Item 3 ante la pregunta ¿Qué clase de juegos cree usted que sean los más adecuados para ser aplicados en el aula que usted conduce? (puede marcar más de uno), responde JUEGOS MOTRICES, mientras que en el ITEM 4 ante la pregunta: ¿Está de acuerdo que al niño debe dejarlo jugar el tiempo que quiera, sin restricciones?, la respuesta fue SI: PORQUE, el juego en el niño, es libre y espontáneo y cuanto más juega, más aprende, más aún cuando todos están involucrados en la actividad, no hay que restringirlos.
- 3.- En el Item 5; 6 y 7 se le preguntó, sobre algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de matemática: matemática, Comunicación y Personal Social, sus respuestas fueron: en matemática: El juego de los 10 perritos y la saltarina con las niñas; en Comunicación: El canto de la vaca para enseñar las vocales ( a la vaca dice AA. e, la vaca dice eee, etc.); en Personal Social: Juego de roles (juego en el sector de la tienda).
- 4.- En el Item 8 la respuesta ante la pregunta ¿Conoce algunos teóricos que sustentan sobre la importancia del juego en el aprendizaje?, la respuesta fue: Si, Montessori y Jean Piaget.
- 5.- El Item 9 ¿Qué otra área cree usted que se puede fortalecer con la práctica del juego en el aula?, responde lo siguiente: El área de Ciencia y Ambiente.
- 6.- Finalmente el Item 10, ante la pregunta, ¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes? Nos reporta lo siguiente: SI, PORQUE me ayudaría a aprender estrategias, que conlleven a mejorar mi práctica

pedagógica en el aula, ya que las estudiantes del pedagógico, siempre traen innovaciones cuando vienen a practicar. La respuesta a esta última pregunta, significó para nosotras, un reto y un compromiso que asumimos de manera responsable, por lo que decidimos enfatizar en nuestro estudio sesiones de aprendizaje, en donde tenga mayor preponderancia la actividad del juego en todas las áreas que se desarrollan en este nivel, a fin de demostrar su influencia en el desarrollo intelectual, específicamente en los niños de 5 años de la I. E. I. El Tablazo, Tumbes-Perú.

Aplicada la experiencia de nuestro estudio, como se menciona en el párrafo anterior, decidimos aplicar el cuestionario de salida, arrojando los siguientes resultados:

Items	RESULTADOS CUESTIONARIO DE SALIDA
1	¿Cree que el juego es importante en el desarrollo intelectual del niño? SI, ¿PORQUÉ? Por medio del juego se les puede motivar para lograr aprendizajes en diferentes áreas del saber en su formación intelectual.
2	¿Utiliza el juego en sus experiencias de aprendizaje con sus niños? SI
3	¿Qué clase de juegos cree usted que sean los más adecuados para ser aplicados en el aula que usted conduce?, JUEGOS MOTRICES, JUEGOS ORGANIZADOS, DINÁMICAS Y OTROS
4	¿Está de acuerdo que al niño debe dejarlo jugar el tiempo que quiera, sin restricciones? A VECES; PORQUE, si bien es cierto el juego en el niño, libre y espontáneo; sin embargo, hay que enseñarle al niño a ser organizado y respetar los tiempos en una sesión de aprendizaje.
5	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de matemática: 1. La Pizza Matemática, Puzzle Numérico, Conteo numérico Orugas Numéricas, etc.
6	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de Comunicación: 1. El canto de la vaca para enseñar las vocales. El palacio de las vocales,
7	Anote algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de personal Social: 1. Juego de roles (la tienda). Juego de La maleta viajera.
8	¿Conoce algunos teóricos que sustentan sobre la importancia del juego en el aprendizaje? Si, puedes citar uno o más autores: Montessori, Jean Piaget, Vigotsky, Decroly, Bruner, etc.
9	¿Qué otra área cree usted que se puede fortalecer con la práctica del juego en el aula? El área de Ciencia y Ambiente.

10 ¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes? Si, De acuerdo. Porque el juego es parte fundamental en el desarrollo de aprendizajes y siempre se debe utilizar como recurso para elevar el rendimiento académico de los niños.

Al respecto resumimos a continuación las respuestas obtenidas en el cuestionario de SALIDA, de la manera siguiente:

1.- Se aprecia en el ITEMS 1, similitud con la prueba de entrada, es decir afirma que es importante el juego en el desarrollo intelectual del niño, porque Por medio del juego se les puede motivar para lograr aprendizajes en diferentes áreas del saber en su formación intelectual.; sin embargo, en el ITEM 2, se pudo verificar que en todas las actividades de aprendizaje y no a veces se utiliza el juego.

2.- En el Item 3 ante la pregunta, el grupo pudo constatar Qué durante el desarrollo de la experiencia se desarrollaron, no sólo JUEGOS MOTRICES, sino también, JUEGOS ORGANIZADOS, DINÁMICAS Y OTROS JUEGOS, que permitieron que las clases sean más significativas y por ende conlleven a un mayor desarrollo intelectual; mientras que en el ITEM 4, el grupo coincide con la respuesta, A VECES; PORQUE, si bien es cierto el juego en el niño, es libre y espontáneo; sin embargo, hay que enseñarle al niño a ser organizado y respetar los tiempos en una sesión de aprendizaje.

3.- En el Item 5; 6 y 7 se le preguntó, sobre algunos juegos que realiza con sus niños, para favorecer el aprendizaje en el área de matemática, Comunicación y Personal Social, sus respuestas en el cuestionario de entrada fueron: en matemática: El juego de los 10 perritos y el juego de la Rayuela con las niñas; en Comunicación: El canto de la vaca para enseñar las vocales (La la vaca dice AA. e, la vaca dice eee, etc.); en Personal Social: Juego de roles (juego en el sector de la tienda). Al respecto el grupo decidió incorporar algunos juegos y/o dinámicas en todas las áreas, determinando lo siguiente: En matemática, La Pizza Matemática, Puzzle Numérico, Conteo numérico Orugas Numéricas, etc, en Comunicación: Las sillas musicales, El palacio de las vocales, en el área de personal Social; los Juegos de roles, en varios sectores del aula y el Juego de La maleta viajera.

4.- En el Item 8 la respuesta ante la pregunta ¿Conoce algunos teóricos que sustentan sobre la importancia del juego en el aprendizaje?, la respuesta fue: Si, Montessori y Jean Piaget. Al respecto el grupo, incrementó el número de teóricos que aportan al juego y fueron, Vigotsky, Decroly, Bruner, etc.

5.- El Item 9 ¿Qué otra área cree usted que se puede fortalecer con la práctica del juego en el aula?, el grupo coincide con el área de Ciencia y Ambiente.

6.- Finalmente el ítem 10, ante la pregunta, ¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes? Nos reporta lo siguiente: SI, PORQUE me ayudaría a aprender estrategias, que conlleven a mejorar mi práctica pedagógica en el aula, ya que las estudiantes del pedagógico, siempre traen innovaciones cuando vienen a practicar; el grupo coincide con esta respuesta, agregando lo siguiente: SI, De acuerdo. Porque el juego es parte fundamental en el desarrollo de aprendizajes y siempre se debe utilizar como recurso para elevar el rendimiento académico de los niños; además la respuesta a esta última pregunta, significó para nosotras, un reto y un compromiso que asumimos de manera responsable, por lo que decidimos enfatizar en nuestro estudio sesiones de aprendizaje, en donde tenga mayor preponderancia la actividad del juego en todas las áreas que se desarrollan en este nivel, a fin de demostrar su influencia en el desarrollo intelectual, específicamente en los niños de 5 años de la I. E. I. El Tablazo, Tumbes-Perú.

#### CUADRO COMPARATIVO ENTRE EL PRE TEST Y POST TEST

ITEMS	PRE-TEST	POST TEST
1	SI	SI
2	A VECES	SI
3	JUEGOS MOTRICES	JUEGOS MOTRICES, JUEGOS ORGANIZADOS, JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y OTROS
4	SI	A VECES
5	EL JUEGO DE LOS 10 PERRITOS, LA RAYUELA CON LAS NIÑAS	LA PIZZA MATEMÁTICA, PUZZLE NUMÉRICO, CONTEO NUMÉRICO, ORUGAS NUMÉRICAS, ETC.
6	El canto de la vaca para enseñar las vocales	Las sillas musicales, El palacio de las vocales.
7	Juego de roles (la tienda).	Los Juegos de roles, en varios sectores del aula y el Juego de La maleta viajera. El palacio de las vocales
8	Montessori, Jean Piaget.	Montessori, Jean Piaget, Vigotsky, Decroly, Bruner, etc.

9	El área de Ciencia y Ambiente.	El área de Ciencia y Ambiente.
10	¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes?  SI	¿Apoyaría la realización de un trabajo relacionado al juego y su influencia en el desarrollo intelectual en niños de su aula, ejecutado por un grupo de alumnas practicantes?  SI

## 5.2.- - Discusión de los Resultados

Los resultados obtenidos por Núñez y Pineda (2006) Córdoba (2019) en su trabajo de investigación realizado con niños de 5 años evidencia que los juegos de construcción favorecen el desarrollo de habilidades sociales, puesto que los niños al jugar, comparten los materiales esta acción permite que interioricen los valores de respeto y amabilidad. *Mediante los juegos de construcción se incentiva el desarrollo de la creatividad debido a que los niños al realizar una construcción lo elaboran con fluidez, flexibilidad y originalidad, lo que potencia la actividad creativa puesto que el niño innova al construir con los bloques* (Ventura, 2018). *Asimismo, el pensamiento lógico y habilidades matemáticas son potenciadas a través del juego de construcción*, puesto que los niños van a agrupar, realizar el conteo, seriación y clasificación, propiciando el desarrollo de las nociones matemáticas (Sinaluisa y Miranda, 2016).

Los aportes mencionados, para nuestro grupo de estudio, sirvió de base para poder aplicar con mayor fundamento nuestro trabajo de investigación, pues el empleo de juegos de construcción que utilizamos en las diferentes actividades de aprendizaje, fomentó la creatividad, las habilidades sociales y matemáticas, ya que a través de este los niños hicieron uso de diversas habilidades, que condujeron a mejorar su desarrollo intelectual; asimismo es necesario, mencionar la importancia del juego en general y otras actividades motivadoras, que fueron muy bien utilizadas por nuestro grupo de trabajo, respaldando nuestro estudio, fortaleciendo así la importancia del juego en las actividades de aprendizaje en los niños y niñas de esta importante I.E.

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1.- Conclusiones:

Los juegos infantiles practicados en todas las dimensiones y áreas del saber en edad pre escolar juegan un rol preponderante en el desarrollo intelectual del niño. Aquí están algunas conclusiones sobre la importancia de nuestro trabajo de Investigación:

- 1.- La realización de actividades de aprendizaje de carácter dinámico, utilizando juegos en las diferentes sesiones de aprendizaje ejecutadas en el aula, ha sido de gran influencia en el desarrollo del nivel intelectual de los niños de 5 años de la I.E. "El Tablazo" pues ha permitido, un mayor desenvolvimento en sus vivencias personales con los compañeros de aula, Asimismo, han mostrado un mejor desempeño en sus expresiones artísticas.
- 2.- La presencia de nuestro grupo de trabajo en las aulas, con un plan determinado de sesiones de aprendizaje, relacionadas con el juego, fue primordial en el aula de los niños para obtener un aprendizaje efectivo. El uso de juegos, dinámicas, adivinanzas, videos, etc. Ha servido de mucho para lograr una atención selectiva, a fin de atraer a los logros de aprendizajes significativos a los niños y niñas, durante todo el proceso de nuestro estudio.
- 3.- Los resultados obtenidos, después de aplicar nuestro trabajo de investigación en los niños y niñas de 5 años de la I. E. "El Tablazo", nos muestran la influencia del juego en el desarrollo intelectual de los niños de la I. E. en mención, pues se puede evidenciar en la mayoría de ítems que nuestro grupo de trabajo, ha reforzado las falencias que se habían registrado en un principio, superando notablemente con nuestra experiencia; obteniendo resultados positivos.
- 4.- Las Sesiones de aprendizaje, bien concebidas, teniendo en cuenta sus momentos: INICIO PROCESO y SALIDA, y más aun, considerando a los juegos como parte transversal de ella, dan como resultado valiosos aprendizajes significativos, llegando a constituirse, el juego y todas sus dimensiones, parte fundamental en la rutina para iniciar las sesiones de trabajo significativo.

## 6.2.- RECOMENDACIONES

- ✓ Las docentes de Educación Inicial, deben estar en una constante capacitación por especialistas, no solo a nivel local, sino también a nivel nacional, a fin de estar en armonía con los avances, tecnológicos, técnico pedagógicos y psicopedagógicos, para la realización de una trabajo dinámico y motivador en cualquier conexto, principalmente en el aula donde trabaja.
- ✓ Deben ser maestras con vocación, sensibles a las alineaciones actuales de la escuela y la tecnología, así como a los procesos en la enseñanza / aprendizaje; continuando y practicando su rol de maestra jardinera, motivando en todo instante a fin de ser un verdadero punto de atracción, hacia los demás estudiantes, manejando estrategias para un trabajo dinámico y significativo.
- ✓ Las sesiones de aprendizaje, en Educación Inicial, siempre deben ser de carácter dinámico, motivador, desde el inicio de su proceso, no se activan de manera automática ni pertenece solo al inicio de la actividad o tarea, sino que abarca todo el proceso de la enseñanza; por eso, es necesario un monitoreo permanente, a fin de que tanto el docente como los estudiantes puedan sentirse comprometidos y con una actitud dispuesta a realizar acciones; antes, durante y después, y se garnaticen las condiciones favorables para el estudio.

## CAPITULO VII

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Arellano, J., Chipana, V. y Pumarrumi, K. (2015). Los juegos educativos como estrategia de enseñanza y su relación con el tipo de estilo de aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado A de Secundaria de la Institución Educativa Nacional.
- ✓ Calle, J. y Villa, J. (2012). La conciencia fonológica – gráfica en los estudiantes del segundo de Educación General Básica de la Escuela Panamá. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1846>
- ✓ Centro de Excelencia para la Capacitación de Maestros- CECM. (2005). Estrategias para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Lima Centro de Excelencia para la Capacitación de Maestros- CECM. (2005). Evaluación de los aprendizajes de lectura y escritura. Lima Centro de Excelencia para la Capacitación de Maestros- CECM. (2007). Comunicación oral. Lima
- ✓ [www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf](http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf)
- ✓ Guerreo, R. (2015). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas, Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín-Venezuela. Disponible en: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- ✓ Gomez-Luis.pdf Gómez, T., Patricia, O. y Rodríguez, S. (2015). La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Tesis para optar el título de Licenciado en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima. Colombia.

- ✓ Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. México D. f. México: Editorial Trillas. Jiménez, J. y Ortiz,.,
- ✓ <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- ✓ <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576&ved=2ahUKEwiRjJafstL7AhUjHrkGHSS2AUAQFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw07SJg528oIn9nWJFv1I-R>
- ✓ <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/9267>
- ✓ <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1691>
- ✓ <https://www.editorialmd.com/blog/ovide-decroly>
- ✓ <https://www.editorialmd.com/search-results?q=piaget>
- ✓ [https://es.slideshare.net/nene\\_udelas/gua-marco-terico-de-leonor-cordoba](https://es.slideshare.net/nene_udelas/gua-marco-terico-de-leonor-cordoba)
- ✓ <Chromextension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

# ANEXOS



Tumbes, 13 de setiembre del 2023

**RESOLUCION DIRECTORAL No. 121 -2023-GRT-DRET-IESPP "JAE"-DG**

Visto el Informe No. 011-2023-GRT-DRE-IESPP "JAE"-JUI, emitido por el Jefe de la Unidad de Investigación de fecha 11 de setiembre del 2023; quien informa el cambio de título del Trabajo de investigación.

**CONSIDERANDO**

Que, la R.D N° 832-99-ED, que aprueba el Reglamento de Practica Profesional, Investigación y Titulación en los I.S.P, establece los lineamientos sobre elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación en los cuales se establece la Denominación de un Profesor Asesor.

Que, mediante R.D. N° 149 -2022 GRT-DRET - IESPP- "JAE"-JUI-DG. Se aprueba el Trabajo de Investigación: "EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELLECTUAL EN NIÑOS DE LA I.E.I. EL TABLAZO – TUMBES 2023"

En uso de las facultades conferidas en la Ley 30512 el D.S. 010-2017-MINEDU y el Reglamento Interno Institucional.

**SE RESUELVE**

1. **MODIFICAR**, la Resolución No. 149 -2022 GRT-DRET - IESPP- "JAE"-JUI-DG. Que aprueba el Trabajo de Investigación: EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELLECTUAL EN NIÑOS DE LA I.E.I. EL TABLAZO – TUMBES 2023" quedando modificada de la siguiente manera "EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO INTELLECTUAL EN NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA I.E. "EL TABLAZO", y quedando conformada de la siguiente manera:

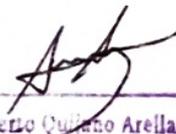
- BENITES LARRAIN, Leydi
- CARRILLO FEIJOO, Diana
- MORAN DIOSES, Diana Yovany
- MIRANDA BARCENES, Andrea Valeria
- RAYMUNDO TOCAS, Esther Noemi

2. **RATIFICAR** en el Art. Tercero de la R.D. No. 149-2022-GRT-DRET-ISPP "JAE" – DG que reconoce como Asesor Oficial al formador **Mg. ARMANDO ALFREDO GONZALES URBINA**.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



PAQA/DIESP"JAE"  
Norma de S.

  
Lic. Pedro Alberto Quiñano Arellano  
DIRECTOR GENERAL (E)