



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

El juego sensorial para desarrollar la actitud científica en los niños de 5 años en la
Institución Educativa Virú.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Bernabe Chavez, Luz Angelica (orcid.org/0000-0003-4386-8101)

ASESORA:

Dra. Armas Gastañadú, Amelia Giovana (orcid.org/0000-0002-0233-2514)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Al forjador de este largo camino a mi padre celestial; el que me acompaña, guía y siempre me levanta de mis tropiezos con su ayuda no estaría cumpliendo esta gran meta, que es esta linda vocación de ser educadora.

A mis padres Mariela y Henry por depositar toda su confianza en mí. Gracias por nunca dejarme sola.

A mis hermanos ya que seré un ejemplo para ellos y demostré todo lo que logré en este largo camino de mi carrera, por robarme sonrisas en los momentos más difíciles.

A mis tíos por apoyarme moralmente y estar siempre pendientes de mí.

Luz

Agradecimiento

A Dios por bendecirme día a día y guiarme a lo largo del tiempo, siendo mi soporte y fortaleza en los momentos más triste y con debilidad, a la vez por brindarme una vida llena de bonitas experiencias y aprendizajes académicos.

A mi familia por sus consejos y su comprensión incondicional, sobre todo por nunca dejarme sola en este largo camino.

A la Universidad César Vallejo y sus docentes por brindarme sus enseñanzas a lo largo de este camino, a mis compañeras de clase quienes se convirtieron en amigas incondicionales y por su apoyo mutuo.

Así mismo al Dra. Amela Giovana Armas Gastañaduí, por haber compartido sus conocimientos a lo largo del trabajo.

Luz

Índice de contenido

Caratula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1 Tipo y diseño de investigación	11
3.2 Variables y operacionalización	11
3.3 Población, muestra y muestreo	13
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	16
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	

Índice de Tablas

Tabla 1 Población.....	14
Tabla 2 Muestra	15
Tabla 3 Juicio de expertos.....	16
Tabla 4 Resultado del pre y post test	19
Tabla 5 Resultado de las dimensiones.....	20
Tabla 6 Prueba de normalidad	22
Tabla 7 Estadísticas de muestras emparejadas	22
Tabla 8 Correlaciones de muestras emparejadas	23
Tabla 9 Prueba estadística	23
Tabla 10 Prueba de T para muestras relacionadas	24

Resumen

Los juegos sensoriales son importantes porque nos ayudan a desarrollar la actitud científica en los niños, y permite que con estos sean capaces de indagar y explorar el mundo que ellos habitan con el día a día. Esta investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú; se ejecutó mediante el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, de nivel pre experimental, se trabajó con una muestra de 27 niños de 5 años, de los que fueron alcanzados de manera no probabilístico y no aleatorio; se aplicó la técnica de la observación y se aplicaron instrumentos para la recolección de datos denominados lista de cotejo, cuya validez se obtuvo por juicio de expertos y la confiabilidad fue calculada con el Coeficiente de fiabilidad de Alfa de Cronbach; los datos fueron procesados estadísticamente; estos nos proporcionaron mediante la T de Student con un resultado $-31,792$ donde significa que hay una efectividad altamente significativa en base a la aplicación a esta prueba, por lo que concluyó que la aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

Palabras clave: juego sensorial, actitud científica, curiosidad.

Abstract

Sensory games are important because they help us develop a scientific attitude in children, and allow them to be able to investigate and explore the world they inhabit on a daily basis. This research aimed to determine how sensory play develops a scientific attitude in 5-year-old children at the Virú Educational Institution; It was carried out using the quantitative approach, applied type, of a pre-experimental level, we worked with a sample of 27 5-year-old children, of whom they were reached in a non-probabilistic and non-random manner; The observation technique was applied and instruments for data collection called checklists were applied, whose validity was obtained by expert judgment and reliability was calculated with the Cronbach Alpha Reliability Coefficient; the data was statistically processed; These were provided by Student's T with a result of -31, 792, which means that there is a highly significant effectiveness based on the application to this test, which is why it concluded that the application of sensory play develops a scientific attitude in children of 5 years at the Virú Educational Institution.

Keywords: sensory play, scientific attitude, curiosity.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad aun nos mantenemos ante una situación de emergencia donde tanto niños, jóvenes y personas adultas, debido a ello se prohibieron el exceso de demasiadas personas dentro de algún lugar público y solo se cuenta con un aforo determinado para realizar ciertas actividades de manera presencial, donde se ha visto restringida en el tema de educación donde se cerraron temporalmente las instituciones educativas con ello las actividades presenciales de niños, adolescentes y universitarios, aumentado el cierre en casi todo el mundo (190 países) evitando que el virus que se siga extendiendo y minimizar el aumento de pérdidas humanas. (UNESCO 2021). Ante ello con toda la situación que atravesamos de emergencia sanitaria la UNESCO decidió dar una mejor atención educativa mediante una herramienta de aplicación de un programa para tv denominado “Aprendo en casa” donde se va buscar formar una competitividad , también proporcionar una serie de complementos en dichas actitudes futuras en el nivel de educación inicial, son los niños los que deben principalmente ser educados de manera adecuada para así iniciar un buen aprendizaje desde los primeros años de escolaridad, Esto ayuda a fomentar un desarrollo para diferentes actitudes y habilidades científicas, de manera de experiencias curriculares para que los niños puedan poner en desarrollo. Ortiz y Cervantes (2015). Debido a la pandemia se programó que los niños de educación inicial puedan desarrollar un aprendizaje de una manera segura desde sus casas, mediante la supervisión de sus padres o una persona mayor, dicho eso en algunos casos por falta de economía o por falta de compañía no se dieron buenos resultados, actualmente ya están trabajando en sus aulas cumpliendo ciertos protocolos de bioseguridad, cuidando su bienestar. La actitud científica que tienen cada niño juega un rol sumamente importante entorno al aprendizaje que bien sabemos depende del docente saber cómo promover de manera adecuada la enseñanza que brinde confianza y que tenga sensibilidad para desarrollar dichas actitudes que ayudaran al niño a valorar el medio ambiente que les rodea y así obtengan un aprendizaje significativo que desarrollen a través de ciertas cosas que les interesa explorar, conocer. (Glauert, 1998, p.53). La disposición científica está relacionada a una proclive de conciencia dentro de la ciencia para observar los estudios que engloban a los objetos, hechos, milagros o

también a un sin fin de problemas que se generan dentro de la mente de un investigador para llegar a encontrar una verdadera naturaliza de principios y buenas estructuras. Esta consta de cuatro dimensiones: Curiosidad, Pensamiento crítico, incertidumbre y búsqueda de la verdad (Harlen, 1989).

Durante la presente investigación no está lejos de existir los acontecimientos que se acontece dentro de la Institución Educativa Virú, porque los niños están siendo acechados, de manera que están siendo dejando de lado la enseñanza del desarrollo de sus actitudes científicas, donde se aprecia a muchos docentes enfocan básicamente en brindarles solo los conocimientos básicos y no algo que este acondicionado para que los niños descubran, exploren e indaguen con su cuerpo sobre algún tema a realizar que permita desarrollar la actitud científica que cada uno posee, ya que vemos que los preescolares se encuentran actualmente en un déficit de aprendizaje, y ellos deberían tener la iniciativa propia para indagar, y solo observamos que no saben el porqué de las cosas. Las limitaciones para descubrir nuevas cosas están constantemente limitadas por el accionar de los padres, donde también influye la docente que está en ese momento a cargo, entonces se va ver de una manera obligatoria empezar a desarrollar diversas actividades obligatoriamente remotas para que ayuden a orientar y desarrollar su propia experiencia natural así mismo desarrollar sus actitudes científicas. Ante lo observado y analizado se ve que la realidad problemática en esta investigación que abarca a dicha institución, el problema de investigación queda planteado de la siguiente manera: ¿De qué manera el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú?

Para solucionar aquella realidad problemática sobre la presente investigación donde propone desarrollar la actitud científica en los niños de 5 años, se justifica como aporte teórico realizar actividades pedagógicas al docente de educación básica regular. Se señala "La experiencia científica y tecnología incentiva la curiosidad, la manera de descubrir algo. MINEDU (2015). Donde también se trabajará con juegos sensoriales que son primordiales en los primeros años de vida desde que este viene al mundo y así también ayudara a desarrollar la actitud científica. Sanchez, B. (2000)

En la justificación práctica se garantiza que los niños de temprana edad aprenden mediante la interacción, exploración y como no decir también mediante el juego, esto ayuda a que ellos conozcan el mundo que les rodea. Esta situación que estamos atravesando ha generado controversia en los estudiantes para que no tengan en ocasiones el poder desarrollar sus distintas facultades de aprender algo a través del medio que lo rodea. Es por ello que El juego sensorial para desarrollar la actitud científica en los niños de 5 años de edad, realizando 15 sesiones de aprendizaje con distintas actividades de aprendizaje de manera que llamen la atención de los niños, cumpliendo siempre con todos los protocolos de brindados por la I.E. debido a lo que está pasando por la epidemia mundial. MINEDU (2021). En la justificación metodológica de la investigación fue de tipo aplicada, con diseño pre experimental. La población está constituida por 77 estudiantes del nivel inicial en su edad correspondiente a investigación, su muestra está constituida por 27 alumnos que pretende transmitir distintas condiciones oportunas y necesarias para que estas ayuden al desarrollo de sus actitudes científicas en los niños de temprana edad de una manera creativa y dinámica, con el propósito de solucionar el tema de investigación ya planteado, ante ello se realizara un pretest y post-test, para así ver si los resultados son o no favorables. Asimismo, se aplicará 15 sesiones de aprendizaje, con la finalidad de desarrollar la actitud científica en los niños y niñas, así estas se relacionen de manera productiva y dinámica para que así ellos lo practiquen en sus rutinas diarias. En función a la justificación, se ha trazado como objetivo general: Determinar de qué manera el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú. Para ello se ha bosquejado los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de las actitudes científicas en los niños y niñas mediante la aplicación de un pretest y postest. Aplicar los juegos sensoriales para desarrollar las actitudes científicas. Evaluar estadísticamente el impacto de los juegos sensoriales en el desarrollo de la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú. Finalmente, la hipótesis de la investigación se planteó: La aplicación del juego sensorial desarrolla la actitud científica en niños de 5 años de la Institución educativa de Virú.

II. MARCO TEÓRICO

Los trabajos previos a los antecedentes internacionales considerados para este trabajo de investigación a desarrollar son los siguientes; Torres (2018) En su tesis Logro demostrar que las practicas estratégicas ayudan en el goce de todos los niños para disfrutar de todos los momentos que suelen pasar dentro del aula de clase, siempre acompañado por su docente. Al incorporar los juegos en ciertas actividades rutinarias van a generar un gran aporte a las distintas cualidades y desarrollar su creatividad, así como el interés conjuntamente con el deseo por querer interactuar y tener respeto hacia sus otros compañeros, profesores, padre de familia, cumpliendo con diferentes reglamentos, sentirse mucho más seguro así poder tener la facilidad de poder dialogar sin temor alguno a expresar lo que piensa y siente.

Marín, C., Morales, Y., & Ramírez, L. (2017) en su tesis de pregrado el cual denominó La huerta escolar como un ambiente que ayuda al docente a trabajar en los niños el desarrollo del pensamiento científico, llegó a concluir que la esta huerta escolar si funciona como método adecuado para ayudar a desarrollar el pensamiento científico en los niños en compañía del docente. Cevallos (2018) presentó su tesis sobre: La percepción sensorial en el desarrollo de la lógica matemática en los niños y niñas. Fue aplicado a una población de 73 estudiantes y 8 docentes. En el cual se determinó que la relación entre la percepción sensorial y la lógica matemática es poco significativa, y que esto requiere de más actividades de refuerzo para lograr un aprendizaje significativo.

Ghada (2016), en su tesis que realizo para su titulación a doctorado A Cognitive Approach to How Children Understand the Concept of Death as Scientific Knowledge, University of Hull, Inglaterra, tuvo como objetivo general desarrollar la comprensión cognitiva en los niños acerca del concepto de muerte, desde el panorama científico. Su muestra estuvo conformada de 21 niños entre ellos niños de 4 a 9 años. Sus resultados fueron satisfactorios ya que esto le permite al niño entender todo acerca sobre la noción de muerte a partir de la edad de 4 años como un hecho irreparable, irremediable, general y no pragmático. Bergerud (2019), en su tesis que elaboro para su titulación de pregrado Barns utforskande och

samtalande kring ett naturvetenskapligt innehåll, que fue de tipo aplicado, su muestra estuvo conformada por 12 niños entre las edades de cuatro a seis años de edad, que tuvo como instrumento las entrevistas cualitativas. Para finalizar el proyecto logró concluir que el papel eficaz del entrevistador fue sumamente importante para la notoriedad de dichos argumentos.

Los trabajos previos a los antecedentes nacionales son considerados los siguientes; Medina (2015). A través de su tesis aplicado ayudó a fortalecer la conciencia ambiental en los niños. Su objetivo principal fue describir en qué dimensión la implementación de cierto proyecto ecológico había afectado la conciencia ambiental. Donde finalmente logró concluir que su proyecto tuvo un gran impacto positivo en el desarrollo de la conciencia ambiental en dicha institución educativa.

Bernal (2016). En su programa que desarrolló para evaluar la indagación científica en niños de 5 años, su investigación fue aplicado con diseño experimental donde la población constó de 25 niños, donde utilizo para el recojo de datos la lista de cotejo; esta se ejecutó con el índice Kuder Richardson, obteniendo un resultado $Kr_{20}=0,84$. Este resultado se muestra de manera negativa del test redactado para la investigación, también después de aplicar las demás pruebas el nivel de significancia estadística $p < ,05$), mediante el producto que se consiguió a lo que es el test estadístico, se retrae la teoría negativa, donde acepta que la aplicación de este programa si se desarrolla de manera significativa y positiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa donde fue aplicado por el mencionado autor.

Charaja y Mamani (2018), en su tesis de pregrado titulado “El juego como estrategia para desarrollar la actitud científica en niños y niñas de 3 años”, aplico un programa donde los niños tendrían que participar como pequeños científicos, donde este realizo 15 actividades guiándose de su plan curricular vigente. El tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, aplicada con diseño pre experimental. Este programa finalizo mediante resultados estadísticamente de manera significativa en el pretest como en el postest en la variable actitud científica, con un valor superior de 0.05 en sus dimensiones. Esto concluyó que gracias a los juegos estratégicos, los estudiantes lograron obtener ideas, conocimientos y desarrollo de

estas actitudes más claras y concisas, el porqué de la manipulación de ciertos objetos, para así verifiquen los resultados que puedan obtener y ser capaces de poder plantear hipótesis de manera autónoma. Castillo (2016), mediante su tesis doctoral que elaboro para desarrollar el pensamiento científico, logró confirmar que el este resultó ser efectivo para promover la actitud científica, según la observación que los docentes tuvieron como evidencia en el desarrollo del programa donde estuvo conformada por 28 items relacionado a sus dimensiones acerca del gran significado sobre actitud científica para la elaboración de ciertos textos relacionados a la conducta que pueden tener cada estudiante. Bernedo y Ccarita (2016). mediante su tesis planteo un programa de actividades experimentales con el objetivo de demostrar que la aplicación de este programa con diferentes actividades ayuda en el desarrollo de las actitudes científicas de los niños de 5 años; la investigación fue tipo aplicada con diseño pre-experimental, estuvo conformada por 31 niños de 5 años, se evaluó el nivel de aprestamiento de las actitudes científicas. El programa consto de 11 talleres donde evaluaron los niveles de logro destacados. Estos resultados obtenidos mediante pretest y un postest permitieron corroborar que la hipótesis planteada en la investigación fuera fructífera y prospera en los niños, ya que este si ayuda en el fortalecimiento del desarrollo de actitud científica.

Los trabajos previos a los antecedentes locales considerados son los siguientes; Mendoza y Vargas (2018). Mediante el proyecto de investigación que elaboro tuvo como objetivo general el determinar el plan "plantas en macetas". Donde este realizó un cuestionario para evaluar a los niños de 5 años de edad de la I.E. "Santa Ana". Esta muestra estuvo constituida con un total de 60 niños. Los datos recopilados durante la aplicación dieron un valor de confiabilidad de 0.743, lo que indico que el programa es efectivo. Se dio una conclusión significativa donde notoriamente mejoraron las distintas capacidades de interacción, exploración y curiosidad en los niños como en las niñas.

Espinales (2016). Para su tesis de licenciatura elaboro un programa que utilizó métodos científicos como táctica de enseñanza para aumentar el nivel de actitudes a desarrollar en las niñas y niños de cuatro años en la experiencia curricular de ciencia y tecnología. Este proyecto fue de tipo aplicada, con diseño experimental que tuvo como objetivo determinar la influencia que puede obtener este programa

en los niños. Su muestra estuvo constituida por 28 estudiantes de la edad de 4 años. Este proyecto determino que en los resultados obtenidos si tuvieron un gran efecto ya que mejoro el desarrollar científicamente las actitudes de los niños. Se concluyó que el programa de realizado por el autor al que denominó "método científico" como método de enseñanza tuvo un gran efecto significativo en el nivel de estudios pertenecientes al campo de "ciencia y tecnología".

A continuación de realizado el análisis de cada investigación es importante describir el sustento teórico de la variable operacional actitud científica y sus dimensiones para la presente investigación. Según Terrones (2015). La actitud científica es una parte formal de todo lo científico en donde se va a realizar distintas anotaciones de distintos análisis en los elementos, sucesos, portentos o diversas situaciones que se le pueden presentar mentalmente del indagador y así ver a la naturaleza con sus estructuras y principios. Harlen (2006) nos indica que la disposición científica no solo está relacionada con la práctica sino también a la disposición para aprender algo; es decir que esto se define desde los primeros años de vida, además que los niños se van desarrollando en su crecimiento de distintas maneras e inclinaciones o conveniencias que estarán determinadas solo por interés de ellos, de tal manera los hábitos son fundamentales en los hogares para fomentar la educación Las dimensiones consideradas respecto a la variable actitud científica son mencionadas a continuación; Tonucci (2006). La curiosidad como aquello que los niños desarrollan distintas conjeturas con la realidad viéndolo de una forma distinta semejante a las que son empleadas por la ciencia, tanto así que se debe perseverar principalmente en dejarlos experimentar en como esta en realidad el mundo, si no que ellos mismos lo vivan y vean de la manera que ellos lo crean. Mientras que Wynne (1985). La curiosidad es considerada como una referencia de buscar algo o descubrir algo que nos interesa saber. Es aquella que permite a los niños curiosos capaces de probar nuevas cosas que les interesa saber y que encuentren cosas relevantes para los niños de temprana edad. Elder, L. y Paul, R. (2012). Al pensamiento crítico lo define que son pasos, métodos y manifestaciones que usa las personas para brindar solución a distintas situaciones de conflicto, también está el instruirse de nuevos conocimientos y distintas formas para la toma de decisiones. Se debe ejecutar un objeto para que ayude a desarrollar el uso del pensamiento

crítico y una pauta precisa para dar solución a los problemas que susciten. (Bailin, et al., 2014). La manera correcta de describir al pensador crítico es observando las características que este posee en sus conocimientos. Consolidando que es posible que desde temprana edad desarrollen el pensamiento crítico. Tierrablanca (2009). Búsqueda de la verdad: es algo que los pequeños de temprana edad se plantean demasiadas preguntas y cada una merece distintas definiciones sobre lo que puede suceder entorno a la naturaleza, para que esto suceda es importante componer cada acción que el niño quiera desenvolver cada hecho que quiera conocer basado en la se conoce y lo que se puede conocer a través de lo que observe o experimente a su alrededor. Según Ferreira (2015). Define a buscar la verdad como algo que no solo se ajusta al hablar, si no que esto está por encima de lo que pensamos y decimos no, esto es algo más allá de la vida y la misma mente. Esto es realizado por ellos con la finalidad de que exploren y vean la perspectiva de la vida y poder dialogar con las demás personas de su entorno. Esto trata de mejorar nuevas definiciones y de entender de la mejor manera la situación que atravesamos día a día. Bermúdez (2014). La búsqueda de la verdad es aquella que busca la forma de innovar nuevas definiciones y de concebir la existencia de algo a través de algo que ya conocemos; realmente si pensamos en ello decimos que la verdad es parte de una labor muy importante. Morín (2006). Define la incertidumbre es parte de la cultura moderna y es por ello que es parte de los componentes más importantes y que es casi imposible que esto sea un campo para escapar de la realidad que lo afronta. El movimiento es parte de ver la forma en la que se puede explicar la realidad y para ello se demuestra que la incertidumbre es el parte importante y primordial para el proceso cambiante de nuestro tiempo.

Ministerio de Educación (2016). El enfoque de indagación científica la define como aquello que es capaz de encontrar la verdad o conocer sobre el mundo que lo habitan, y estos son capaces de descubrir la verdad por si solos. Mientras que Reyes y Padilla (2012). Lo definen como la labor de encontrar la realidad sobre las ciencias. Es importante resaltar que esta circunscripción parece reciente pero que este fue usado por primera vez en 1910 por John Dewey, este nos dice que el conocimiento que podamos obtener como ciencia cierto almacenamiento de dicha investigación y no el de formar diversas habilidades y menos ninguna actitud que

puedan poseer. López (2017). En el enfoque indagación incita ayudar a los escolares para que ellos obtengan recientes investigaciones desde su vida rutinaria que logran tener, siempre involucrando con el entorno que habitan donde puedan experimentar y conocer de manera autónoma las diferentes situaciones que se les presenten. Cristóbal y García (2013). En nuestro país la experiencia de ciencia y tecnología está regida por el enfoque de indagación donde es conceptualizada por la realización de crear sabiduría en los estudiantes de manera activa que parte desde la curiosidad que ellos la generan con su intención de conocer algo. En el primer nivel educativo es importante realizarla ya que esta está enfocada en realizar de manera adecuada las soluciones a ciertos problemas que se le presenten a cada niño y que ellos sean capaces de buscar la solución. (MINEDU 2016, pag. 185).

Se tiene el análisis de la variable operacional de los juegos sensoriales y sus dimensiones; Tonucci (2014). El juego es sumamente importante para los niños ya que esta es parte fundamental para que el niño imagine, diseñe y construya nuevos conocimientos a través de su curiosidad por crear o inventar algo nuevo siempre desarrollándolo con un apoyo si en caso este lo necesitara. El niño es capaz de enfrentar al mundo que lo habita, y con ello adquiera nuevos conocimientos. Para Durán, S. (2019). El juego es un sinfín de expresiones, interacciones, exploraciones y un lenguaje corporal conjuntamente natural que ayuda a un desarrollo mental que a pesar de las creencias estas no están desarticuladas, si no se van complementando en un dialogo y se juntan con todas las vivencias vividas por lo tanto va ver una incidencia entre ambas relaciones. Mientras que para Díaz (1993). El juego ayuda a experimentar distintos impulsos para que este influya en la vida de las personas, pero que esta ayuda a formar todo acerca de los órganos de las personas. Y para Saavedra (2013). Está relacionado en la socialización con las personas que se encuentran en dentro de los hogares y también en plena formación tanto físico como mental, teniendo esencialmente una incitación de formación desde la edad temprana. Montessori, M. citada por Nunes, P. (2002). Estos juegos son aquellos que permiten desarrollar de manera adecuada los sentidos en los niños, se realizan desde que los niños conocen el mundo, esto es primordialmente importante ya que ayuda a formar los órganos de los pequeños. Desde que ellos nacen son capaces de ejercer diferentes ejercicios, esto ayuda a que el niño

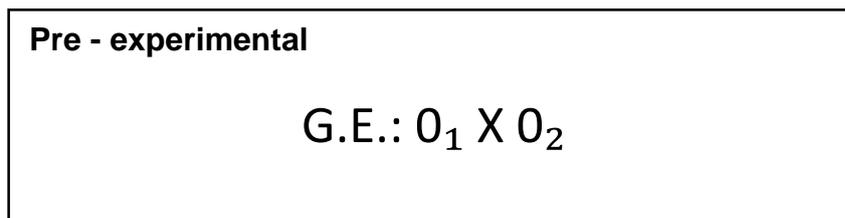
desarrolle la curiosidad sobre algo o de algo. Sanchez, B. (2000) Nos dice que estos juegos son primordiales desde que el niño es bienvenido al mundo, estos ejercicios son justamente específicos donde son los aquellos ejercicios específicos en la etapa motor que se encuentra entre los cuatro primeros años de vida, pese a que estos se desarrollan también en la etapa educativa básica regular, donde son estimulados a que desarrollen de manera positiva los órganos de nuestro cuerpo estos son radicales e importantes para la vida. Estos juegos constan de distintos juegos sensoriales que veremos a continuación: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Juegos sensoriales gustativos: Es aquí donde realizamos la discriminación de los distintos sabores. Se pueden hacer diferentes acciones y así desenvolver las distintas capacidades gustativas y distinguir los sabores nuevos. Juegos sensoriales auditivos: Desarrollar el sentido auditivo es la capacidad básica para la poder adquirir un lenguaje verbal, también a desarrollar la lectura y la escritura y a través de ello conocer sonidos que existan en su entorno. Juegos sensoriales visuales: El objetivo de estos juegos sensoriales o juguetes sensoriales visuales son para que se desenvuelvan, como su mismo nombre lo dice el sentido de la vista y así enriquecer la capacidad de ver algo. Estos son utilizados para percibir los distintos colores, ordenar los diferentes objetos según sus características presentadas. Juegos sensoriales del olfato: Este es un sentido que podemos utilizar inconsciente todo el tiempo, ya que este también nos sirve para respirar. Esto se puede trabajar como un alusivo de recuerdos y como un anticipo de algún olor ocasionado en casa, calle e incluso en su alrededor; realmente todo el tiempo. Juegos sensoriales táctiles: Es parte principal para poder conocer e indagar, es parte principal para las entradas de cómo obtener cierta información, que se puede usar el oído junto con la vista, puede usarlos uno para desarrollar el otro. Juegos sensoriales y motrices: estos forman parte de ciertos materiales didácticos que se sirven para estimular la psicomotricidad fina, esta ayuda a aprender a retener de manera correcta los lápices para pintar, dibujar, trazar o escribir. Para Piaget el juego es donde el niño aprende a asimilar y este lo realiza imitando, buscan ver la realidad que habitan sin evitar conocer lo que es verdad, y evitar estar exponiendo al niño en un nivel de limitación ya que en esto el niño aprende a imitar o desarrolle algo que este dentro de su medio que lo rodea. Piaget, J. (1959).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

En esta investigación el enfoque que se abordó fue cuantitativo y fue de tipo aplicada ya que esta fue manipulada mediante la variable independiente donde sucedieron efectos sobre la variable dependiente. Se utilizó el diseño pre experimental, ya que este se basó en el tipo y relación de dichas variables. Los estudios pre experimentales se realizan cuando: se compara un grupo de objetos que reciben tratamiento experimental con otro grupo que no lo recibe. Es un estudio de pre prueba – post prueba, se aplica la prueba a un grupo tentativo con el objeto de estudio o grupo experimental, después se sigue el procedimiento y finalmente se aplica la prueba posterior al mismo. Campbell y Stanley, (1963)

Diseño:



Donde:

GE: Grupo experimental

O_1 : Pre prueba

O_2 : Post prueba

X: Estimulo (programa experimental)

3.2 Variables y operacionalización

Variable Dependiente

Según Terrones (2015). La actitud científica es parte formal de la ciencia para realizar la anotación del análisis de distintos elementos, sucesos, portentos o diversas situaciones que se le pueden presentar mentalmente del indagador y así ver a la naturaleza con sus estructuras y principios.

Definición operacional

La actitud científica en los niños de 5 años esta se midió a través de una guía de observación con 16 preguntas donde se trabajaron sus cuatro dimensiones que tuvo como valoración bueno, regular y malo. Este tuvo aproximadamente un tiempo determinado de 25 minutos en cada uno de los niños.

Dimensiones

La curiosidad: es considerada como una referencia de buscar algo o descubrir algo que nos interesa saber. Es aquella que permite a los niños curiosos capaces de probar nuevas cosas que les interesa saber y que encuentren cosas relevantes para los niños de temprana edad. Wynne (1985).

Pensamiento crítico: lo define que son pasos, métodos y manifestaciones que usa las personas para brindar solución a distintas situaciones de conflicto, también está el instruirse de nuevos conocimientos y distintas formas para la toma de decisiones. Se debe ejecutar un objeto para que ayude a desarrollar el uso del pensamiento crítico y una pauta precisa para dar solución a los problemas que susciten. Elder, L. y Paul, R. (2012).

Incertidumbre: es parte de la cultura moderna y es por ello que es parte de los componentes más importantes y que es casi imposible que esto sea un campo para escapar de la realidad que lo afronta. El movimiento es parte de ver la forma en la que se puede explicar la realidad y para ello se demuestra que la incertidumbre es el parte importante y primordial para el proceso cambiante de nuestro tiempo. Morín (2006).

Búsqueda de la verdad: es algo que los pequeños de temprana edad se plantean demasiadas preguntas y cada una merece distintas definiciones sobre lo que puede suceder entorno a la naturaleza, para que esto suceda es importante componer cada acción que el niño quiera desenvolver cada hecho que quiera conocer basado en la se conoce y lo que se puede conocer a través de lo que observe o experimente a su alrededor. Tierrablanca (2009).

Escala de Nominación Escala ordinal (Malo, Regular y Bueno)

Variable Independiente

Los juegos sensoriales son primordiales desde que el niño es bienvenido al mundo, estos ejercicios son justamente específicos donde son los aquellos ejercicios específicos en la etapa motor que se encuentra entre los cuatro primeros años de vida, pese a que estos se desarrollan también en la etapa educativa básica regular, donde son estimulados a que desarrollen de manera positiva los órganos de nuestro cuerpo estos son radicales e importantes para la vida. Sanchez, B. (2000)

Definición operacional

El juego sensorial en los estudiantes de 5 años se midió a través de una lista de cotejo con 15 ítems que midieron sus seis dimensiones cuya valoración fue inicio, proceso, logrado. Esto se midió mediante la aplicación de sesiones de aprendizaje.

Dimensiones

Este proyecto de investigación consto de 6 dimensiones entre ellas tenemos las siguientes, juegos sensoriales gustativos, auditivos, visuales, del olfato, táctiles, juegos sensoriales y motrices; estas dimensiones serán sometidos a evaluación dentro de los estudiantes que nos proporcionara ciertos datos para conocer dichas características que se quieren obtener.

Escala de medición: ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Dicha población de estudio se abordó en un total de 77 estudiantes de educación básica regular en la edad de 5 años de la institución educativa Virú matriculados el presente año escolar. Según Tamayo (2012). Define a la población que forma parte de un grupo de distintos hechos para elaboración de un estudio. Es donde integran a distintos conjuntos de personas para que formen parte de una investigación propiciada exactamente para un estudio.

Tabla 1*Población*

Institución Educativa	Población
5 años A	25
5 años B	27
5 años C	25
Total	77

Nota: Esta tabla muestra la población de la I.E.

Criterios de inclusión

Para obtener la recolección de datos, estuvo de acuerdo a lo dispuesto por la Dirección de la I.E. a los niños y niñas de 5 años del nivel de educación inicial, por lo que se envió un documento de consentimiento a los tutores encargados de los niños para que contribuyan en la investigación.

Criterio de exclusión

No ser estudiante de la Institución Educativa Virú, menos que sea de otro nivel excepto del segundo ciclo de educación de educación básica regular de la edad de 5 años.

Muestra

Dentro de la muestra de estudio estuvo constituida por 27 estudiantes del nivel inicial que pertenece al 35% de la población total. La muestra que se acogió fue 5 años "B", estuvo conformada por 19 niñas y 8 niños. Según Tamayo (2016). La prueba está constituida como una serie de alteración ejecutadas para realizar un estudio para una cierta división de especificaciones de toda una población de estudio lo cual solo se va elegir un porcentaje de dicha muestra a considerar.

Tabla 2

Muestra

Sexo	Cantidad
Femenino	19
Masculino	8
Total	27

Nota: Esta tabla nos muestra de cuantos niños y niñas comprende la muestra.

Muestreo

El muestreo que acogió a esta investigación fue no probabilístico y no aleatorio, se admitió el criterio de selección focalizada, esto se debió a que los niños que formaron parte de la muestra estuvieron desocupados y se mantuvieron en un intervalo de tiempo previsto.

Unidad de análisis

Estuvo comprendida por niños de nivel de educación inicial del segundo ciclo, en este caso en niños de 5 años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se utilizó la técnica de observación, es fue para el recojo de información que se propuso en comprobar, reunir y explicar cada acción, comportamientos de cualquier hecho de las personas o cualquier elemento, de acuerdo a lo que se propuso. Para Hurtado (2007). Es un procedimiento que se utiliza para recoger información que se pueden ordenar de manera fiscalizada a través de dichas anotaciones.

Instrumento

En este trabajo de investigación lo que se utilizó como instrumento fue una lista de cotejo lo que está definido por el autor: Según Ordóñez (2015) da una lista de diversos aspectos a tomar en cuenta para evaluación: habilidades, competencias,

contenido y su comportamiento. El procedimiento de evaluación será distinguido por una “O” si esta funciona de manera correcta o una “X” si existe alguna falla. Delgado (2015). Por su lado explica de una manera detallada las actitudes, procedimiento y comportamiento que estas puedan seguir durante sesiones o actividades durante un determinado tiempo de clase en un aula, según aspectos exigidos. Según Tamayo (2007). La herramienta se va definir como una serie de elementos que va tomar al investigador para obtener diversas informaciones y facilitar todo lo que se desea obtener.

Validez

Los instrumentos fueron validados a juicio de expertos mediante tres especialistas en el área de estudio para así comprobar la fiabilidad de la investigación.

Tabla 3

Juicio de expertos

n°	Grado	Apellidos y nombres	Decisión
1	Mgtr.	Minaya Zavaleta Karina Yolanda	Aplicable
2	Mgtr.	Gomez Llauri Rosa Elvira	Aplicable
3	Mgtr.	Pablo León Karla Magaly	Aplicable

Nota: La presente tabla nos muestra los expertos que validaron los instrumentos.

Confiabilidad

El Test de Indagación resultó ser confiable, ya que se aplicó una prueba de confiabilidad de *Alfa de cronbach* por lo que nos dice que entre más se acerque al 1 es más alto el grado de confiabilidad. El instrumento fue un cuestionario para medir la actitud científica, tiene una fiabilidad de ,842, por lo que este indicó un alto nivel de confiabilidad.

3.5 Procedimientos

El presente trabajo de investigación abarcó en diferentes investigaciones ya sea nacionales, internacionales y locales donde a través de ellas, se definió dos variables: el juego sensorial y la actitud científica, dentro de actitud científica fueron cuatro dimensiones y seis variables en juego sensorial, seguido a ello se utilizó

como instrumento un cuestionario incluyen 31 items entre ambas variables. Simultáneamente se llevó a cabo las coordinaciones con el director de I.E. "Virú", con el Dr. Rigoberto Mondragón Cervera, a quien se le explicó todo sobre el tema de investigación para que el brinde la autorización pertinente, así mismo se hizo la recaudación de datos tomando en cuenta a la muestra de 27 alumnos de nivel básico regular de los niños de 5 años sección "B", para obtener los datos de los menores se realizó una autorización con firma y nombres de los apoderados para que se puedan usar los datos de los niños. Luego de obtener la información, se procedió con el análisis a través de herramientas estadísticas.

3.6 Método de análisis de datos

Para obtener el análisis de datos se realizaron cuestionarios que se realizaron durante la aplicación de los instrumentos, así mismo se realizó el análisis estadístico mediante el programa estadístico informativo SPSS ya que este es considerado el programa más confiable para este tipo de investigaciones. Evaluamos la prueba para medir la actitud científica, y esta fue validada por cuatro docentes para así comprobar la fiabilidad de nuestra investigación. Seguidamente a través de una Prueba piloto: Esto es aplicada para determinar el grado de idoneidad de un instrumento que se va a utilizar en una investigación. (Iraossi, 2010). El Test que se realizó resultó ser confiable, para ello se aplicó una prueba de confiabilidad de *Alfa de cronbach* por lo que nos dice que entre más se acerque al 1 es más alto el grado de confiabilidad.

3.7 Aspectos éticos

Las fuentes que fueron utilizadas durante la presente investigación son de manera para no exigir presión. De tal manera para poder recolectar los datos se tuvo que respetar su privacidad de cada alumno de la institución educativa. En esta también se cumplió la ley universitaria 30220 en el art. 45, donde se fundamenta que para poder obtener un título se tiene que respetar ciertos requisitos académicos que cada universidad dispone en cada uno de sus normas internas. Además de respetar las leyes y normas vigentes de conductas para cumplimientos de la ley de protección de datos 29733 en el art5. Donde esta nos habla sobre la política de evitar el plagio y nos fundamenta sobre cómo obtener títulos evitando este tipo de sucesos, porque esta se realiza con el fin de obtener un título o grado es un requisito

que la universidad siempre y cuando cumpliendo sus acuerdos internos. Además de respetar las leyes y normas vigentes de conductas en la ley de protección de datos según el reglamento en la Universidad Cesar Vallejo para prevenir el plagio se utilizó el servicio de “TURNITIN”.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados Generales

Tabla 4

Resultado general del pre y post test del nivel de desarrollo de actitud científica

Nivel de actitud científica	Escala de calificación	Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Bueno	34 - 48	0	0%	25	92.59%
Regular	17 - 33	12	44.44%	2	7.41%
Malo	01 - 16	15	55.56%	0	0%
Total		27	100%	27	100

Nota: En la tabla 4 se obtienen los resultados correspondientes del nivel de desarrollo de actitud científica en los niños mediante la aplicación de un pre test. Donde se observa que antes de aplicar el taller el 55.56% de los niños se encuentran en un nivel malo, mientras que el 44.44% se encuentran en un nivel regular y el 0% están en un nivel bueno.

4.2. Resultados por dimensión

Tabla 5

Resultado de las dimensiones de la variable actitud científica a nivel de Pre y post test

Nivel	Dimensiones pre test								Dimensiones post test								
	Curiosidad		Pensamiento crítico		Incertidumbre		Búsqueda de la verdad		Curiosidad		Pensamiento crítico		Incertidumbre		Búsqueda de la verdad		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Bueno	0	0	0	0	0	0	0	0	0	22	81.48	21	77.78	24	89	24	88.89
Regular	10	37	9	33	7	26	8	30	5	19	6	22	3	11	3	11	
Malo	17	63	18	67	20	74	19	70	0	0	0	0	0	0	0	0	
Total	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	27	100	

Nota: En la tabla 5 se obtienen los resultados correspondientes de las dimensiones de la variable actitud científica mediante pre y post test. Donde se observa que en el nivel pre test obtenemos los siguientes resultados, la dimensión curiosidad el 63% están en un nivel malo, el 37% se encuentran en nivel regular y el 0% en nivel bueno. En la dimensión pensamiento crítico el 67% se encuentra en nivel malo, mientras que el 33% se encuentran en nivel regular y el 0% en el nivel bueno. Mientras que en la dimensión incertidumbre los resultados fueron que el 74% se encuentra en un nivel malo, el 26% en un nivel regular y el 0% en nivel bueno. Por ultimo en la dimensión búsqueda de la verdad los resultados fueron que el 70%

están en nivel malo, mientras que el 30% en nivel regular y el 0% en nivel bueno. Después de haber aplicado la propuesta obtuvimos los resultados a nivel post test de la siguiente manera, donde la curiosidad esta en 81.48% en nivel bueno, el 19% está en nivel regular y el 0% en un nivel malo; en la dimensión pensamiento crítico se obtuvo el 77.78% en el nivel nivel bueno con 21 estudiantes, mientras que el 22% se encuentra en nivel regular y el 0% en nivel malo; en la dimensión incertidumbre el 89% se encuentra en el nivel bueno, el 11% en nivel regular y el 0% en el nivel malo, y como ultima dimensión esta búsqueda de la verdad con el 88.89% en un nivel bueno, mientras que el 11% se encuentra en nivel regular y el 0% en un nivel malo.

4.3. Contrastación de hipótesis

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,130	27	,200*	,964	27	,453

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: La prueba se realizó mediante Shapiro-Wilk ya que la cantidad es menor a 50, esta prueba contó de 27 estudiantes. A través de la prueba T de Student el valor de Sig obtenido es de ,453 que es mayor al valor de Sig de 0,05 por ello se rechaza la prueba nula y se concluye que el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

Prueba T de Student

Tabla 7

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación	
			estándar	Media de error estándar
Par 1 PRETEST	21,04	27	2,609	,502
POSTEST	43,63	27	3,845	,740

Existe una diferencia entre la media del pre y post test ya que la muestra tuvo el estímulo de la aplicación de la propuesta de la aplicación de juego sensorial, así también tuvo diferencia en la desviación estándar y también se observa la diferencia en la media de error estándar.

Tabla 8*Correlaciones de muestras emparejadas*

	N	Correlación	Sig.
Par 1 PRETEST & POSTEST	27	,396	,041

Planteamos las hipótesis

La aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

Ho: La aplicación el juego sensorial no desarrollan la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

Hi: La aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

Nivel de significancia

Alfa 0.05

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, aceptamos la Ho y rechazamos la Hi.

Si $p < 0.05$, rechazamos la Ho y aceptamos la Hi.

Tabla 9*Prueba estadística*

		Diferencias emparejadas			
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia
					Inferior
Par 1	PRETEST - POSTEST	-22,593	3,693	,711	-24,053

Los resultados encontrados en la media del pre y post test se muestran altamente significativos en base a la aplicación de la prueba T.

Tabla 10*Prueba de T para muestras relacionadas*

		Diferencias emparejadas			
		95% de intervalo de confianza de la diferencia	t	gl	Sig. (bilateral)
		Superior			
Par 1	PRETEST - POSTEST	-21,132	-31,792	26	,000

Como $p=0 < 0.05$, por lo tanto, rechazamos el H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medias entre el pre y el post test son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú. Para la comprobación de la hipótesis relacionada a nuestro taller se utilizó la prueba T donde se obtuvo como resultado -31,792 es decir que hay una efectividad altamente significativa en base a la aplicación de la prueba T.

Criterio de decisión

Si $p \geq 0.05$, se acepta la H_0 y rechazamos la H_1 .

Si $p < 0.05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 .

Por lo que la hipótesis queda como: La aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

V. DISCUSIÓN

Mediante toda la investigación planteada en este trabajo se expuso como objetivo general determinar de qué manera el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú, obteniendo mediante la prueba T como resultado estadísticamente $-31,792$ es decir que hay una efectividad altamente significativa. Lo que con ello se planteó conocer el nivel de actitud científica en los niños de cierta edad, mediante sus dimensiones de curiosidad, pensamiento crítico, incertidumbre y búsqueda de la verdad. Lo que conllevó a conocer la importancia que tuvo este estudio de manera significativa y positiva. Después de conocer los datos de actitud científica en cada uno de los niños mediante el pre test, se aplicó la propuesta de un taller para mejorar cierta variable de actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú. Seguido a ello se desarrolló el taller aplicando 15 sesiones de aprendizaje, para así obtener el post test con el fin de conocer de qué manera el juego desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú donde se obtuvieron resultados positivos. Después de obtener tanto el pre test y el post test se compararon ciertos resultados en un 100% de los estudiantes progresaron de manera positiva desarrollando la actitud científica con ella teniendo una investigación positiva. Y por último se estipuló la hipótesis a través de una prueba estadística T de Student afirmando que la aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en niños de 5 años de la Institución educativa de Virú.

En el primero objetivo específico Identificar el nivel de desarrollo de las actitudes científicas en los niños y niñas mediante la aplicación de un pretest y postest, obteniendo los resultados al pre test de la siguiente manera: se obtienen los resultados correspondientes del nivel de desarrollo de actitud científica en los niños mediante la aplicación de un pre test. Donde se observa que antes de aplicar el taller el 55.56% de los niños se encuentran en un nivel malo, mientras que el 44.44% se encuentran en un nivel regular y el 0% están en un nivel bueno. Y obteniendo ya a nivel post test es decir después de aplicar el taller los siguientes resultados; que el 92.59% de los niños de 5 años se encuentran en un nivel bueno con 25 niños, mientras que el 7.41% de los niños se encuentran en el nivel de

actitud científica regular con 2 niños y por ultimo con el 0% están en nivel malo es decir ningún niño se quedó sin desarrollar la actitud científica. Se logró determinar que existe una relación positiva en actitud científica y juegos sensoriales en niños de 5 años en la Institución Educativa Virú estos resultados tienen similitud con los resultados obtenidos en la tesis de Charaja y Mamani (2018), en su tesis el juego como estrategia para desarrollar la actitud científica en niños y niñas de 3 años en la que realizo un programa donde los niños tendrían que participar como pequeños científicos, donde este también realizó 15 actividades guiándose de su plan curricular. En su programa finalizo que con los resultados obtenidos estadísticamente fueron de manera significativa en el pretest como en el postest en la variable actitud científica, con un valor superior de 0.05 en sus dimensiones. Esto concluyó que gracias a los juegos sensoriales, los estudiantes logran obtener ideas más centradas y sobre todo claras, también llenos de conocimientos y desarrollo de cada una de sus actitudes más claras y concisas del porqué de las cosas, como también conocer las descripciones específicas de lo que están investigando, para así verifiquen los resultados que puedan obtener y ser capaces de poder plantear hipótesis de manera autónoma.

Mediante el objetivo número 2 que fue aplicar los juegos sensoriales para desarrollar las actitudes científicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Virú, donde se determinó finalmente que mediante el post test que el 100% de los niños mejoraron su nivel de actitud científica mediante la aplicación de los juegos sensoriales. De cierta manera Tonucci (2014). Nos habla que el juego es sumamente importante que mediante ellos los niños imaginen, diseñen y construyan nuevos conocimientos a través de su curiosidad y así crear o inventar algo nuevo siempre desarrollándolo con apoyo de su docente o alguna persona adulta que lo rodee en ese instante si es que necesitara descubrir algo distinto a lo que ya exploró o conoció. El niño es capaz de enfrentar al mundo que lo habita, y con ello adquirir nuevos conocimientos. Así mismo para Montessori, M. citada por Nunes, P. (2002). Los juegos sensoriales son aquellos que permiten desarrollar de manera adecuada los sentidos en los niños, se realizan desde que los niños conocen el mundo, esto es primordialmente importante ya que ayuda a formar los órganos de los pequeños. Desde que ellos nacen son capaces de ejercer diferentes ejercicios, esto ayuda a que el niño desarrolle la curiosidad sobre algo o de algo.

Así mismo para el Ministerio de Educación (2016). El enfoque de indagación científica la define como aquello que es capaz de encontrar la verdad o conocer sobre el mundo que lo habitan, y estos son capaces de descubrir la verdad por sí solos. Y que para explorar ciertas cosas relacionadas a experimentar es sumamente importante considerar las sesiones de aprendizaje ya que estas se perfeccionan para ver las necesidades de los niños en el nivel inicial, ya que esas sesiones tienden a ser validadas a través de ciertos expertos en el tema, para así comprobar la veracidad y certeza en relación al tema trabajado y así dar una opinión de los profesionales especializados en el tema. Mientras que se observa como otro antecedente a Bernedo y Ccarita (2016). Donde este planteo un programa ciertas actividades experimentales con el objetivo de demostrar que la aplicación de este programa con diferentes actividades ayuda en el desarrollo de las actitudes científicas de los niños de 5 años; la investigación fue tipo aplicada con diseño pre-experimental, donde estuvo conformada por 31 niños de 5 años, se evaluó el nivel de aprestamiento de las actitudes científicas. El programa consto de 11 talleres donde evaluaron los niveles de logro destacados. Finalmente, este obtuvo como resultados mediante pretest y un postest donde permitieron corroborar que la hipótesis planteada en la investigación fue fructífera y prospera en los niños, ya que este si ayuda en el fortalecimiento del desarrollo de actitud científica. Y mediante un antecedente local observamos que Mendoza y Vargas (2018). Mediante su proyecto de investigación que elaboro que tuvo como objetivo general el determinar el plan "plantas en macetas". Donde este realizó un cuestionario para evaluar a los niños de 5 años de edad de la I.E. "Santa Ana". Donde su muestra estuvo constituida con un total de 60 niños. Finalmente, los datos recopilados durante la aplicación dieron un valor de confiabilidad de 0.743, lo que indico que el programa es efectivo. Se dio una conclusión significativa donde notoriamente mejoraron las distintas capacidades de interacción, exploración y curiosidad en los niños como en las niñas.

Como último objetivo específico que es evaluar estadísticamente el impacto de los juegos sensoriales en el desarrollo de la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú se obtuvo un resultado mediante la prueba T obteniendo -31,792 es decir que hay una efectividad altamente significativa. La prueba se

realizó mediante Shapiro-Wilk ya que la cantidad es menor a 50, y se aplicó esta ya que se contó de 27 estudiantes. Para ello se aplicó la prueba T de Student donde el valor de Sig obtenido es de ,453 que es mayor al valor de Sig de 0,05 por ello se rechaza la prueba nula y se concluye que el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú. se aplicó la prueba T de student obteniendo un nivel significativo de ,000 que es menor a la significancia estandarizada 0,05 por lo tanto rechaza la hipótesis nula. Por consiguiente, concluye que la aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en niños de 5 años de la Institución educativa de Virú. Considera que esta investigación es un aporte importante que ayudara a contribuir a futuras investigaciones sobre las nuevas estrategias que puedan existir con el pasar de los años ya que puede ayudar a desarrollar la actitud científica en niñas y niños de 5 años. Ya obteniendo todos los datos estadísticos la hipótesis quedo planteada de la siguiente manera: La aplicación del juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.

VI. CONCLUSIONES

1. En el objetivo general se trazó determinar de qué manera el juego sensorial desarrolla la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú, donde se determinó que la aplicación el juego sensorial desarrolla la actitud científica en niños de 5 años de la Institución educativa de Virú, debido a que estadísticamente la prueba T que se obtuvo es de -31,792 es decir que hay una efectividad altamente significativa en base a esta aplicación.
2. Primer objetivo específico se logra concluir que identificando el nivel de desarrollo de actitud científica mediante un pre test y un post test se determinó que, si se desarrolla de manera positiva, eficaz, y de manera muy significativa el desarrollo de las actitudes científicas en los niños y niñas.
3. Segundo objetivo específico se ultimó que la aplicación de los juegos sensoriales para desarrollar las actitudes científicas, se desplegaron de manera positiva, eficaz y fue muy productiva para los niños de 5 años de la Institución educativa de Virú.
4. Tercer objetivo específico fue Evaluar estadísticamente el impacto de los juegos sensoriales en el desarrollo de la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú donde se concluyó con un resultado altamente significativo mediante la prueba T obteniendo -31,792 es decir que hay una efectividad en que los juegos sensoriales desarrollan la actitud científica en niños de 5 años de manera positiva, significativa y muy productiva.

Mediante esta investigación se puede observar que el desarrollo de las sesiones de aprendizaje realizadas de manera creativas, experimentales y muy llamativas para los niños ayudan a desarrollar la actitud científica de manera que despiertan su curiosidad e indagan jugando, de cierta manera mejoran y despiertan sus intereses de aprender mediante el juego.

VII. RECOMENDACIONES

Dicho esto, que a partir de los resultados obtenidos se plantean las siguientes recomendaciones para la I.E. donde está directamente dirigidos para los directivos de la Institución educativa, Director, docentes, padres de familia; por consiguiente, se recomienda:

Se recomienda a los Directivos de la I. E. Virú la implementación de crear sus nuevas estrategias que permitan desarrollar la actitud científica en los niños de educación inicial, debido a que la pandemia afecto este proceso donde los niños fueron limitados debido al cierre temporal que se realizó por dicha pandemia y así despertar su interés que permitirá a mejorar sus capacidades de indagar e investigar.

A los docentes de dicha I. E. considerar sesiones de aprendizaje juegos sensoriales que sean ciertamente donde indaguen, investiguen, exploren y despierten su curiosidad.

A los docentes de la I. E. seguir capacitándose, seguir estudiando ya que siempre la educación va encontrando ciertos cambios de mejora en todos los aspectos y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje consigo conocer cómo implementar los juegos sensoriales para desarrollar la actitud científica.

A los padres de familia, crear confianza y enseñar a los niños en casa ya que la educación no solo está en la escuela sino también dentro de ella, y despertar interés en casa creara mucha confianza en los niños.

REFERENCIAS

- Bermúdez, F. (2014). "Ciencia al servicio del hombre". <https://www.ulima.edu.pe/departamento/fondo-editorial/noticias/ciencia-al-servicio-del-hombre>
- Bernal, M. (2016). *Programa "Pequeños Científicos" para desplegar la indagación científica en los niños de 5 años I. E. I. "Condevilla Señor I", San Martín, 2016.* Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Bernedo, B. & Ccarita, Rosario. (2016). "Programa de actividades experimentales para fortalecer las actitudes científicas en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 40148, Gerardo Iquira Pizarro, del Distrito de Miraflores, Arequipa, 2016". Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6164?show=full>
- Cristobal, C. & García, H. (2013). "Indagación Científica para la enseñanza de las ciencias". <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5420523.pdf>
- Campbell, D. (1963). "Diseños experimentales y cuasiexperimentales de la investigación social". Buenos Aires, Argentina. <https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigac3b3n-social.pdf>
- Castillo, J. (2016). *Programa ECBIPT en proyectos de aula para el desarrollo del pensamiento científico, Institución Educativa Inicial N° 1685, Nuevo Chimbote, 2016.*
- Cevallos, T. (2018). *La percepción sensorial en el desarrollo de la lógica matemática en los niños y niñas.* Tesis de posgrado. Maestría en educación inicial. Universidad Técnica de Ambato, Colombia.
- Charaja, Y. & Mamani, R. (2018). *El juego como estrategia para desarrollar la actitud científica en niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial privada Chiki de la ciudad de Puno.*

- Cristobal, C. & García, H. (2013). "Indagación Científica para la enseñanza de las ciencias".
- Diaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993. Academic OneFile 1clasificacion.
- Durán S. (2019). Los rostros y las huellas del juego. Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado: Vol. Primera edición. Universidad Pedagógica Nacional.
- Elder, L. & Paul, R. (2012). Critical thinking: Distinguishing between inferences y assumptions. Journal of developmental education, 25(3), 34-35.
- Espinales, N. (2016). Programa basado en el Método Científico como Método Didáctico para mejorar el Rendimiento Académico del área de Ciencia y Ambiente en niñas y niños de cuatro años (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Ferreira, C. (1963). "Enseñanza de las ciencias experimentales", Inéditos, Suplemento, (Obras vol. XXI). Montevideo: CRROU
- García M. & Peña P. (2012) En su artículo titulado "Los Encuentros Científicos Infantiles". Mérida: Universidad de los Angeles, Venezuela.
- Ghada, Z. (2016). *To the University of Hull as a thesis for the degree of Doctor of Philosophy in Education*. University of Hull, Inglaterra.
- Glauert, E. (1998). Science in the Early Years. En I. A. Siraj-Blatchford, Curriculum Development Handbook for Early Childhood Educators (pp. 77-91). Londres: Trentham Books Limited.
- Harlen, W. (2001). *Observación y comunicación* en La enseñanza de las ciencias naturales en la escuela primaria (pp. 117-121). México. Ibacache G, Antonio (2003) Floracion, cuaja y fructificacion [en línea]. La Serena: Boletín INIA - Instituto de Investigaciones Agropecuarias. N° 101. <https://biblioteca.inia.cl/handle/123456789/6964>

Hernández, R. y Mendoza C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill

Hernández, Fernandez & Baptista. (2014). *“Metodología de la Investigación”*
Recuperado de:
https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Hurtado. (2007). *“Técnicas de investigación”*.
<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092813/cap03.pdf>

López, P. (2017). *Indagación Científica para la Educación en Ciencias*. Santiago de Chile, Chile.

Marín, C., Morales, Y., & Ramírez, L. (2017). La huerta escolar: un escenario de interacción que permite al docente acompañar el desarrollo del pensamiento científico de los niños de jardín del Hogar Infantil Gus Gus (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Preescolar). Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación, Medellín.

MEF (2022). Sistema de Gestión Presupuestal. Clasificador Económico de Gastos para el año fiscal 2022. Perú.

Medina, K. (2015). realizó una tesis denominada: “Fortalecimiento de la conciencia ambiental de las estudiantes del v ciclo del nivel de educación primaria de la I.E Escuela Ecológica Urbana San Lázaro 40020 mediante la realización de proyectos ecológicos Arequipa – 2014”, de la Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6397/EDCarpaj2_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza Romero, M. I., & Vargas Loja, S. J. (2018). Cultivo de plantas en macetas para desarrollar la indagación en los niños (as) de cinco años de una Institución Pública, Trujillo, 2018. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/29369>

Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Pg185.

Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Pg186.

- Ministerio de Educación. (2021). Programa curricular de Educación Inicial.
- Morín, E. (2006). “*La incertidumbre y el pensamiento complejo*”.
<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/104965>
- Ordoñez. (2015). “Técnicas de Investigación”.
<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092813/cap03.pdf>
- Ortiz, G., & Cervantes, M. (2015). La formación científica en los primeros años de escolaridad. *Panorama*, 9(17), 10-23. Osorio, G. A. (2015). habilidades científicas de los niños y niñas del programa pequeños científicos de la ciudad de Manizales.
- Piaget, J (1959. La formación del símbolo en el niño. Mexico, F.C.E. (1961). “Más que un juego, más que el movimiento, más que su infancia” en Córdoba el día 21 de agosto del 2014, organizada por la Fundación Arcor.
<https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI>
- Reyes, F., & Padilla, K. (2012). *La Indagación y la enseñanza de las Ciencias*. Educ. Quím., 23 (4), pp. 415 – 421.
- Tamayo & Tamayo, M. (2016). *Técnicas de Investigación*. (2ª Edición). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa, p. 180.
- Terrones, E. (2015). “La Actitud Científica”.10 edición corregida y aumentada, Buenos Aires,1988, p.3. Ezequiel Ander Egg.
- Tierrablanca Díaz, C. (2009). *Desarrollo del pensamiento crítico en niños pequeños*. Magisterio, 20-24.
- Tonucci, F. (2006). Desarrollo, aprendizaje y evaluación en la escuela infantil. En El proceso de evaluación en preescolar: significado e implicaciones (pp. 18-23). México: Guía del Taller General de Actualización.
- Torres, M. (2018). El juego: Una estrategia importante. Mérida: Universidad de los Andes, Venezuela.

UNESCO (2021). Perú retorna a clases a más tardar en marzo del 2022.

Wynne, H. (1985) *Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*.

<https://edmorata.es/libros/ensenanza-y-aprendizaje-de-las-ciencias/>

Zapata. (2006). “*Técnicas de investigación*”.

<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092813/cap03.pdf>.

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Actitud científica	La actitud científica es una propensión consciente de la ciencia para la observación del estudio de objetos, hechos, milagros o ciertos problemas y la mente del investigador para conocer la verdadera naturaleza de estas estructuras y principios. Terrones (2015).	La actitud científica en los estudiantes de 5 años se medirá a través de una guía de observación con 16 items que mide sus cuatro dimensiones cuya valoración será malo, regular, bueno. Tendrá una duración de aproximadamente 25 minutos por cada niño.	Curiosidad (observación)	<p>1. Formula preguntas sobre algún objeto o aspecto de su interés.</p> <p>2. Pregunta sobre las imágenes que se les muestra.</p> <p>3. Muestra entusiasmo realizar sus preguntas sobre lo que le interesa.</p> <p>4. Tiene curiosidad por conocer información respecto a un interés.</p>	Ordinal 1. Malo 2. Regular 3. Bueno
			Pensamiento crítico (formulación de hipótesis)	<p>5. Propone soluciones ante problemas o retos que encuentra.</p> <p>6. Menciona los pasos que siguió para buscar información.</p> <p>7. Propone acciones para el cuidado de las plantas, mediante el juego sensorial.</p>	

				8. Propone herramientas para el cultivo y cuidado de la planta por medio del juego.
			<p>Incertidumbre</p> <p>(experimentación)</p>	<p>9. Expresa sobre lo que aprendió y/o descubrió, y cómo lo hizo.</p> <p>10. Compara sus predicciones con lo que ahora conoce.</p> <p>11. Menciona lo que ahora conoce y lo que puede seguir investigando.</p> <p>12. Participa en la construcción de las conclusiones brindando sus ideas.</p>
			<p>Búsqueda de la verdad</p> <p>(conclusiones).</p>	<p>13. Dibuja y explica lo que aprendió mediante el juego.</p> <p>14. Dibuja los diferentes tipos de juegos que realizó.</p> <p>15. Menciona cuales fueron sus dificultades para realizar una actividad</p> <p>16. Muestra su dibujo y explica</p>

				cómo obtuvo la información.	
El Juego sensorial	Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida, los ejercicios específicos del período sensorio motor desde los primeros días hasta los cuatro años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Sanchez, B. (2000).	El juego sensorial en los estudiantes de 5 años se medirá a través de una lista de cotejo con 15 items que mide sus seis dimensiones cuya valoración será inicio, proceso, logrado. Esto se medirá mediante la aplicación de las sesiones.	Juego sensorial gustativos.	1. Conociendo el sentido del gusto. 2. Olores agradables y desagradables.	Ordinal
			Juego sensorial auditivos.	3. Jugamos con los instrumentos musicales. 4. Jugamos con los sonidos agudos y graves.	
			Juego sensorial visuales.	5. Ordenamos el gusano de imagines. 6. Conociendo líquidos mágicos.	
			Juego sensorial del olfato.	7. Olores agradables y desagradables. 8. Pintando con vegetales conozco olores 9. Disolviendo sustancias.	
			Juego sensorial táctil.	10. Jugando comprendo el sentido del tacto. 11. Torre de vasos en secuencia. 12. Moldeando aprendo	

				13. Adivinamos el tipo de textura es.	
			Juego sensorial y motrices.	14. Adivinamos que tipo de textura es. 15. Jugamos con las pinzas.	

Anexo 2: Instrumento de Recolección de datos

Guía de observación para medir actitud científica en niños de 5 años

Finalidad: La presente tiene como finalidad medir la actitud científica en los estudiantes de 5 años, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción. La información tiene carácter anónimo.

Instrucción: Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente, según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

Malo	Regular	Bueno
1	2	3

Dimensión	Indicador	Item	1	2	3
Curiosidad (observación)	Hace preguntas que expresan curiosidad sobre lo que acontece en su ambiente.	1. Formula preguntas sobre algún objeto o aspecto de su interés.			
		2. Pregunta sobre las imágenes que se les muestra.			
		3. Muestra entusiasmo realizar sus preguntas sobre lo que le interesa.			
		4. Tiene curiosidad por conocer información respecto a un interés.			
Pensamiento crítico (Formulación de hipótesis)	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información.	5. Propone soluciones ante problemas o retos que encuentra.			
		6. Menciona los pasos que siguió para buscar información.			

		7. Propone acciones para el cuidado de las plantas, mediante el juego sensorial.			
		8. Propone herramientas para el cultivo y cuidado de la planta por medio del juego.			
Incertidumbre (Experimentación)	Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	9. Expresa sobre lo que aprendió y/o descubrió, y cómo lo hizo.			
		10. Compara sus predicciones con lo que ahora conoce.			
		11. Menciona lo que ahora conoce y lo que puede seguir investigando.			
		12. Participa en la construcción de las conclusiones brindando sus ideas.			
Búsqueda de la verdad (Conclusiones)	Comunica de manera verbal, a través de dibujos, fotos, modelado o según su nivel de escritura – las acciones que realizó para obtener información.	13. Dibuja y explica lo que aprendió mediante el juego.			
		14. Dibuja los diferentes tipos de juegos que realizó.			
		15. Menciona cuales fueron sus dificultades para realizar una actividad			
		16. Muestra su dibujo y explica cómo obtuvo la información.			

Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	Actitud científica	16	100%
Dimensiones	Curiosidad (observación)	04	25 %
	Pensamiento crítico (formulación de la hipótesis)	04	25 %
	Incertidumbre (experimentación)	04	25 %
	Búsqueda de la verdad (conclusiones)	04	25 %

Baremación total del cuestionario

Unidad	Componente	Escala	Categoría
General	Variable	34 - 48	Bueno
		17 - 33	Regular
		1 - 16	Malo
Dimensional	Curiosidad (observación)	10 - 12	Bueno
		05 - 09	Regular
		1 - 04	Malo
	Incertidumbre (experimentación)	10 - 12	Bueno
		05 - 09	Regular
		1 - 04	Malo
	Incertidumbre (experimentación)	10 - 12	Bueno
		05 - 09	Regular
		1 - 04	Malo
	Búsqueda de la verdad (conclusiones)	10 - 12	Bueno
		05 - 09	Regular
		1 - 04	Malo

FICHA TÉCNICA

Ficha técnica del cuestionario de actitud científica

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir actitud científica
Autor y año	Original: Diseñado por la autora
	Adaptación: No fue adaptado, fue construido.
Objetivo del instrumento	Medir el nivel de actitud científica en niños de 5 años.
Usuarios	Niños y niñas de 5 años de la I.E. Virú.
Autor	Bernabe Chavez Luz Angelica
Fecha de elaboración	Junio 2022
Forma de administración o Modo de aplicación	<p>El cuestionario estructurado en 16 ítems, divididos en cuatro tipos de desempleo: Curiosidad (observación), pensamiento crítico (formulación de la hipótesis), incertidumbre (experimentación) y búsqueda de la verdad (conclusiones, tiene una duración promedio de 25 minutos aproximados</p> <p>El encuestador, a través de un formulario, tendrá que ser llenado por los jóvenes que son selectivo a muestra, es totalmente independiente y su duración es de aproximadamente 25 minutos de duración. De acuerdo a la instrucción el encuestado debe marcar con x el casillero de casa ítem según las preferencias que le corresponda.</p>
Validez	El cuestionario posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado 1 que de acuerdo la escala de valoración es muy buena; entonces es favorable y aplicable.
Confiabilidad	El cuestionario posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 25 niños y niñas, y la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach arrojó un resultado de que corresponde a un valor

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Prueba para medir la actitud científica en niños de 5 años” Su participación es de suma importancia para obtener la validez de la prueba.

Agradezco anticipadamente su valiosa contribución.

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: _____

Profesión: _____

Grado académico: _____

Afiliación institucional: _____

Área de experiencia profesional: _____

Tiempo de experiencia profesional: _____

II. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

Denominación de la prueba: Guía de observación para medir actitud científica en niños de 5 años

Autora(s):

Bernabé Chávez, Luz Angélica (0000-0003-4386-8101)

Objetivo de la prueba:

Conocer el nivel de actitudes científicas en las dimensiones de curiosidad, pensamiento crítico, incertidumbre y búsqueda de la verdad.

Dirigido a: Niños y niñas de 5 años

Característica de la prueba: La administración es individual, con una duración de 25 minutos.

III. BASE TEÓRICA DEL INSTRUMENTO

Esta prueba recoge los aportes de Harlen (2006) quien basándose en la división de Terrones (2015) considera el análisis de actitudes científica esta caracteriza en 4 categorías: la curiosidad (observación), pensamiento crítico, incertidumbre (experimentación) y búsqueda de la verdad (conclusiones).

Definición de la variable:

La actitud científica es una propensión consciente de la ciencia para la observación del estudio de objetos, hechos, milagros o ciertos problemas y la mente del investigador para conocer la verdadera naturaleza de estas estructuras y principios. Terrones (2015).

Dimensiones:

Curiosidad (observación): Tonucci (2006), los niños construyen teorías interpretativas de la realidad de una manera similar a la utilizada por los científicos, para ello insistió en que no hay necesidad de decirles cómo es el mundo, que ellos pueden ver su mundo como lo deseen. Son los profesores quienes deben utilizar la manera de cómo llamar su atención y generar su curiosidad para mejorar sus actitudes hacia la investigación y exploración. Los niños curiosos prueban nuevas experiencias, exploran y encuentran cosas que sean relevantes para ellos.

Pensamiento crítico: Según Shepherd (2006), citado por Tierrablanca (2009), ellos a su corta edad se formulan muchas interrogantes que merece cada de unas explicaciones acerca de lo que sucede en la naturaleza, tal vez no aceptadas por el saber científico, pero eso no les resta valor, por el contrario, son construcciones de los niños basadas en las experiencias y en las observaciones que realizan en su entorno.

Incertidumbre (experimentación): Según Morín (2006) La incertidumbre es uno de los elementos más importantes de la cultura moderna que quizás ningún campo pueda escapar de su influencia en todo caso, aceptamos el "movimiento" como punto de referencia para explicar la realidad, no cabe duda de que la incertidumbre es el centro del proceso cambiante de nuestro tiempo.

Búsqueda de la verdad (conclusiones): Tierrablanca (2009). Define a búsqueda de la verdad que los niños(as) a su corta edad se formulan muchas interrogantes que merece cada una de ellas diferentes explicaciones acerca de lo que sucede con la naturaleza, para que el niño construya cada acción que él quiera desarrollar basada en la experiencia y observación que encuentre en su entorno.

IV. INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ

A continuación, encontrará los criterios de calificación, sobre los que le solicito que por favor valore cada ítem.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4; así por favor brinde las observaciones que estime pertinentes.

Categoría	Calificación	Indicador
Claridad El ítem se comprende fácilmente; es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere importantes modificaciones o
	3. Moderado nivel	El ítem requiere algunas modificaciones en los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
Coherencia El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión .
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se relaciona lógicamente con la dimensión
Relevancia El ítem es esencial o importante; es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

1. No cumple con el criterio
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO

Primera área: Curiosidad (observación)

Objetivo del área: Realiza preguntas sobre lo que quiere conocer.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones o recomendaciones
Hace preguntas que expresan curiosidad sobre lo que acontece en su ambiente.	Formula preguntas sobre algún objeto o aspecto de su interés.				
	Pregunta sobre las imágenes que se les muestra.				
	Muestra entusiasmo realizar sus preguntas sobre lo que le interesa.				
	Tiene curiosidad por conocer información respecto a un interés.				

Segunda área: Pensamiento Crítico (formulación de hipótesis)

Objetivo del área

Medir las habilidades y capacidades de analizar una información.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones o recomendaciones
Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información.	Propone soluciones ante problemas o retos que encuentra.				
	Menciona los pasos que siguió para buscar información sobre lo que realizó.				
	Propone acciones para el realizar los juegos.				
	Propone herramientas para realizar cada juego cuidando de su salud.				

Tercera área: Incertidumbre (experimentación)

Objetivo del área: Medir el nivel de confianza, certeza o seguridad sobre el conocimiento de la actitud científica.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones o recomendaciones
Compara sus explicaciones y predicciones con los datos e información que ha obtenido, y participa en la construcción de las conclusiones.	Expresa sobre lo que aprendió y/o descubrió, y cómo lo hizo.				
	Compara sus predicciones con lo que ahora conoce.				
	Menciona lo que ahora conoce y lo que puede seguir investigando.				
	Participa en la construcción de las conclusiones brindando sus ideas.				

Cuarta área: Búsqueda de la verdad (conclusiones)

Objetivo del área: Medir los conocimientos sobre la información obtenida.

Indicador	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones o recomendaciones
Comunica de manera verbal, a través de dibujos, fotos, modelado o según su nivel de escritura – las acciones que realizó para obtener información.	Dibuja y explica lo que aprendió mediante el juego.				
	Dibuja los diferentes tipos de juegos que realizó.				
	Menciona cuales fueron sus dificultades para realizar una actividad				
	Muestra su dibujo y explica cómo obtuvo la información.				

Firma de evaluador: _____

Número de colegiatura: _____

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

Matriz de resumen valorativa según juicio de expertos

Dimensión	Criterio evaluado	Sumatoria de valoración			Puntaje promedio	Resultado
		Juez 1	Juez 2	Juez 3		
Claridad	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Coherencia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Relevancia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1

Escala de valoración

Intervalos	Interpretación
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 \leq \alpha \leq 0.80$	Respetable
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Buena
$0.90 \leq \alpha \leq 1$	Muy buena

Fuente: (Barraza, 2007)

Anexo 3: Validez a juicio de expertos

EVALUACION POR JUICIO DE EXPERTO 1

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: KARINA YOLANDA MINAYA ZAVALETA

Profesión: PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRÍA EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA

Afiliación institucional: _____

Área de experiencia profesional: GESTIÓN PEDAGÓGICA

Tiempo de experiencia profesional: 23 AÑOS



Karina Yolanda Minaya Zavaleta
Especialista GRE La Libertad
DNI 19090375

Firma de evaluador: _____

Número de colegiatura: 1519090375

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto

EVALUACION POR JUICIO DE EXPERTO 2

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: ROSA ELVIRA GOMEZ LLAURI

Profesión: PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRÍA PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Afiliación institucional: _____

Área de experiencia profesional: GESTIÓN PEDAGÓGICA

Tiempo de experiencia profesional: 23 AÑOS



Firma de evaluador: _____

Número de colegiatura: 1519090375

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto.

EVALUACION POR JUICIO DE EXPERTO 3

DATOS PERSONALES

Nombres y apellidos: KARLA MAGALY PABLO LEÓN

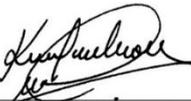
Profesión: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Afiliación institucional: _____

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA

Tiempo de experiencia profesional: 13 AÑOS


Karla Magaly Pablo León
DNI: 44617216

Firma de evaluador: _____

Número de colegiatura: 1544617216

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto.

Anexo 4: Confiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	16

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	17,27	8,210	,545	,828
VAR00002	17,33	8,524	,463	,833
VAR00003	17,33	8,238	,580	,825
VAR00004	17,47	8,695	,555	,827
VAR00005	17,53	8,695	,794	,820
VAR00006	17,47	8,695	,555	,827
VAR00007	17,60	9,971	,000	,845
VAR00008	17,47	8,695	,555	,827
VAR00009	17,47	9,695	,070	,853
VAR00010	17,53	8,695	,794	,820
VAR00011	17,40	8,114	,715	,816
VAR00012	17,53	8,695	,794	,820
VAR00013	17,13	9,981	-,085	,874
VAR00014	17,47	9,981	-,060	,859
VAR00015	17,47	8,124	,859	,810
VAR00016	17,53	8,695	,794	,820

20	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	Malo
21	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	Regular
22	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	Regular
23	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Malo
24	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	Malo
25	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	Malo
26	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	Regular
27	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	Regular

Anexo 6: Plan de Intervención

Programa de intervención

1. Datos generales

UGEL: Virú

Lugar: Virú

Nivel: Educación Inicial

Edad: 5 años

Nombre del programa: “Jugando investigo y aprendo”.

Participantes: 27 niños

Duración: Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos.

2. Situación problemática:

Debido al cierre masivo de las instituciones educativas provocado por la pandemia la COVID 19, durante 2 años los niños estaban expuestos a vivir encerrados en casa donde algunos padres estaban destinados a laborar para poder solventar sus gastos económicos, dejaban de lado a los niños.

Algunos niños ingresaban al aula virtual y otros no, es por ello que no desarrollaron ningún tipo de aprendizaje durante ese tiempo, en algunos casos si porque tenían el apoyo de algún familiar o un cuidador.

En el mundo, la educación es un factor fundamental para el desarrollo del niño, es importante rescatar diferentes actividades que llame su atención en la de cada uno de ellos. Es importante el apoyo del docente, padres de familia, para que este se sienta seguro y realice sus actividades en casa, en la escuela e incluso en la sociedad. Esta propuesta nos permitirá mejorar el juego sensorial para promover la actitud científica en niños de nivel inicial.

Para desarrollar el juego sensorial en los niños hace falta motivarlos y dedicar tiempo para promover el desarrollo de la actitud científica en niños de inicial de 5 años de la I.E.Virú, la misma que alcanzara a través de sesiones de aprendizajes

Esta estrategia se basa en la aplicación de 15 sesiones del juego sensorial, donde al momento de observar y participar en las sesiones con los estudiantes, se pondrá en práctica el desarrollo de estos juegos, puntualizando la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes, donde se pondrá en práctica técnicas de evaluación, instrumentos de evaluación, recojo de la información, recojo de la información y procesamiento del mismo a través de tablas y gráficos por resultados obtenidos.

3. Justificación:

La propuesta del proyecto Jugando investigo y aprendo para promover la actitud científica se sustenta en la teoría de Tonucci, ya que en esta teoría se busca que todos los niños(as) realicen actividades relacionadas a la mejora de la institución educativa realizando actividades que conlleven a elevar la imagen institucional debido a los resultados de los aprendizajes obtenidos cada uno de los niños, alineando las acciones en relación a la visión y misión institucional.

Del mismo modo lo hace la teoría de actitud científica que permite a todos los niños de la institución educativa mantenerse motivados ya sea moral y espiritualmente realizando acciones que permitan alcanzar los objetivos propuestos, haciéndolos sentir que son personas capaces de explorar su curiosidad, experimentar, buscar la verdad de las cosas y obtener conclusiones por ellos mismos; haciendo que el niño sea indagador, haciendo sentir importante dentro de la institución educativa, mientras ellos sean motivados estos sentirán que sí lo son.

Desde el punto de vista práctico el proyecto se justifica porque se pondrá en práctica el juego sensorial; está diseñado con estrategias que ayudaran a motivar al niño a despertar su actitud científica y así también el interés de saber el porqué de las cosas que suceden entorno a la naturaleza. El proyecto consta de 15 sesiones aplicadas está propuesto para niños y niñas de 5 años para que mediante la indagación desarrollen la curiosidad, pensamiento crítico, incertidumbre y búsqueda de la verdad donde expondrán de manera oral, gráfica y representaran sus vivencias. Desarrollándose remotamente desde temprana edad siendo evaluados por la lista de cotejo de manera individual.

4. Objetivo general:

Desarrollar la actitud científica a través de actividades del juego sensorial.

5. Objetivos específicos:

- Reconocer los juegos sensoriales gustativos
- Reconocer los juegos sensoriales auditivos
- Registrar los juegos sensoriales visuales
- Reconocer los juegos sensoriales del olfato.
- Registrar los juegos sensoriales táctiles.

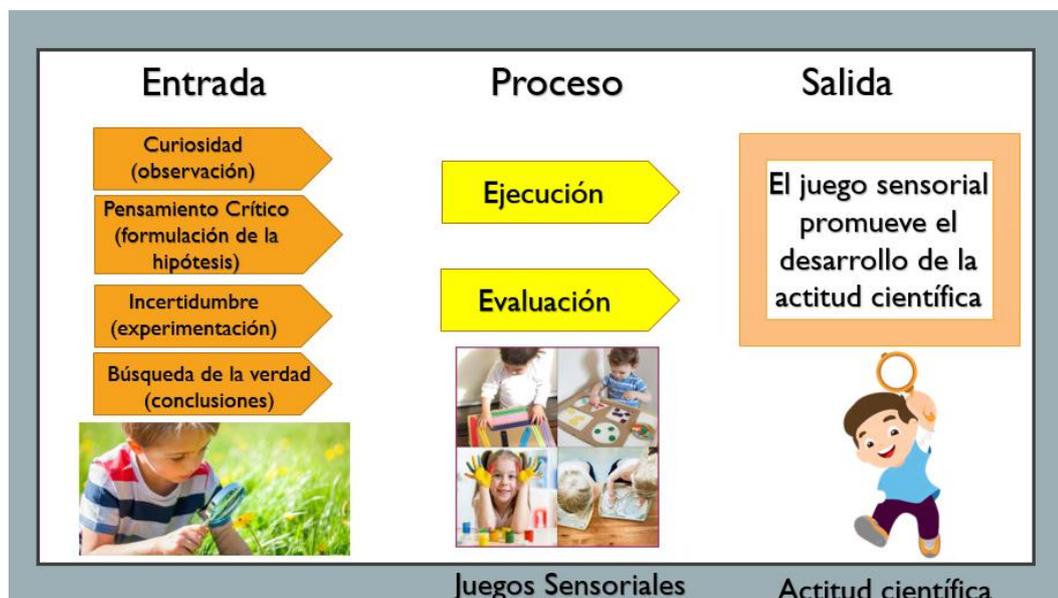
- Reconocer los juegos sensoriales y motrices.

6. Fundamentación teórica:

“Indagación científica” es indagar sobre las ciencias. Cabe resaltar que parece un término nuevo pero que este “fue presentado por primera vez en 1910 por John Dewey, en respuesta al aprendizaje de la ciencia tenía un énfasis en la acumulación de información en lugar del desarrollo de actitudes y habilidades necesarias para la ciencia” (Reyes – Cárdenas y Padilla, 2012, p. 5).

Con este enfoque se busca que los estudiantes tengan nuevos conocimientos a partir de su vida cotidiana, tratando de involucrarlo con su medio para que aprenda de su medio para enfrentar diversas situaciones que le permitan solucionar distintas situaciones (Indagación Científica para la Educación en Ciencias, 2017).

7. Descripción de la estrategia



8. Aspecto metodológico.

El programa Jugando investigo y aprendo es un trabajo cuasi experimental, donde se aplicará estrategias dinámicas, con la finalidad de

incentivar no solo la participación activa de los niños y niñas sino también el desarrollo de la actitud científica a través de las dimensiones de la curiosidad, pensamiento crítico, incertidumbre y búsqueda de la verdad. La observación es otra estrategia que se propone ya que, es una actividad natural que el niño realiza mediante estrategias vivenciales que van a permitir llegar al aprendizaje significativo.

9. Propuesta de talleres de fortalecimiento.

Talleres de fortalecimiento

Actividades	Metas	Logro esperado	Recursos	Tiempo	Fecha
1. "Conociendo el sentido del gusto"	Conocer el sentido	Identifica el sentido del gusto.	Limón, café, chocolate Canción Imágenes	45 minutos	Setiembre
2. Olores agradables y desagradables	Reconocer los distintos olores.	Descubre olores a través de su sentido del olfato.	-Dientes de ajo -Cebolla -Perfume -Esmalte de uñas -Jabón -Chocolate -Paleta de aspa (bien) -Paleta de equis (mal)	45 minutos	Setiembre
3. Jugamos con los instrumentos musicales.	Conocer el sentido	Identifica el sentido del oído.	Caja sorpresa, tambores, maracas y panderetas	45 minutos	Setiembre
4. Jugamos con los sonidos agudos y graves.	Reconocer los distintos sonidos.	Descubre olores a través de su	Teléfono y sorpresa Tarjeta imagen	45 minutos	Setiembre

		sentido del oído.			
5. Ordenamos el gusano de las imágenes.	El día de hoy vamos a ayudarle al títere Juan a ordenar el gusano de las figuras geométricas	Reconocer el orden utilizando el sentido de la vista.	Títere, figuras geométricas.	45 minutos	Setiembre
6. Conociendo líquidos mágicos.	Que los niños y niñas realicen experimentos con sustancias líquidas.		3 recipientes transparentes, cada uno con agua, aceite y miel 2 tubos de ensayo (uno marcada con cinta adhesiva pintada de color rojo y otro de azul) 1 gradilla 1 embudo 4 o 5 palos de chupete de madera o plástico. * VIDEO MUSICAL	45 minutos	Setiembre
7. Olores agradables y desagradables	Olores agradables y desagradables	Demuestra conocimiento	Dientes de ajo -Cebolla -Perfume -Esmalte de uñas	45 minutos	Setiembre

		del sentido del olfato.	-Jabón -Chocolate -Paleta de aspa (bien) -Paleta de equis (mal)		
8. Pintando con vegetales conozco olores.	Que los niños y niñas experimente haciendo pinturas con vegetales.	Demuestra que reconoce los distintos olores.	* Morteros, Lupas, Coladores, <u>Pañuelo Fermín</u> , canasta, cuchillo y platos de plástico descartable, pinzas, hisopos, cartulina o papel, verduras como betarraga, zanahoria, hojas de col entre otras. * Video CUENTO: LA HISTORIA DE LAS FRUTAS Y LAS VERDURAS	45 minutos	Setiembre
9. DISOLVIENDO SUSTANCIAS	Que los niños y niñas participen en el experimento: "DISOLVIENDO SUSTANCIAS"	Demuestra que diferencia los olores.	* Jarra medidora, tazas medidoras, Azúcar blanca, agua, limones, vasos transparentes y cucharitas descartables.	45 minutos	Setiembre

			* Video musical Limón, Limón		
10. Jugando, comprendo el sentido del tacto	aprender a conocer el sentido del tacto.	Demuestra que conoce el sentido del tacto.	Papel crepe, Papel lustre. Goma. USB.	45 minutos	Setiembre
11. Torre de vasos en secuencia.	Armar secuencias con vasos	Utiliza de manera correcta el sentido de la vista.	vasos de colores, imágenes.	45 minutos	Setiembre
12. Moldeando aprendo	experimentar a elaborar plastilinas caseras.	Estimular el sentido del tacto.	<ul style="list-style-type: none"> • Harina de trigo • Aceite • Polvo de refresco • Música • Taper Caja sorpresa		Setiembre
13. Adivinamos que tipo de textura es.	Conocer las distintas texturas	Demuestra conocimiento de los juego motrices.	caja sorpresa Venda Huellas de texturas.	45 minutos	Setiembre
14. Adivinamos que tipo de textura es.			caja sorpresa Venda Huellas de texturas.		Setiembre
15. Jugamos con las pinzas	Participan 27 niños y niñas.	Demuestra que conoce	Baúl mágico, pinzas, pompones pequeños de colores,	45 minutos	Setiembre

		el sentido del gusto.	botellas, plásticas.		
--	--	-----------------------	----------------------	--	--

10. Recursos:

10.1. Humanos:

Estudiantes de educación inicial de 5 años.

Profesora asesora de aula

Padres que se comprometen

Docente asesor de investigación

10.2. Materiales:

Los materiales a usar son: videos de canal de YouTube, Parlante, plumones, colores, microporoso, cintas, plastilinas, papeles de colores, tarjetas de cuentos, láminas, exposiciones, fotografías A4, cartulinas, televisión, dinámicas, proyector multimedia, entre otros.

10.3. Económicos:

Compra de material didáctico : 500

Compra de material para escritorio : 250

Servicios de impresión tpeo. : 100

Total : 850

El financiamiento será costeadado por el investigador al 100%.

11. Evaluación:

Las actividades que se realizarán en el programa “Jugando investigo y aprendo” serán evaluadas en tres etapas, el inicio con ayuda de un pre test, durante el proceso mediante los logros que los niños alcancen en cada actividad de aprendizaje y finalmente se aplicará el post test. La técnica a utilizar para la evaluación será la lista de cotejo. El instrumento a utilizar para la guía de observación; será una escala de valoración, donde se utilizará.

SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Virú

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo el sentido del gusto”

1.3. EDAD: 5 años

1.4. ESTUDIANTE: Bernabe Chavez Luz Angelica

1.5. FECHA:

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Diseña estrategias para indagación.	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 acerca de ellos.	Identifica el sentido del gusto.	Lista de cotejo

			Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática		
--	--	--	--	--	--

III. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Cantaremos una canción “cinco sentidos”</p> <p>La maestra les mostrará unas imágenes de los diferentes sabores y del sentido del gusto, les explicará para que sirve la lengua y que sabores podemos sentir con ella.</p>	Canción Imágenes Voz	45'
		<p>PROBLEMATIZACIÓN: La maestra le comenta que María ha traído diferentes sabores, pero ella quiere saber con qué sentido se saborea, ustedes la podrán ayudar a descubrir y solucionar el problema. ¿Cómo que sentido se puede saborear? Ustedes saben.</p>		
		<p>SABERES PREVIOS: Responden a las siguientes preguntas: ¿Cuáles es el sentido que utilizaremos? ¿Ustedes conocen más sabores? Cada niño ira manifestando diferentes opiniones.</p>		

		<p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: La maestra pregunta: ¿Qué haremos el día de hoy? Se oirán las opiniones de todos los niños y se le dirá que hoy trabajaremos en equipo para conocer el sentido del gusto.</p>		
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPANAMIENTO</p>	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS Planteamiento del problema:</p>	

			<p>La maestra les muestra a las niñas y les explica que sabores tiene (cancha, mandarina, choco listo, café) Planteamiento de hipótesis:</p> <p>La maestra escucha las posibles preguntas y respuestas de los niños.</p> <p>Posibles preguntas: ¿Los sabores se sienten iguales? ¿Con que sentido hemos probado?</p> <p>Posibles respuestas: No, por los sabores son diferentes Con la boca y lengua.</p> <p>Elaboración plan de acción:</p> <p>La maestra les hará probar a las niñas los diferentes tipos de sabores.</p> <p>Cada niña podrá saborear los diferentes tipos de sabores. Al finalizar cada niña expresara</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>oralmente los sabores que sintieron.</p> <p>Recojo de los datos y análisis de resultados de fuentes experimentales:</p> <p>En el aula cada niña pintara los diferentes sabores que han observado anteriormente.</p> <p>Estructuración de saberes contruidos relacionado con la contratación:</p> <p>Las niñas exponen brevemente lo que han pintado.</p>		
	CIERRE	EVALUACIÓN:			
		<p>Responderán las siguientes preguntas:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy? ¿Te gusto?</p> <p>¿Fue difícil? ¿Qué sabor te gusta más?</p> <p>¿Qué sabor no te gusta?</p>			

IV. ANEXO

Acido

Amargo

Salado

Dulce



Lengua



Boca



Link de cancion: <https://www.youtube.com/watch?v=FedXtehiVlc>

“los 5 sentidos”

Link de video: “sentido del gusto”

<https://www.youtube.com/watch?v=9EpV2K7xqXM&t=64s>

DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	ÁREA: PERSONAL SOCIAL			
	ESTUDIANTE	Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.		
		I	EP	L
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

ESQUEMA ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Experiencia de aprendizaje	Ciencia y Tecnología
1.2 Título de la actividad	Olores agradables y desagradables
1.3 Fecha	
1.4 Edad	5 años
1.5 Practicante	Bernabe Chavez Luz Angelica

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	PRODUCTO
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Problematiza situaciones para hacer indagación</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación</p> <p>Genera y registra datos o información</p> <p>Analiza datos e información</p> <p>Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</p>	<p>Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.</p>	<p>Descubre olores a través de su sentido del olfato.</p>	<p>Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales utilizando sus sentidos</p>	<p>Diferenciar los olores agradables y desagradables explorando a través del sentido del olfato.</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Con una caja sorpresa cantamos “Que será lo que tengo aquí” y contamos “1, 2 y 3” para abrirla. Al abrir la caja saldrá una enorme nariz</p> <p>Saberes Previos</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo será?</p> <p>La nariz, ¿sólo sirve para respirar? ¿para qué más?</p> <p>¿Qué sentido desarrollamos con la nariz?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Hoy descubriremos los olores agradables y desagradables que nuestra nariz puede percibir.</p>
Desarrollo	<p>Problematiza situaciones</p> <p>Se muestra a los niños 6 objetos (un esmalte, una cebolla, diente de ajo, perfume, jabón y chocolate) y nos hacemos la pregunta: “¿Todos tendrán el mismo olor?”</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación</p> <p>Se invita a los niños a pasar al frente con los objetos, se procede a vendarles los ojos para que perciban un olor al azar.</p> <p>Genera y registra información</p> <p>El niño o niña al estar vendados los ojos, la maestra procede a acercar el objeto cerca de su nariz.</p> <p>Analiza información</p> <p>El niño o niña tendrá que descubrir si el olor que está percibiendo el agradable o desagradable</p> <p>Evalúa y comunica</p>

	El niño o niña al descubrir si es agradable o desagradable el olor percibido, comunicará a sus compañeros levantando la paleta de bien o mal.
Cierre	<p>Evaluación</p> <p>¿Les pareció interesante la actividad de hoy?</p> <p>¿Qué otros olores agradables conoces?</p> <p>¿Qué otros olores desagradables conoces?</p>
IV. MATERIALES	
<p>-Dientes de ajo</p> <p>-Cebolla</p> <p>-Perfume</p> <p>-Esmalte de uñas</p> <p>-Jabón</p> <p>-Chocolate</p> <p>-Paleta de aspa (bien)</p> <p>-Paleta de equis (mal)</p>	
V. ENLACES DE REFERENCIA	
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf	
VII. ANEXOS	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos.
2. **INDICADOR:** Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.
3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los instrumentos musicales.
4. **FECHA:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Diseña estrategias para indagación.	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto.	Identifica el sentido del oído	Lista de cotejo

5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Se inicia la sesión presentando un video de niños tocando instrumentos musicales para luego interrogar: ¿Qué observaron en el video? ¿Cómo estaba el niño que tocaba el tambor? ¿Por qué habrá estado molesto? ¿Cómo estaba el niño que tocaba la pandereta, las maracas? ¿Ha ustedes les gustaría hacer música? ¿Cómo podríamos hacerlo?	Video.

	El día de hoy vamos a jugar hacer música con los instrumentos musicales.	
Desarrollo	<p>La docente solicita que los niños se ubiquen en un círculo para luego presentarles una caja sorpresa el cuál contendrá 3 tambores 4 maracas y 3 panderetas. Caja sorpresa, tambores, maracas y panderetas.</p> <p>Se interroga</p> <p>¿Qué son?</p> <p>¿De qué color son?</p> <p>¿Qué podemos hacer con ellas?</p> <p>¿Quiénes lo utilizan?</p> <p>¿Con estos materiales podremos jugar hacer música?</p> <p>Se les recuerda las normas de convivencia para iniciar la actividad.</p> <p>Los niños formaran 4 grupos de 4 estudiantes para luego proporcionarles a cada grupo los instrumentos musicales los niños inician a tocar los instrumentos para luego intercambiar los instrumentos entre los grupos para luego interrogar ¿Qué sonido tiene la maraca?</p> <p>¿Qué sonido tiene el tambor?</p> <p>¿todos tienen el mismo sonido?</p> <p>Seguidamente de acuerdo a los sonidos de cada instrumento se realizara un movimiento cuando se escuche el sonido del tambor saltaran al sonido de las máscaras realizaran chasquidos y cuando escuchen el sonido de la pandereta moverán la cintura..</p>	Caja sorpresa, tambores, maracas y panderetas
cierre	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Qué realizamos?</p> <p>¿Con que lo realizamos?</p> <p>¿Qué dificultades tuvimos?</p> <p>¿Cómo lo superamos?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

1. **DIMENSIÓN:** Juegos auditivos

2. **INDICADOR:** Identifica los sonidos de los instrumentos y los de la naturaleza.

3. **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con los sonidos agudos y graves.

4. **FECHA:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Diseña estrategias para indagación.	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto.	Identifica el sentido del oído	Lista de cotejo

5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Se motivará con un sobre sorpresas el cual contendrá un teléfono, cantando la canción "vamos a ver" se descubre el contenido del sobre y se interroga: ¿para qué sirve? ¿Cuándo lo utilizamos?, después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión.	Teléfono y sorpresa

	El día de hoy vamos a jugar al teléfono malogrado.	
Desarrollo	<p>Seguidamente se recuerdan las normas de convivencia para Lista de cotejo. Tarjetas de imágenes.</p> <p>Iniciar con la sesión la cual consiste en: colocar a los niños en forma de U la docente le dirá una palabra a niño que esta al inicio y el niño le dirá la misma palabra a su compañero y así sucesivamente hasta que llegue al último niño él será el encargado de decir el nombre en voz alta.</p> <p>Se les muestra un sobre con imágenes y solo se enseña al primer niño y él se encargará de decirles en el oído a su compañero de costado que es lo que vio en la imagen y así sucesivamente hasta llegar al último niño el cual mencionará en voz alta lo que le dijeron. La actividad se realiza por tres veces y si en caso el ultimo niño no mencionó lo que era la imagen se interroga a todos los niños para ver donde se malogro el teléfono.</p>	Tarjeta de imagen
cierre	<p>Se realiza la autoevaluación:</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Qué dificultad tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Ordenamos el gusano de las imágenes.

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Reconoce las imágenes de fondo.

EDAD: 5 años

FECHA:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ciencia y Tecnología.	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.	Lista de Cotejo.

II. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	se inicia la sesión presentando al títere Juan luego se interroga ¿Qué observan?, El títere saluda y les menciona mi mama me regalo un gusano de muchas figuras pero se me cayó y ahora no sé cómo volver a ordenarlo no sé qué pieza va primero, ustedes me pueden ayudar a ordenarlo, Después de escuchar las opiniones de los niños se declara el propósito de la sesión: El día de hoy vamos a	Video	20 minutos

	ayudarle al títere Juan a ordenar el gusano de las figuras geométricas		
DESARROLLO	<p>P La docente juntamente con los niños recuerdan las normas de convivencia para iniciar la actividad. La docente les muestra un gusano igual al que les presento el títere Juan, luego menciona el títere Pablo mi gusano era igual que ese gusano, se les muestra el gusano en un determinado tiempo para luego guardarlo y los niños armen el gusano de Pablo, se muestra por segunda vez el gusano si es que los niños no logran armarlo para luego entregarle su gusano armado al títere. Seguidamente se les proporciona una hoja para que los niños dibujen lo que han realizado.</p>	•	20 minutos
CIERRE	<p>Se realiza la autoevaluación: ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? ¿Cómo lo realizaron?</p>		5 minutos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** CONOCIENDO LIQUIDOS MAGICOS
- III. **EDAD:** 5 años
- IV. **FECHA:**

ÁREA / Competencias y capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	¿Que nos dará evidencias de aprendizaje? producciones y actuaciones
CIENCIA Y TECNOLOGÍA “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS” <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura). Ejemplo: Para comprobar la idea “para hacer queso hay que meter la leche a la refrigeradora/hielo”. Observan y registran los resultados.	Hace preguntas sobre aquello que le interesa conocer y utiliza los medios que tiene a su alcance para realizar su exploración.	Muestra interés haciendo preguntas sobre el experimento realizado.

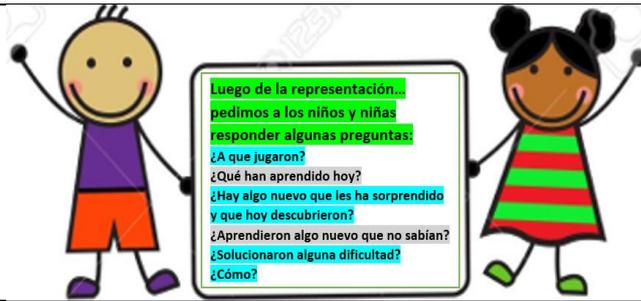
PROPOSITO DEL DIA:

Que los niños y niñas realicen experimentos con sustancias líquidas.

Recursos y materiales se utilizarán en esta sesión:

MATERIALES POR CADA GRUPO DE TRABAJO:
3 recipientes transparentes, cada uno con agua, aceite y miel
2 tubos de ensayo (uno marcada con cinta adhesiva pintada de color rojo y otro de azul)
1 gradilla 1 embudo
4 o 5 palos de chupete de madera o plástico.
 * VIDEO MUSICAL Yo quiero ser Nube luz <https://youtu.be/rydr3cFyBRk>
 *Fichas impresas para los niños y las niñas.

Horario	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
8:15 a 8:30 am.	<p>INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS (15 minutos)</p> <p>Saludamos todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos (en la puerta de la Institución educativa o en la puerta del aula)</p> 
8:30 a 9:30 am.	<p>JUEGO LIBRE EN SECTORES (60 minutos)</p>  <p>Secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Primer momento: Planificación y organización: Planifican a que jugar, donde, y con quien. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores. La cantidad de niños/as por sector es flexible. 2.- Segundo momento: Desarrollo del juego: Los niños/as inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación, la profesora acompaña y da soporte. 3.-Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden: En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron pueden representarlo si así lo requieren. Ordenar y guardar los materiales y juguetes



9:30 a
950
am.

ACTIVIDADES PERMANENTES/ASAMBLEA DE INICIO (20 minutos)

- Los niños y niñas saludan.
- Agradecen a Dios por este día
- Entonan canciones
- Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, vemos ¿Como está el día hoy? (el tiempo), etc.



Actividades permanentes



1.-INICIO: Damos a conocer a los niños y a las niñas el propósito del día. Niños y niñas hoy vamos a: Realizar experimentos con líquidos “mágicos”

9:50 a
10:50
am.

DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (60 minutos)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "LÍQUIDOS MÁGICOS"

MATERIALES QUE SE UTILIZAN: Tubos de ensayo, gradilla y embudo, Agua, aceite, miel, palitos de chupete.

ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Pide a los niños y niñas que se sienten sobre el suelo formando una media luna. Muéstrales el títere de un niño y cuéntales a través de él, que van a realizar una actividad para descubrir los secretos de algunos líquidos, a los que llamarán "líquidos mágicos".

Para ello acuerden juntos las normas de trabajo: esperar el turno, compartir y cuidar los materiales, etc. **Antes de realizar la actividad forra las mesas de trabajo con papel o plástico para evitar que se manchen.** Organiza a tu grupo en equipos de trabajo. Entrega a cada equipo un recipiente con aceite, otro con miel y un tercero con agua.

Motiva a los niños y niñas a explorar el agua, la miel y el aceite para que descubran sus características. Luego, anímalos a que expresen oralmente sus descubrimientos.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

***Observamos los líquidos presentados:**

Para orientar la capacidad de observación, plantea preguntas como: ¿Qué líquidos podemos observar? Para describir lo observado, pregúntales: ¿Cómo son? ¿qué color tienen? ¿qué sabor tienen? ¿cómo huelen? Para comparar los líquidos, pregúntales: ¿Todos los líquidos son iguales o diferentes? ¿por qué?

Escucha los comentarios realizados por los niños y niñas, luego lleva los siguientes materiales a cada mesa de trabajo:

3 recipientes transparentes, cada uno con agua, aceite y miel

2 tubos de ensayo (uno marcada con cinta adhesiva pintada de color rojo y otro de azul)

1 gradilla 1 embudo

4 ó 5 palos de chupete de madera o plástico.

La profesora dará un tiempo para que los niños observen y toquen los materiales colocados en la mesa, mientras menciona el nombre de cada uno de ellos. Recuerda orientar el uso, manipulación y cuidado de los materiales como el colocar los tubos de ensayo en la gradilla



***Preparamos diferentes líquidos:**

Orienta el desarrollo del experimento con ayuda de tarjetas conteniendo imágenes que representen cada uno de los pasos a realizar:

- Vierte un poco de aceite en el tubo de ensayo con marca azul.
- Vierte un poco de miel en el tubo de ensayo con marca roja.

Luego de escuchar sus respuestas, muestra la tarjeta con el siguiente paso: Agrega agua en ambos tubos utilizando el embudo. Deja reposar los tubos con los líquidos en la gradilla por 2 minutos. Pídeles que observen lo que sucede en ambos tubos y pregúntales ¿Qué observan? Luego de escuchar sus respuestas, pide que uno de los miembros de cada equipo mueva el contenido que hay dentro de cada tubo con un palo de chupete, para comprobar si los líquidos se mezclan.

***Realizamos algunas preguntas:**

Realiza algunas preguntas que ayuden a expresar lo observado en el tubo marcado de color rojo que contiene agua y miel, tales como: ¿Qué sucedió al remover el agua con la miel? ¿por qué creen que el agua y la miel se mezclaron? entre otras. Durante el experimento orienta sus observaciones y comentarios para que concluyan que el agua y la miel son líquidos que se mezclan.

Realiza algunas preguntas que ayuden a expresar lo observado en el **tubo marcado de color azul** que contiene agua y aceite, tales como: ¿Qué sucedió al remover el agua con el aceite? ¿por qué creen que el agua y el aceite no se mezclan incluso después de removerlo? Nuevamente orienta las observaciones y comentarios para que concluyan que el agua y el aceite son líquidos que no se pueden mezclar, porque presentan diferentes características.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD:

Después de ayudarlos a colocar los materiales en un lugar seguro y limpiar las mesas de trabajo, pide a los niños y niñas que se sienten sobre el suelo en media luna para recordar el experimento. Pregúntales: **¿Cuáles fueron los líquidos que usamos durante el experimento? ¿qué hicimos con ellos? ¿todos se pudieron “juntar” o mezclar? ¿por qué?**

Propónles el juego “Mezclándonos”. Pídeles que se muevan por el espacio de manera libre y al escuchar las palabras agua y miel, se juntan, y al escuchar las palabras agua y aceite se separan.





RETO: Muestra interés haciendo preguntas sobre el experimento realizado.

3.-CIERRE

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

ÁREA, COMPETANCIA Y CAPACIDADES:

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”

- Problematiza situaciones para hacer indagación.
- Diseña estrategias para hacer indagación.
- Genera y registra datos o información.
- Analiza datos e información.
- Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

¿Qué líquidos podemos observar?

¿Cómo son? ¿qué color tienen?

¿qué sabor tienen?

¿cómo huelen?

¿Cuáles fueron los líquidos que usamos durante el experimento?

¿qué hicimos con ellos?

¿todos se pudieron “juntar” o mezclar? ¿por qué?

METACOGNICIÓN:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Qué fue lo que más les gusto?

¿En qué tuviste dificultad?

¿En qué puedes mejorar?

¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad?

¿Qué me fue más fácil?

¿Qué me fue difícil?

¿En que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

¿Participé en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?

¿Respeté los acuerdos de convivencia?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Experiencia de aprendizaje	Ciencia y Tecnología
1.2 Título de la actividad	Olores agradables y desagradables
1.3 Fecha	
1.4 Edad	5 años
1.5 Practicante	Bernabe Chavez Luz Angelica

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIO	PRODUCTO
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Problematiza situaciones para hacer indagación</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación</p> <p>Genera y registra datos o información</p> <p>Analiza datos e información</p> <p>Evalúa y comunica el proceso y resultado de</p>	Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus sentidos. Usa algunos objetos y herramientas en su exploración.	Descubre olores a través de su sentido del olfato.	Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales utilizando sus sentidos	Diferenciar los olores agradables y desagradables explorando a través del sentido del olfato.

	su indagación.				
III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD					
	Inicio	<p>Motivación</p> <p>Con una caja sorpresa cantamos “Que será lo que tengo aquí” y contamos “1, 2 y 3” para abrirla. Al abrir la caja saldrá una enorme nariz</p> <p>Saberes Previos</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo será?</p> <p>La nariz, ¿sólo sirve para respirar? ¿para qué más?</p> <p>¿Qué sentido desarrollamos con la nariz?</p> <p>Propósito y organización</p> <p>Hoy descubriremos los olores agradables y desagradables que nuestra nariz puede percibir.</p>			
	Desarrollo	<p>Problematiza situaciones</p> <p>Se muestra a los niños 6 objetos (un esmalte, una cebolla, diente de ajo, perfume, jabón y chocolate) y nos hacemos la pregunta: “¿Todos tendrán el mismo olor?”</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación</p> <p>Se invita a los niños a pasar al frente con los objetos, se procede a vendarles los ojos para que perciban un olor al azar.</p> <p>Genera y registra información</p> <p>El niño o niña al estar vendados los ojos, la maestra procede a acercar el objeto cerca de su nariz.</p> <p>Analiza información</p> <p>El niño o niña tendrá que descubrir si el olor que está percibiendo el agradable o desagradable</p>			

	<p>Evalúa y comunica</p> <p>El niño o niña al descubrir si es agradable o desagradable el olor percibido, comunicará a sus compañeros levantando la paleta de bien o mal.</p>
Cierre	<p>Evaluación</p> <p>¿Les pareció interesante la actividad de hoy?</p> <p>¿Qué otros olores agradables conoces?</p> <p>¿Qué otros olores desagradables conoces?</p>
IV. MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> -Dientes de ajo -Cebolla -Perfume -Esmalte de uñas -Jabón -Chocolate -Paleta de aspa (bien) -Paleta de equis (mal) 	
V. ENLACES DE REFERENCIA	
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
<p><u>http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion- inicial.pdf</u></p>	
VII. ANEXOS	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** Pintando con vegetales conozco olores.
- III. **EDAD:** 5 años
- IV. **FECHA:**

ÁREA / Competencias y capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	¿Que nos dará evidencias de aprendizaje? producciones y actuaciones
CIENCIA Y TECNOLOGÍA “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS” <ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura). Ejemplo: Para comprobar la idea “para hacer queso hay que meter la leche a la refrigeradora/hielo”. Observan y registran los resultados.	Hace preguntas sobre aquello que le interesa conocer y utiliza los medios que tiene a su alcance para realizar su exploración.	Muestra interés haciendo preguntas sobre el experimento realizado.

PROPOSITO DEL DIA:

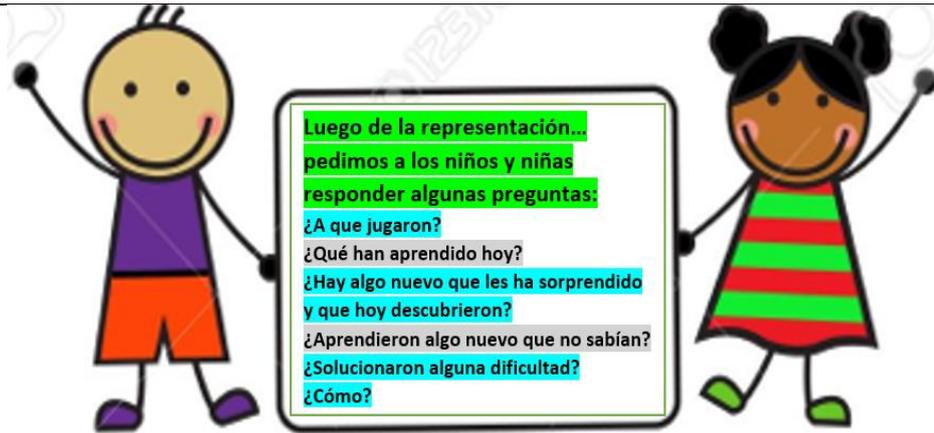
Que los niños y niñas experimente haciendo pinturas con vegetales

Recursos y materiales se utilizarán en esta sesión:

* Morteros, Lupas, Coladores, **Pañuelo Fermín**, canasta, cuchillo y platos de plástico descartable, pinzas, hisopos, cartulina o papel, verduras como betarraga, zanahoria, hojas de col entre otras.

* Video CUENTO: LA HISTORIA DE LAS FRUTAS Y LAS VERDURAS
<https://youtu.be/caHa1dapcBI>

Horario	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
8:15 a 8:30 am.	<p>INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS (15 minutos)</p> <p>Saludamos todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos (en la puerta de la Institución educativa o en la puerta del aula)</p> 
8:30 a 9:30 am.	 <p>Secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Primer momento: Planificación y organización: Planifican a que jugar, donde, y con quien. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores. La cantidad de niños/as por sector es flexible. 2.- Segundo momento: Desarrollo del juego: Los niños/as inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación, la profesora acompaña y da soporte. 3.-Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden: En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron pueden representarlo si así lo requieren. Ordenar y guardar los materiales y juguetes



9:30 a
950
am.

ACTIVIDADES PERMANENTES/ASAMBLEA DE INICIO (20 minutos)

- Los niños y niñas saludan.
- Agradecen a Dios por este día
- Entonan canciones
- Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, vemos ¿Como está el día hoy? (el tiempo), etc.



1.-INICIO: Damos a conocer a los niños y a las niñas el propósito del día.

Niños y niñas hoy vamos a: Hacer pinturas naturales de verdura y frutas.

9:50 a
10:50
am.

DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (60 minutos)

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

PINTANDO CON VEGETALES

MATERIALES QUE SE UTILIZAN:

Morteros, Lupas, Coladores, Pañuelo Fermín, canasta, cuchillo y platos de plástico descartable, pinzas, hisopos, cartulina o papel, verduras como betarraga, zanahoria, hojas de col entre otras.



ANTES DE LA ACTIVIDAD:

Preparamos una lata decorada con un pañuelo de colores.

Tenemos una visita en el aula: Comenta a los niños y niñas que ha venido nuestro amigo Fermín a visitarnos. Muestra una lata decorada, la cual contiene un pañuelo de colores llamado "Fermín, el pañuelo colorín". Fermín saluda y brinda un abrazo a cada uno de los niños y niñas, mostrándoles una canasta con verduras para que puedan elegir una de ellas y así puedan explorar libremente identificando sus características de forma, color, olor, textura entre otras. Motiva a los niños y niñas a comentar sus observaciones con preguntas, tales como: ¿Sabes cómo se llama la

verdura que elegiste? ¿cómo es?, entre otras preguntas que creas conveniente realizar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Jugamos con Fermín: “Fermín, el pañuelo colorín” les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué colores tiene mi ropa? ¿les gusta mis colores? ¿por qué? ¿saben de dónde vienen mis colores? ¿de dónde? ¿ustedes creen que alguna de las verduras que hemos observado puede brindar su color? ¿cómo creen que podemos obtener los colores de estas verduras? ¿qué color creen que saldrá de esta verdura? Escucha atentamente todas las hipótesis que van formulando los niños y niñas apuntándolas en un lugar visible del aula. Con la verdura que cada uno de los niños y niñas eligió pídeles que realicen la experimentación, organizándose por grupos de trabajo según la verdura elegida, por ejemplo: el grupo de las beterragas, el de las zanahorias, el de la col, etc. ¡Vamos a ver como lo hacemos! Indica a cada grupo cómo realizar la experiencia:

*El grupo de niños y niñas que eligieron las hojas debe rasgarlas en pequeños trozos y colocarlas dentro del mortero.

***El grupo de niños y niñas** que eligieron las zanahoria y betarragas sancochadas las deben picar con un cuchillo de plástico sobre platos descartables y colocarlas en el mortero.

Conforme los niños y niñas van moliendo en el mortero las verduras, acércate y pregúntales por los cambios que se van dando, los colores que van descubriendo. Realiza preguntas tales como: ¿Qué está sucediendo? ¿qué color saldrá? ¿por qué creen que sale ese color?, entre otras preguntas que creas conveniente realizar. “Fermín, el pañuelo colorín” dialoga con los niño



CIERRE DE LA ACTIVIDAD:

Luego de haber obtenido los colores de las verduras, proporciónales papeles de diferentes tamaños para que dibujen **con su dedo o un**

hisopo lo que más les gustó de la actividad. Organiza una asamblea, para que cada niño y niña explique sus descubrimientos, comenten qué verdura utilizó, cómo logró obtener el color y qué dibujó con esa pintura natural.



3.-CIERRE

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN

ÁREA, COMPETANCIA Y CAPACIDADES: CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”

- Problematiza situaciones para hacer indagación.
- Diseña estrategias para hacer indagación.
- Genera y registra datos o información.
- Analiza datos e información.
- Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.

¿Sabes cómo se llama la verdura que elegiste? ¿cómo es?
¿Qué colores tiene mi ropa? ¿les gusta mis colores? ¿por qué?

¿saben de dónde vienen mis colores? ¿de dónde?

¿ustedes creen que alguna de las verduras que hemos observado puede brindar su color?

¿cómo creen que podemos obtener los colores de estas verduras?

¿qué color creen que saldrá de esta verdura?

¿Qué está sucediendo? ¿qué color saldrá? ¿por qué creen que sale ese color?

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ¿En qué tuviste dificultad?
- ¿En qué puedes mejorar?
- ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad?
- ¿Qué me fue más fácil?
- ¿Qué me fue difícil?
- ¿En que nos servirá lo que hemos

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participé en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?
- ¿Respeté los acuerdos de convivencia?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** Pintando con vegetales conozco olores.
- III. **EDAD:** 5 años
- IV. **FECHA:**

ÁREA / Competencias y capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	¿Que nos dará evidencias de aprendizaje? producciones y actuaciones
CIENCIA Y TECNOLOGÍA “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS” <ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura). Ejemplo: Para comprobar la idea “para hacer queso hay que meter la leche a la refrigeradora/hielo”. Observan y registran los resultados.	Hace preguntas sobre aquello que le interesa conocer y utiliza los medios que tiene a su alcance para realizar su exploración.	Muestra interés haciendo preguntas sobre el experimento realizado.

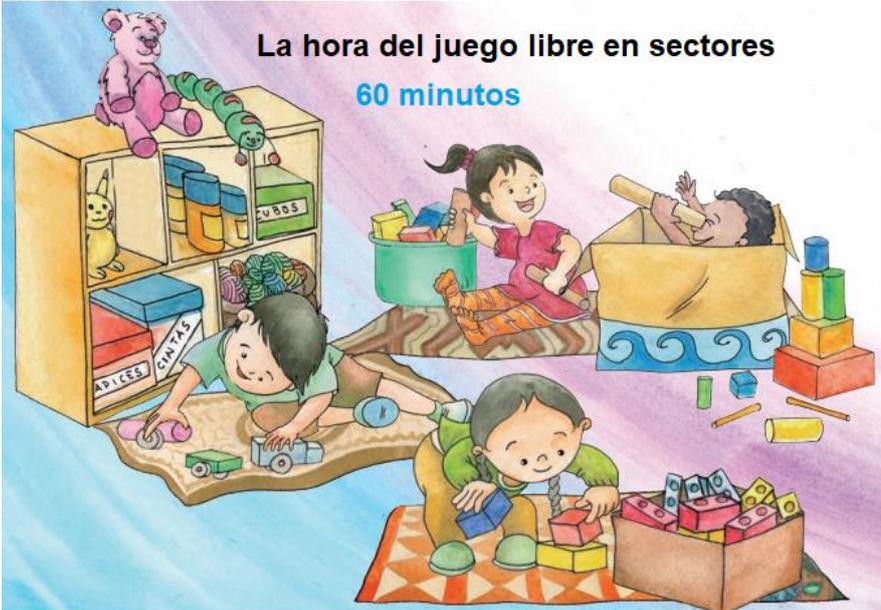
PROPOSITO DEL DIA:

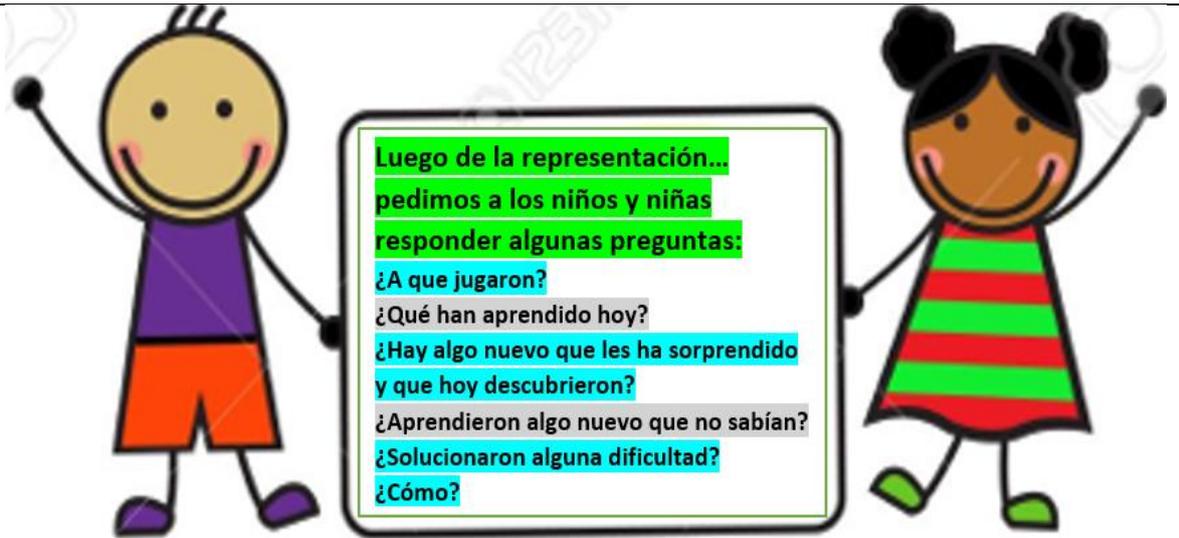
Que los niños y niñas participen en el experimento: “DISOLVIENDO SUSTANCIAS”

Recursos y materiales se utilizarán en esta sesión:

* Jarra medidora, tazas medidoras, Azúcar blanca, agua, limones, vasos transparentes y cucharitas descartables.

* Video musical Limón, Limón <https://youtu.be/E-lt4jMKNKo>

Horario	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
8:15 a 8:30 am.	<p>INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS (15 minutos)</p> <p>Saludamos todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos (en la puerta de la Institución educativa o en la puerta del aula)</p> 
8:30 a 9:30 am.	<p>La hora del juego libre en sectores 60 minutos</p>  <p>Secuencia metodológica de la hora del juego libre en sectores:</p> <ol style="list-style-type: none">1.-Primer momento: Planificación y organización: Planifican a que jugar, donde, y con quien. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores. La cantidad de niños/as por sector es flexible.2.- Segundo momento: Desarrollo del juego: Los niños/as inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación, la profesora acompaña y da soporte.3.-Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden: En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron pueden representarlo si así lo requieren. Ordenar y guardar los materiales y juguetes



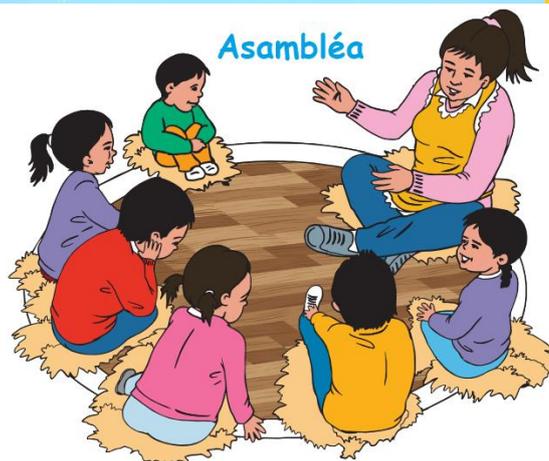
9:30 a
 950
 am.

ACTIVIDADES PERMANENTES/ASAMBLEA DE INICIO (20 minutos)

- Los niños y niñas saludan.
- Agradecen a Dios por este día
- Entonan canciones
- Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, vemos ¿Como está el día hoy? (el tiempo), etc.



Actividades permanentes



	<p><u>1.-INICIO:</u> Damos a conocer a los niños y a las niñas el propósito del día. Niños y niñas hoy vamos a: realizar el experimento “DISOLVIENDO SUSTANCIAS”</p>
<p>9:50 a 10:50 am.</p>	<p>DESARROLLO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (60 minutos) NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISOLVIENDO SUSTANCIAS MATERIALES QUE SE UTILIZAN: Jarra medidora, tazas medidoras, Azúcar blanca, agua, limones, vasos transparentes y cucharitas descartables. ANTES DE LA ACTIVIDAD: Consigue los materiales que se utilizarán para realizar la actividad de manera óptima. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Organiza a tus niños y niñas en asamblea y coméntales que hoy descubrirán algo interesante, escucha sus predicciones e inicia la experimentación: muéstrales los materiales con los que van a experimentar y pide ayuda a uno o dos niños para realizar la actividad. Vamos a ver qué pasa Representa la situación usando una jarra medidora y agrega azúcar para que los niños y niñas puedan observar cómo desaparece poco a poco. Motívalos a observar planteando algunas preguntas: ¿Dónde está el azúcar? ¿qué pasó con el azúcar? Escucha las respuestas de los niños y proponles realizar un experimento para descubrir cómo desaparece el azúcar. A organizarnos en grupos: Organiza a los niños y niñas en equipos de trabajo, acordando las normas de convivencia que les permita realizar el experimento y tomar precauciones al manipular los productos. Vamos a experimentar: Cada grupo recibe un vasito descartable con una cucharita de azúcar. Destina un tiempo para que los niños lo exploren y puedan identificar sus características. Motívalos a que comenten los descubrimientos que han realizado durante la exploración. Posteriormente muéstrales un vaso con agua hervida fría y pregúntales ¿Qué pasará si agregamos azúcar a este vaso?; escucha sus comentarios y proponles realizar el experimento entregándole a cada uno una cucharita y un vaso descartable. Indícales que viertan en su vaso un poco de agua de la jarra medidora con agua que se encuentra en el centro de sus mesas. Cuando todos estén listos invítalos a observar qué sucede con el azúcar antes de removerlo. Motívalos a que comenten sus observaciones preguntando ¿Qué pasó con el azúcar al agregarla al vaso con agua? ¿dónde se quedó el azúcar? Encamina a los niños y niñas para que elaboren sus predicciones preguntando ¿Qué creen que pasará si movemos la cucharita dentro del vaso?, escucha sus comentarios y los anímalos a remover el agua con sus cucharitas para poder verificar sus hipótesis. Orienta a los niños y niñas a pensar si el agua y el azúcar se han unido (mezcla/disolución) porque al probar el agua la sentimos dulce, pero no podemos ver el azúcar. Seguidamente con ayuda de la docente se</p>

cortarán los limones y con un exprimidor sacarán el zumo del limón y lo colocarán en un recipiente. Nuevamente en asamblea pregúntales ¿Qué podemos hacer con este zumo de limón? Escucha sus respuestas e invítalos a que incorporen el zumo de limón en la jarra con agua y azúcar. Una vez realizada la mezcla observaran si el color del agua es igual a cuando se hizo la mezcla con el azúcar. Escucha sus respuestas y procedan a degustar la limonada que han preparado.



CIERRE DE LA ACTIVIDAD:

Reunidos en asamblea, los niños indicarán los pasos que han seguido para preparar la limonada. Escribe o dibuja la receta de la limonada, **pídeles que te dicten los pasos realizados** y que comenten que les pareció la actividad.



3.-CIERRE

FICHA DE RETROALIMENTACIÓN
<p>ÁREA, COMPETANCIA Y CAPACIDADES: CIENCIA Y TECNOLOGÍA “INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.
<p>¿Qué pasará si agregamos azúcar a este vaso?</p>

¿Dónde está el azúcar? ¿qué pasó con el azúcar?
¿Qué creen que pasará si movemos la cucharita dentro del vaso?
¿Qué podemos hacer con este zumo de limón?

METACOGNICIÓN:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué fue lo que más les gusto?
- ¿En qué tuviste dificultad?
- ¿En qué puedes mejorar?
- ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad?
- ¿Qué me fue más fácil?
- ¿Qué me fue difícil?
- ¿En que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?

AUTOEVALUACIÓN:

- ¿Participé en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuestas?
- ¿Respeté los acuerdos de convivencia?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Virú
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando, comprendo el sentido del tacto
- 1.3. EDAD: 5 años
- 1.4. ESTUDIANTE: Bernabe Chavez Luz Angelica

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	INDAGACIÓN MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación 	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 acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o	Reconoce en el sentido del tacto, a través de un juego de adivinanza de texturas.	Guía de observación.

			situación problemática.		
--	--	--	------------------------------------	--	--

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEM PO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente inicia con una caja mágica e indica lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niña se colocará una venda. - Luego introducirá la mano en la caja para explorar todo lo que contiene adentro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica. - Mano gigante de cartulina. - Diferent es texturas. 	45´
		<p>SABERES PREVIOS:</p> <p>Los niños responden a las siguientes unas preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tocaste? - ¿Cómo sintieron tus manos al introducirlas a la caja mágica? - ¿Qué lograste identificar? 		
		<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>La docente, cuenta una anécdota:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El día de ayer fui a una pizzería, cuando me sirvieron no recordé usar los cubiertos y cogí una rebanada con mi mano, sin percatarme que está muy caliente y muy áspera. Entonces esperé a que se enfriará un 		

		poco, luego pedí un base de chicha y estaba muy helado que mis manos se congelaron.		
--	--	---	--	--

		<p>Finalmente pedí un panque muy suave y esponjoso bañado en manjar blanco.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con que parte de mi cuerpo cogí la rebanada de pizza? - ¿Por qué sentía caliente, frío y suave? - ¿De qué sentido estaremos hablando? 	<p>Papel crepe, Papel lustre, goma.</p> <p>USB.</p>	
		<p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <p>Después de escuchar las respuestas, la maestra indica que el día de hoy vamos aprender a conocer el sentido del tacto.</p> <p>La maestra indica las siguientes normas antes de empezar la actividad.</p>		

		<p>Planteamiento del problema</p> <p>La docente realizará lo siguiente:</p> <p>Vamos a cantar una canción tengo dos manitos e indicará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saldrán de sus asientos y se paran para poder movernos. <p>Planteamiento de hipótesis</p>		
	Desarrollo	<p>La docente les muestra una mano grande con diferentes texturas. (áspero, suave, liso, corrugado y duro).</p> <p>Elaboración del plan de acción</p> <p>La docente brindará las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formarán una media luna. - Realizará el juego del "Globo Bailarín, que consiste en: <p>El globo pasará por cada niña, acompañado de una canción, cuando la canción pare, la niña que se quede con el globo pegará una textura de acuerdo al nombre que</p>		

		<p>corresponde.</p> <p>Recojo de datos y análisis de resultados La docente realizara las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué textura lograste reconocer?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p> <p>¿Qué textura te gustó más</p> <p>Entonces, ¿Logras identificar las texturas?</p> <p>Estructuración del saber construido como respuesta al problema</p> <p>La docente indica los siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujarán sus manos con un lapiza en hojas bond. - Luego se le brindará papel crepe y papel lustre. <p>En una mano pegarán papel lustre y en la otra realizarán el embolillado.</p>		
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Te gusto?</p> <p>¿lo pondré en práctica?</p>		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** : Torre de vasos en secuencia.
- III. **INDICADOR:** Realiza actividades coordinadas óculo manual óculo podal.
- IV. **EDAD:** 5 años
- V. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:**

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Lista de Cotejo.

V. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá vasos de colores, una imagen con secuencia de colores. Pasamos a descubrir el contenido de la caja cantando la canción “vamos a ver” luego se interroga ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con los vasos? Después de escuchar la opinión de los niños se menciona el propósito de la actividad: El día de Lista de cotejo Caja sorpresa, vasos de colores, imágenes. hoy vamos armar torre de vasos en secuencia.		20 minutos

<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños juntamente con la docente recuerdan las normas de convivencia para luego iniciar con la actividad.</p> <p>Previamente la docente coloca dos mesas al frente y los niños forman dos equipos, a cada equipo se le entrega vasos de colores y una imagen con la secuencia, ambos equipos tendrán la misma imagen. La actividad consiste en que cada equipo arme una torre de vasos, siguiendo la secuencia de colores de la imagen que se entregó. Luego se revisará si lo hicieron correctamente. Una vez terminada la actividad se les proporciona una hoja para que dibujen lo que realizaron. Explican la actividad que realizaron para luego exponerlo.</p>	<p>vasos de colores, imágenes.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué actividad realizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron?</p>		<p>5 minutos</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

- I. **TITULO:** Moldeando aprendo.
- II. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Virú
- III. **AULA:** 5 años B
- IV. **FECHA:** 09 de Junio
- V. **PROPOSITO:** Que los niños y niñas desarrollen el sentido del tacto.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Compara sus explicaciones o predicciones con los datos e información que ha obtenido y participa en la construcción de las conclusiones.	Lista de Cotejo.

VI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACTIVIDAD	MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
-----------	----------	-------------	----------

<p>Moldeando aprendo</p>	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>Los niños y niñas realizan la actividad del juego libre. Para ello el material debe de estar ordenado según corresponda, luego comentan sobre la actividad que realizo de forma oral o a través de un dibujo.</p> <p>PLANIFICACIÓN: los niños en asamblea establecen los acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre en el sector de su preferencia.</p> <p>ORGANIZACIÓN: cada niño elige el sector de juego, elige los materiales con lo que desea jugar y con quien desea jugar.</p> <p>Ejecución: los niños y niñas juegan libremente con los materiales elegidos.</p> <p>Orden: los niños y niñas ordenan sus materiales utilizados durante el juego de manera libre y espontánea.</p> <p>SOCIALIZACIÓN: los niños verbalizan (asamblea) lo que jugaron solos o con sus compañeros.</p> <p>REPRESENTACIÓN: los niños y niñas representan lo que hicieron mediante un dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Colores • Lápiz • Música
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>La maestra saluda a los niños y niñas e inicia con el desarrollo de las actividades: Damos las gracias a Dios por este hermoso día.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo está el clima el día de hoy? • ¿Qué día es hoy? • Registran su asistencia, recordamos nuestros acuerdos, palabras mágicas y normas de convivencia. 		
<p>INICIO</p>	<p>Problematización: Contamos la siguiente situación: "Miss Yennifer fue al aula turquesa para prestarse plastilina y Miss Luz se dirigió al sector dibujo y pintura y recordó que dos días antes lo habían utilizado para su</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Harina de trigo • Aceite • Polvo de refresco • Música • Taper • Caja sorpresa 	

experimento del volcán, la miss cesi se puso muy triste”

Preguntamos:
 - ¿a dónde fue la miss Yennifer?
 ¿Qué buscaba?
 ¿qué le dijo la miss Luz? ¿Cómo se sintió la miss Yennifer? ¿Qué podemos hacer para ayudarle a la miss Yennifer?

Motivación:
 Con los niños y niñas reunidos en asamblea, Se motivará presentando una caja sorpresa acompañada de la canción "pasa la sorpresa", se generará expectativas a través de las siguientes interrogantes ¿Qué será? ¿Para qué lo habré traído? ¿Qué contiene la caja? Con la ayuda de los niños se procede a descubrir el contenido de la caja en la cual se encontrarán plastilinas, y en una bolsa harina, sal, agua, aceite, polvo para preparar refrescos un taper y un papelote con la siguiente pregunta cesta plastilina alcanzará para sus treinta niños de la miss cesi? ¿y lo que hay en la bolsa servirá para solucionar el problema de la miss cesi así ya no este triste?

Saberes previos:
 promovemos el dialogo a través de interrogantes tales como: ¿Qué será? ¿Para qué las habré traído? ¿Cómo se hará la plastilina? ¿Qué ingredientes se utilizarán? ¿Les gustaría elaborar plastilina? y si hacemos plastilina en el jardín o en casa ¿será igual como las que compramos? Y como se llamará.

Propósito:
 La maestra comunica el propósito de la sesión: niños (as) hoy día vamos a experimentar a elaborar plastilinas caseras. con los niños y niñas se acuerda el cumplimiento de las normas de convivencia:
 cuidar los materiales.
 mantener el orden y la limpieza.

<p>DESARROLLO</p>	<p>Problematiza situaciones: Reunidos en asamblea, pedimos que observen las cosas que hemos traído en la bolsa que hemos traído. planteamos las siguientes preguntas: ¿qué tenemos aquí? ¿la harina estará hecha para hacer plastilina? usualmente se utilizarán estos materiales para hacer plastilina? ¿vamos a intentar que les pareceré niños? Invitamos a los niños(as) a expresar sus respuestas de manera ordenada y respetando el turno del otro. ¿Podemos tener plastilina sin la necesidad de comprar? ¿De qué manera?</p> <p>Diseña estrategias: Se pide a los niños(as) a dar sus posibles respuestas hipótesis a la pregunta planteada arriba ya mencionada. Genera y registra datos: Se necesitan hacer el desarrollo de las hipótesis planteadas para ver que podemos elaborar.</p> <p>¡VAMOS A EXPERIMENTAR! Invitar a cada grupo a desarrollar el experimento con orientaciones de la docente. ¿Qué necesitamos? 2 tazas de harina de trigo 1 taza de sal de mesa 1 taza de agua 2 cucharaditas de aceite de cocinar 1 sobre de polvo para preparar refrescos 1 taper hondo para preparar la plastilina ¿Cómo lo haremos? Poner la harina de trigo en el recipiente y echar dos cucharadas de sal. Luego agregar un vaso de agua (en el que previamente se haya echado siete gotas de colorante y removido). Pero no todo, sino poco a poco vamos echando el agua mientras vamos amasando el agua con la harina. Hasta que tome la forma de masa y esté totalmente mezclado la harina y el agua.</p>	
--------------------------	--	--

	<p>Luego echar un poco de aceite para sellar esa consistencia (para esto podemos quitar un trozo de masita de la masa grande y echarle un poco de aceite y hacer bolitas para que tome consistencia de plastilina).</p> <p>Analisa datos e información: se pide a los niños que expresen lo que obtuvieron mediante la actividad realizada y que reacción tuvo.</p>	
RUTINAS	<p>Actividades de refrigerio, Aseo y Recreo: Acciones de rutina.</p>	<p>Loncheras Cepillo Pasta dental</p>
CIERRE	<p>Representación: Socialización: ¿Qué realizamos el día de hoy? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13 y 14

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** " Adivinamos que tipo de textura es.
- III. **EDAD:** 5 años
- IV. **FECHA:**

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones.	Lista de Cotejo.

Momentos	Estrategia	Materiales
Inicio	Se inicia la sesión presentando una caja sorpresa la cual contendrá una venda y huellas de pies con diferentes texturas cantando la canción "Vamos a ver" se descubre el contenido de la caja y se interroga: ¿Qué es? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? El día de hoy adivinaremos qué tipo de textura es.	caja sorpresa Venda Huellas de texturas.
Desarrollo	Seguidamente se hace recordar las normas de convivencia para luego, iniciar con la actividad. Lista de cotejo. Venda. Huellas de texturas. Colocamos las huellas de texturas dispersas en el piso. Se da una explicación del juego, el cual consiste en vendar los ojos a un niño o niña y según las indicaciones de la maestra el tendrá que pisar una	

	<p>huella, adivinando que textura es la que piso, la actividad se realiza con todos los niños y niñas. Una vez terminada la actividad se interroga:</p> <p>¿Cómo se sintieron cuando se les vendó los ojos? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo se sintieron cuando les daba las indicaciones la maestra?</p> <p>¿Cuál de todas las texturas les gusto más?</p>	
<p>cierre</p>	<p>Se realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p> <p>¿Qué textura les gusto más?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**
- II. **TÍTULO DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con las pinzas
- III. **EDAD:** 5 años
- IV. **FECHA:**

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	Lista de Cotejo.

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

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

Inicio	<p>se inicia la sesión presentando el baúl mágico, el cual contendrá pinzas, pompones pequeños de colores y botellas plásticas. Cantamos la canción ¿Qué será? y se descubre el contenido del baúl mágico.</p> <p>Se interroga:</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>¿Para qué sirven?</p> <p>¿Para qué lo habré traído?</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>El día de hoy jugaremos con las pinzas.</p>	Baúl mágico, pinzas, pompones pequeños de colores, botellas, plásticas..
Desarrollo	<p>Los niños juntamente con la docente toman acuerdos para realizar la actividad.</p> <p>Se entrega una botella plástica a cada estudiante, Lista de cotejo. Pompones pequeños de colores, pinzas, recipientes y proporcionando una cierta cantidad de pompones de colores que estarán en un recipiente y así mismo se dará una pinza.</p> <p>La actividad consiste en que los niños atrapen el pompón con la pinza para luego colocarlo dentro de la botella.</p> <p>La actividad finaliza cuando todos los niños y niñas hayan colocado todos los pompones en sus respectivas botellas. Una vez terminada la actividad se les proporciona una hoja para que dibujen la actividad que realizaron para luego exponerlo.</p>	Pompones pequeños de colores, pinzas, recipientes y botellas plásticas
cierre	<p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué actividad realizamos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Cómo lo superaron?</p>	

Guía para evaluar Plan de Intervención Pedagógica mediante juicio de expertos

- I. **Finalidad:** La presente guía tiene por finalidad poner a prueba ante peritos educativos (expertos) que transitan por la gestión escolar, con el propósito de juzgar y emitir juicios de valor al Plan de Intervención (PI) denominado “**Jugando investigo y aprendo**”, que constituye un proyecto alternativo e innovador para mejorar procesos de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

La guía pretende y asegurar y delimitar la calidad del PIP en: estructura, contenido y metodología, viabilidad y evaluación sistemática, antes de ser ejecutado. Son cuatro los aspectos que deben ser evaluados por los peritos.

- a. Estructura, amplitud de contenido y forma.
- b. Toma de decisiones con carácter formativo.
- c. Análisis de contenido teórico-metodológico prospectivo.
- d. Respuesta a necesidades, demandas y expectativas de destinatarios.

2. Criterios de evaluación:

La guía de evaluación, presenta los siguientes criterios de rigor:

Calidad - pertinencia - adecuación - flexibilidad - suficiencia - coherencia- congruencia - viabilidad - objetividad - consistencia -

3. Dimensiones y criterios de evaluación:

Son tres las dimensiones que integran a los 10 criterios de evaluación:

- a. *Dimensión interna.* Organiza los criterios que corresponden al ámbito interno del PI, para ser evaluados y emitir juicio de valor por los peritos, pertenecen a este grupo: **calidad, objetividad, consistencia, adecuación y pertinencia.**
- b. *Dimensión externa.* vincula a los criterios del ámbito externo del PI, para ser evaluados y emitir juicio de valor por los jueces, pertenecen a este grupo: **flexibilidad, suficiencia y congruencia.**

c. *Dimensión integrativa*. Evalúa los criterios si están vinculados en todas las actividades del PI, es decir, están presentes en toda la programación prevista. Agrupa a los criterios de: **coherencia y viabilidad**.

4. Matriz axial de componentes (dimensiones y criterios e indicadores)

Dimensión	Criterio	Indicador
Interna	Calidad	Diseñado con estructura formal y redactado con lenguaje aceptable para un trabajo de carácter profesional.
	Objetivo	Adecuado a las características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.
	Consistente	Tiene buen soporte como programa en sí, con la suficiente calidad técnica y los elementos, que deben configurar un programa
	Adecuado	Está diseñado para un contexto adecuado en el que participan los beneficiarios, coherente a nivel pedagógico y en su desarrollo
	Pertinente	Es una propuesta que es necesario atender y involucra a agentes educativos que respondan a problemática institucional
Externa	Flexible	Adaptable, dinámico, que puede adecuarse a situaciones y contextos diversos y en atención a la diversidad de necesidades..
	Suficiente	Contiene elementos y componentes necesarios y útiles para dar respuesta a las necesidades detectadas.
	Congruente	Las actividades respondan a características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.
Integral	Coherente	Integra los elementos en la que, la dimensión incluye al criterio y este a su vez incluye al indicador.
	Viable	Aceptable y ejecutable por el órgano responsable de la institución, se cuenta con la predisposición necesaria.

5. Descripción de la guía para evaluar el taller

La guía está organizada con diez criterios de rigor (**calidad, objetivo, consistente, adecuado y pertinente, flexible, suficiente y congruente, coherente y viable**), con valores comprendidos entre uno y cuatro, permite identificar la presencia o ausencia de un rasgo y la intensidad o grado en que éste está presente. Cada indicador está compuesto por cinco ítems con un total de 50 ítems que constituye la guía de evaluación.

La valoración de cada ítem está dada por cinco valores cuyo descriptor es el siguiente: (1) no se evidencia, (2) se evidencia algunas veces, (3) se evidencia con frecuencia y (4) se evidencia siempre. Las valoraciones de algunos ítems deben responderse con (SI) o (NO), en este caso la valoración será (1) significa NO y el (5) significa SI.

6. Estructura y puntuación de la guía de evaluación del taller

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Calidad	Diseñado con estructura formal y redactado con lenguaje aceptable para un trabajo de carácter profesional				
Ítems a evaluar						
01	El proyecto parte de un análisis de necesidades en contexto académicos..					
02	Las necesidades han sido priorizadas en base a demandas de los estudiantes					
03	El proyecto surge para cubrir una carencia social o académica en la institución.					
04	Las carencias han sido focalizadas por los estudiantes que requieren mejoras.					
05	El contexto de aplicación permite las interacciones sociales de los estudiantes					
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Objetivo	Adecuado a las características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.				
Ítems a evaluar						
01	El plan se ha diseñado con un modelo teórico que sustente su aplicación					
02	La justificación del plan evidencia el carácter técnico de su aplicación.					
03	Las metas están relacionadas con las necesidades detectadas en el contexto					
04	Los objetivos diseñados son alcanzables y medibles en todo el proceso.					
05	Los recursos propuestos son necesarios para la implementación del plan.					
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Consistente	Tiene buen soporte como programa en sí, con la suficiente calidad técnica y los elementos, que deben configurar un programa.				
Ítems a evaluar						

01	El modelo teórico que sustenta el plan de intervención es muy suficiente.				
02	El plan ha sido redactado con rigor, atendiendo la realidad y contexto escolar				
03	Los objetivos del plan se plantean de un modo secuencial y son entendidos.				
04	La metodología propuesta en el plan, permite cubrir objetivos y actividades				
05	Los recursos materiales y humanos, aseguran el logro de los objetivos previstos.				
Total					

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Adecuado	Está diseñado para un contexto adecuado en el que participan los beneficiarios, coherente a nivel pedagógico y en su desarrollo				
Ítems a evaluar						
01	Las actividades previstas, tienen entidad propia y son de fácil acceso y firmeza					
02	El plan es funcional y flexible a las necesidades de los destinatarios.					
03	El plan permite adaptar el tiempo destinado a cada actividad programada.					
04	La metodología empleada, permite integrar actores que se involucren al trabajo					
05	El plan tiene carácter dinámico, y afronta diversas situaciones de aprendizaje					
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Pertinente	Es una propuesta que es necesario atender e involucra a agentes educativos que respondan a problemática institucional				
Ítems a evaluar						
01	La implementación del plan responde a necesidades detectadas en contexto					
02	La situación de partida del plan está articulada a los propósitos previstos					
03	Las actividades previstas pueden incrementar la motivación e interés colectivo					
04	Los temas o talleres del plan cubren las necesidades de los destinatarios.					
05	La metodología prevista, puede fomentar la participación de los destinatarios.					
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
externa	Flexible					

		Adaptable, dinámico, que puede adecuarse a situaciones y contextos diversos y en atención a la diversidad de necesidades				
Ítems a evaluar						
01		El plan tiene relación directa con el plan de anual de trabajo institucional				
02		El plan es aceptado por la institución con el propósito de mejorar el servicio				
03		La institución puede promocionar el proyecto a hacia la comunidad educativa				
04		La institución puede subvencionar materiales u otros, necesarios para el plan				
05		El plan puede atender a casos de contingencia en atención a la diversidad				
Total						

Dimensión: externa	Criterio: Suficiente	Indicador: Contiene elementos y componentes necesarios y útiles para dar respuesta a las necesidades detectadas	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01		El plan puede cubrir las necesidades materiales que se puedan presentar				
02		Las actividades o talleres se advierten suficientes para el trabajo colectivo				
03		La aplicación del plan tiene carácter preventivo en las acciones a desarrollar				
04		El plan tiene todos los elementos necesarios para cumplir con el propósito.				
05		Los recursos tanto materiales, humanos y económicos son suficientes				
Total						

Dimensión: externa	Criterio: Congruente	Indicador: Integra actividades que respondan a características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01		Los temas o talleres a trabajar muestran relación con los objetivos trazados.				
02		Las técnicas e instrumentos a utilizar tienen relación con las actividades.				
03		El plan cuenta con una organización de personas que atiendan las actividades				
04		El diseño de evaluación integral del plan es viable y factible de medirlo.				
05		El diseño de evaluación del plan es evaluable en todos sus componentes.				
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Integral	Coherente	Es medible y permite realizar juicios de valor, ajustes y toma de decisiones sobre el propio programa				
Ítems a evaluar						
01	La dimensión incluye al indicador que busca recolectar el dato preciso.					
02	El indicador incluye a los ítems propuestos para la evaluación de contenido.					
03	Las actividades y metodología son susceptibles de ser evaluadas integralmente					
04	Los objetivos son medibles y alcanzables en todo el proceso de sus ejecución.					
05	El plan tiene aspectos que requieren de una evaluación objetiva y exhaustiva					
Total						

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Integral	Viable	Aceptable y ejecutable por el órgano responsable de la institución, se cuenta con la predisposición necesaria.				
Ítems a evaluar						
01	El plan escolar cuenta con la autorización del directos para sus ejecución					
02	Los objetivos trazados en el plan permiten ser alcanzables en el tiempo					
03	Las estrategias previstas en el plan, pueden generar buenas expectativas					
04	Las actividades o acciones en el proceso, aseguran un buen plan alternativo					
05	El plan es atractivo y ínsita a la comunidad a participar voluntariamente					
Total						

7. Matriz axial de resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterio evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje Promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Interna	Calidad					
	Objetivo					
	Consistente					
	Adecuado					
	Pertinente					

Externa	Flexible					
	Suficiente					
	Congruente					
Integral	Evaluable					
	Viable					
Puntuación general						

*Valores: (menos de 10) inadecuado, (10 – 14) poco adecuado, (15 - 18) adecuado y (19 -20) muy adecuado.

8. Escala de validez para la guía de evaluación

Escala	Valoración
50.00 a 79.99	Pobre
80.00 a 109.99	Deficiente
110.00 a 139.99	Aceptable
140.00 a 169.99	Bueno
170.00 a 200.00	Excelente

Firma de evaluador: _____

Nombres y apellidos: _____

DNI: _____

Profesión: _____

Grado académico: _____

Área de experiencia profesional: _____

Tiempo de experiencia profesional: _____

Número de colegiatura: _____

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

Matriz axial de resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterio evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje Promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Interna	Calidad	20	20	20	20	Muy adecuado
	Objetivo	20	20	20	20	Muy adecuado
	Consistente	20	20	20	20	Muy adecuado
	Adecuado	20	20	20	20	Muy adecuado
	Pertinente	20	18	18	19	Muy adecuado
Externa	Flexible	20	20	20	20	Muy adecuado
	Suficiente	20	20	20	20	Muy adecuado
	Congruente	18	19	19	19	Muy adecuado
Integral	Evaluable	20	20	20	20	Muy adecuado
	Viable	20	20	20	20	Muy adecuado
Puntuación general		198	197	197	198	Excelente

Escala de Valoración

Escala	Valoración
--------	------------

50.00 a 79.99	Pobre
80.00 a 109.99	Deficiente
110.00 a 139.99	Aceptable
140.00 a 169.99	Bueno
170.00 a 200.00	Excelente

Experto 1:



Karina Yolanda Minaya Zavaleta
Especialista GRE La Libertad
DNI 19090375

Firma de evaluador: _____

Nombres y apellidos: KARINA YOLANDA MINAYA ZA VALETA

DNI: 19090375

Profesión: PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRÍA EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA

Área de experiencia profesional: GESTIÓN PEDAGÓGICA

Tiempo de experiencia profesional: 23 AÑOS

Número de colegiatura: 1519090375

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto.

Experto 2:



Firma de evaluador: _____

Nombres y apellidos: ROSA ELVIRA GOMEZ LLAURI _____

DNI: 18158841 _____

Profesión: PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL _____

Grado académico: MAESTRÍA PSICOLOGIA EDUCATIVA _____

Área de experiencia profesional: GESTIÓN PEDAGÓGICA _____

Tiempo de experiencia profesional: 23 AÑOS _____

Número de colegiatura: 1518158841 _____

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto.

Experto 3:



Karla Magaly Pablo León
DNI: 44617216

Firma de evaluador: _____

Nombres y apellidos: KARLA MAGALY PABLO LEÓN

DNI: 44617216

Profesión: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA

Tiempo de experiencia profesional: 13 AÑOS

Número de colegiatura: 1544617216

APRECIACIONES U OBSERVACIONES GENERALES:

El instrumento propuesto es pertinente y aplicable con el objetivo propuesto.

Anexo 7: Ficha de Consentimiento

Ficha de registro de consentimiento informado de participantes en la investigación

Estimado padre de familia el propósito de esta ficha cuyo nombre es “Consentimiento informado” tiene como propósito, dar a conocer la intención que tiene el participar de manera voluntaria, libre y autónoma en los espacios que requiere en la investigación, así como el rol que desempeñara como participante.

La investigación denominada “El juego sensorial para desarrollar la actitud científica en niños de 5 años en la institución educativa de Virú”, es conducida por Luz Angelica Bernabe Chavez, de la Universidad César Vallejo sede Trujillo, que en estos momentos se encuentra en desarrollo para fines estrictamente académicos de la investigadora. Si su menor hijo (a) participa en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta) en un tiempo aproximado de 25 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista o cuestionario serán codificadas usando un número de identificación, por lo tanto, serán anónimas sin nominar algún nombre o apellido, lo que queda claro que se respetará la ley de protección de datos.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas

durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador (as). Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar o que mi menor hijo (a) participe voluntariamente en esta investigación, conducida por Luz Angelica Bernabe Chavez. He sido informado (a) del propósito y fines del estudio.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Puedo contactar al teléfono 916459853

Nombre del Participante

Firma de la madre o apoderado

Fecha:

Anexo 8: Constancia de aplicación



GERENCIA GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN - LA LIBERTAD
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-VIRÚ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA VIRÚ
Código de Institución: Nivel Inicial-5091099, Primaria-0651283, Secundaria-0095160
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

AUTORIZACIÓN

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA I. E. "VIRÚ", DISTRITO Y PROVINCIA DE VIRU.

HACE CONSTAR:

Que, la practicante, LUZ ANGELICA BERNABE CHAVEZ, identificada con DNI N° 70299509, tesista de la UNIVERSIDAD PARTICULAR "CESAR VALLEJO", sede TRUJILLO, tiene la autorización de esta Institución Educativa para aplicar los instrumentos de recojo de información dirigido a los estudiantes del nivel de educación inicial 5 años, correspondiente al trabajo de investigación titulado: **"EL JUEGO SENSORIAL PARA PROMOVER LA ACTITUD CIENTÍFICA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E. VIRÚ"**.

Sin otro particular, se expide a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ARMAS GASTAÑADUI AMELIA GIOVANA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El juego sensorial para desarrollar la actitud científica en los niños de 5 años en la Institución Educativa Virú.", cuyo autor es BERNABE CHAVEZ LUZ ANGELICA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ARMAS GASTAÑADUI AMELIA GIOVANA DNI: 41611972 ORCID: 0000-0002-0233-2514	Firmado electrónicamente por: AARMASG el 18-12- 2022 16:46:19

Código documento Trilce: TRI - 0476562