



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS LÚDICOS, COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA
EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE
DE LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA
DE LA I.E. 21578 DE PARAMONGA DE LA PROVINCIA DE
BARRANCA – 2014**

**PRESENTADA POR
MARÍA ROMELIA, HUARANGA ITA**

**ASESOR
VÍCTOR ZENÓN CUMPA GONZALES**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON LA ESPECIALIDAD EN BIOLOGÍA Y QUÍMICA**

LIMA – PERÚ

2021



CC BY-NC

Reconocimiento – No comercial

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, y aunque en las nuevas creaciones deban reconocerse la autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS LÚDICOS, COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE DE LOS
ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.
21578 DE PARAMONGA DE LA PROVINCIA DE BARRANCA –
2014**

**TESIS PARA OPTAR
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON LA
ESPECIALIDAD EN BIOLOGÍA Y QUÍMICA**

**PRESENTADO POR:
MARÍA ROMELIA, HUARANGA ITA**

**ASESOR:
DR. VÍCTOR ZENÓN CUMPA GONZALES**

LIMA- PERÚ

2021

**LOS JUEGOS LÚDICOS, COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE DE LOS
ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.
21578 DE PARAMONGA DE LA PROVINCIA DE BARRANCA - 2014**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Víctor Zenón Cumpa Gonzales

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Vicente Justo Pastor Santiváñez Limas

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

DEDICATORIA

A Dios por su inmenso amor, a mi madre, esposo e hijos por haber compartido con entusiasmo mis ideales, con paciencia mis tensiones, “con mente positiva” mis esperanzas, sobre todo, con amor; mi pasión y empeños por una educación de calidad.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad San Martín de Porres, casa de estudios que brinda una educación de calidad e inclusiva, a nuestros docentes de la escuela de Post grado por sus enseñanzas impartidas, y permanente asesoría.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes de la investigación.....	11
1.2 Bases teóricas	15
1.2.1. Principios y propósitos de la educación	15
1.2.2. Cómo se entiende el Juego Lúdico	17
1.2.3. Características de las actividades lúdicas.....	18
1.2.4. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores ...	19
1.2.5. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial	20
1.2.6. Clasificación de los juegos como recursos didácticos.....	21
1.3 Definición de términos	24
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	27
2.1 Formulación de hipótesis	27
2.1.1. Hipótesis general	27

2.1.2	Hipótesis específica	27
2.1.3	Variables	28
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO		29
3.1.	Diseño metodológico	29
3.2.	Población y Muestra	30
3.2.1	Población	30
3.3.	Operacionalización de Variables.....	44
3.4.	Técnicas de recolección de datos.....	45
3.4.1.	Descripción de los métodos, técnicas e instrumentos	45
3.5.	Aspectos éticos.....	47
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		48
4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	48
4.2.	Presentación y análisis de datos:.....	49
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN		54
CONCLUSIONES		57
RECOMENDACIONES		59
FUENTES DE INFORMACIÓN		61
ANEXOS		64
Anexo 1.	Matriz de consistencia.....	65
Anexo 2.	Instrumentos para la recolección de datos.....	67
Anexo 3.	Permiso institucional	79
Anexo 4.	Unidad de aprendizaje	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Manipulación de las actividades lúdicas	49
Tabla 2.	Aplicación lúdica	50
Tabla 3.	Pre test del grupo experimental	51
Tabla 4.	Distribución de frecuencia de resultado	52
Tabla 5.	Comparación de resultados del Pre test y post test	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pertinencia del juego	53
---------------------------------------	----

RESUMEN

En esta investigación ha tenido como objetivo establecer el nivel de influencia entre las actividades lúdicas como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca, con una población muestral de 52 estudiantes, grupo experimental compuesto por 27 estudiantes de la sección "B" y 25 estudiantes de la sección "C" correspondientes al grupo control.

El estudio fue de tipo experimental, porque se basa en la medición y comparación de la variable respuesta antes y después de la exposición del sujeto a la intervención experimental, con el diseño cuasi experimental con dos grupos, de control y experimental; en el grupo experimental se empleó las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en las diversas actividades programadas en el área de ciencia y ambiente.

Se ha establecido que las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejoran positivamente el aprendizaje en los niños del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa 21578 de Paramonga, así como desarrollar valores y actitudes permitiendo el logro de las competencias.

Palabras claves: Actividades lúdicas, aprendizaje significativo, creatividad, ciencia y ambiente, competencias, estrategia, recursos didácticos.

ABSTRACT

The objective of this research has been to establish the level of influence between recreational activities as a didactic strategy, in the learning of the area of science and environment in children of the Second Grade of Primary of the Educational Institution 21578 of Paramonga of the Province of Barranca, with a sample population of 52 students, an experimental group made up of 27 students from section "B" and 25 students from section "C" corresponding to the control group.

The study was of an experimental type, because it is based on the measurement and comparison of the response variable before and after the exposure of the subject to the experimental intervention, with the quasi-experimental design with two groups, control and experimental; In the experimental group, playful activities were used in the development of the teaching-learning process in the various activities programmed in the area of science and environment.

It has been established that recreational activities as a didactic strategy positively improve learning in children of the Second Grade of Primary of the Educational Institution 21578 of Paramonga, as well as developing values and attitudes allowing the achievement of skills.

Keywords: Playful activities, meaningful learning, creativity, science and environment, skills, strategy, teaching resources.

INTRODUCCIÓN

Actualmente en las Instituciones Educativas, están estableciéndose renovaciones y cambios en sus organizaciones con el objetivo de optimizar los aspectos educativos que comprende la formación básica, siendo uno de ellos las actividades lúdicas como estrategia didáctica teniendo en cuenta, que por medio de la dinámica como puede ser un juego es por excelencia, la forma natural que tiene el niño para involucrarse de alguna manera con el mundo de su contexto lo que este aporta a través del juego las personas y de los objetos y su incorporación, recrea, expresa, inventa, descubre, construye, interactúa y además que su juego puede tener diferentes formas: puede ser un juego de ejercitación, de dramatización, de experimentación; es por esto que esta investigación se ha enfocado a la utilización del juego como estrategias didácticas que le permita al niño del segundo grado de primaria aprender las actividades programadas en el área de ciencia y ambiente de una manera agradable, haciendo lo que le gusta.

El escenario del juego, como marco interactivo y de comunicación interpersonal caracterizado por un clima de afectos positivos y de modulación social equilibrada de las emociones, se convierte en un formato en la cual la

actividad es susceptible de ser interpretada por el niño y la niña como un ensayo como una finalidad de logro.

Por lo cual el aula pierde su carácter de ser un espacio cerrado, para transformarse en un espacio abierto al conocimiento a la creatividad, a la convivencia, conservando siempre un ambiente agradable para aprender. Así mismo, en el aula se desarrollará un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo tanto para el niño como para el docente.

Particularmente las actividades lúdicas en el área de ciencia y ambiente, han de contribuir para que los estudiantes adquieran las habilidades, destrezas y actitudes científicas, que sepan enfrentar, dar soluciones o valorar alternativas de solución a los problemas locales, regionales o nacionales, tales como: la contaminación ambiental, el cambio climático, el deterioro de nuestros ecosistemas, la explotación irracional de los recursos naturales, las enfermedades y las epidemias, entre otros.

Por tanto; la educación por competencias es la diligencia concreta en las aulas apoyándose en los juegos lúdicos como parte de una estrategia motivadora con el fin de garantizar su validez, logrando que el alumno sea oportuno para la ejecución de las actividades que solicita el proceso educativo.

Descripción de la realidad problemática

El Perú es un país pluricultural, que cuenta con una gran variedad de recursos, y es uno de los países mega-diversos del planeta, por tanto, es necesario aprovechar estos recursos en la educación.

En los diferentes horizontes del sistema educativo nacional, en el campo pedagógico, se nota un alto desconocimiento de nuevas estrategias y su

aplicación e importancia en el aprendizaje de los niños. Fernández (2008).

Según las últimas 2 evaluaciones aplicada por el proyecto PISA (2012 - 2015), el Perú ha calificado en los últimos lugares, en la prueba, Instantánea del rendimiento en matemáticas, lectura y ciencias, en el 2012, el último lugar (64 países/economías), en el 2015, puesto 64 (70 países/economías). Esto significa que aun Perú se mantiene en la posición más baja de la prueba PISA.

Esto nos llevó a reflexionar, respecto a las estrategias que emplean los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El distrito de Paramonga, pertenece a la provincia de Barranca, departamento de Lima, está ubicado en la costa central del Perú, al norte de la ciudad de Lima a 198 Km. y a 2.5 Km. de la ciudad de Barranca.

La Institución Educativa N° 21578, ubicada en el distrito de Paramonga de la provincia de Barranca, pertenece a la jurisdicción de la UGEL N° 16 de Barranca; fue creada en el mes de agosto del año de 1931, actualmente alberga a 748 estudiantes: 369 en el turno de la mañana y 368 en el turno de la tarde; de los cuales 126 estudiantes cursan actualmente el segundo grado de primaria en edades comprendidas de 7 a 8 años entre mujeres y varones, respectivamente.

Para tener una idea clara en el estudio, se ha realizado un diagnóstico de la institución educativa a través del cual se ha podido detectar una serie de fortalezas y debilidades. Las fortalezas son qué; el 95 % de los docentes son licenciados y el 10% tienen estudios de post-grado; además, tienen el entusiasmo y el compromiso para realizar un trabajo eficiente, en el ámbito individual y colectivo; los niños son muy colaboradores y participativos en todas las actividades programadas; se cuenta con materiales que el Ministerio de

Educación ha enviado a la Institución Educativa, se hace un trabajo coordinado entre los docentes. Las aulas son apropiadas para realizar las actividades pedagógicas; disponen de un aula de innovación pedagógica donde los estudiantes pueden aprender interactivamente las diferentes áreas; existe un patio de diversas actividades recreativas.

En cuanto a las debilidades, se ha encontrado que los estudiantes muestran serias limitaciones en el aprendizaje y desarrollo de las capacidades del Área de Ciencia y Ambiente. Entre estas limitaciones se han identificado dificultades en la adquisición y desarrollo de habilidades instrumentales básicas como son la lectura, la escritura o el cálculo. Los niños presentan lectura lenta, trabajosa y cargada de errores, deficiente ortografía en los textos, dificultades en la automatización de aprendizajes y memorización (aprende algo y, al poco tiempo, lo olvida).

Si bien es cierto los niños no sufren deficiencias neurológicas severas, tales como dislexia, Trastorno de aprendizaje, entre otras, sin embargo estas dificultades persisten en los niños y en un futuro todo ello podría ser causa de un fracaso escolar.

De acuerdo al diagnóstico realizado en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), se ha encontrado que el aprendizaje de los estudiantes es insuficiente, engendrando complejos de inseguridad, carentes de creatividad, desagrado para el estudio y poca comunicación entre compañeros.

Los docentes no aplican estrategias apropiadas para la enseñanza, y los métodos y técnicas que usan son tradicionales. En cuanto a la infraestructura física, la institución educativa no cuenta con laboratorios o salas para talleres, donde los niños puedan desarrollar prácticas más motivadoras para su

aprendizaje. La falta de laboratorios y juegos lúdicos son limitaciones que podríamos afirmar influyen negativamente en el aprendizaje de los niños, además, el desempeño expositivo, con una pedagogía centrada en el docente y sin el uso de estrategias activas ni de recursos didácticos.

Asimismo, podemos mencionar que los docentes deberían hacer uso de las actividades lúdicas porque va a facilitar el proceso de instrucción y la reconstrucción de los estudios, además, pueden incitar la función de los sentidos y precipitan las prácticas y amaestramientos anteriores para permitir cómodamente a la investigación, al perfeccionamiento de habilidades y destrezas y a la alineación de cualidades y valores. Estos recursos educativos proporcionan la reconstrucción de aprendizajes, ya que los estudiantes traen consigo un repertorio de aprendizajes elaborados a través de las actividades y la interacción con su entorno. (Manrique, 2004).

Se ha identificado que los estudiantes de educación, en su gran mayoría tienen problemas para el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente; sobre todo para desarrollar las capacidades que conlleven al logro de los aprendizajes significativos. Este problema genera ciertas limitaciones en el logro de las competencias: capacidades, conocimientos y actitudes del área de Ciencia y Ambiente por los estudiantes; que tengan que ver con el conocimiento de hechos, la indagación y experimentación, actitud y juicio crítico, capacidad de análisis, creatividad así como argumentación pertinente, sustentada en el conocimiento científico debido a que no se usan estrategias y materiales educativos más pertinentes que faciliten el logro de dichas competencias.

Por los argumentos antes mencionados, en el proceso de investigación se plantea la formulación del problema general, ¿Cómo influyen las actividades

lúdicas, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga, provincia de Barranca - 2014?

Así también los problemas específicos, a través de las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el nivel de influencia del uso de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I. E. N° 21578I de Paramonga?
- ¿Cuáles son los beneficios del uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga?
- ¿En qué medida, el uso de las actividades lúdicas, beneficia al desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga?

La presente investigación formulo el siguiente objetivo general, establecer el nivel de influencia de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca - 2014.

Se plantearon lo objetivos específicos:

- Determinar el nivel de influencia del uso de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I. E. N° 21578I de Paramonga.
- Evaluar los beneficios del uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga.
- Analizar en qué medida, el uso de las actividades lúdicas, beneficia al desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga.

Justificación de la investigación, desde un referente teórico, toda vez que el empleo de las actividades lúdicas tiene connotación pedagógica al ser aprovechados en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por lo que se ubica dentro de la disciplina de la educación, particularmente en la didáctica.

Por otro lado, cuando se trata de contenidos, capacidades y competencias relacionadas al área de Ciencia y Ambiente, estamos ante la disciplina de las ciencias naturales, importante para el conocimiento y desarrollo de los procesos y competencias que tengan que ver con el conocimiento de hechos, la indagación y experimentación, actitud y juicio crítico, capacidad de análisis, creatividad, así como argumentación pertinente, sustentada en el conocimiento científico. Se debe tomar en cuenta que estos conocimientos son aplicables y fundamentales en la vida cotidiana del estudiante.

El constructivismo afirma que el sujeto que aprende debe tener un papel activo, dando significado a los contenidos que debe tratar. El enfoque provechoso considera que el aprendizaje se produce: a) cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, b) Cuando el objeto de conocimiento es significativo.

En el entorno educativo, las actividades lúdicas lograron ofrecer las posibilidades y facilidades para el aprendizaje del área, desde el punto de vista constructivista, que permitió el desarrollo de contenidos: conceptuales (saber conocer), procedimentales (saber hacer) y actitudinales (saber ser) en los estudiantes de la Institución Educativa N°21578 de Paramonga.

Por otro lado, los resultados obtenidos con la presente investigación, servirán de base o como marco de referencia para futuras investigaciones referentes a las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el desarrollo de los aprendizajes del área de Ciencia y Ambiente. Además, exigirá nuevas prácticas de contextualización, planificación, implementación, ejecución y evaluación curricular, donde el docente debe usar recursos didácticos activos como los juegos lúdicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para mejorar los niveles de desarrollo de los conocimientos, capacidades, y actitudes en el área.

Al término de la investigación sobre las actividades lúdicas, se estará validando cada una de las actividades en las diferentes áreas y talleres de la participación lúdica que se desarrolla en los estudiantes en educación primaria; por lo tanto, será un gran aporte para viabilizar los procesos de enseñanza de las situaciones educativas inherentes a las rutas del aprendizaje.

Limitaciones, dentro de las limitaciones se encuentra el alto costo de los recursos lúdicos, la que estuvo solventada por la tesista.

Viabilidad del estudio, debido a la viabilidad técnica y pedagógicamente.

Exige una participación efectiva del docente como de los estudiantes en los diferentes procesos de la fase experimental, demostrando a través de la investigación la adecuada, dinámica y oportuna interacción educativa entre el maestro y el educando, enfatizando la participación entusiasta y significativa confianza del educando consigo mismo, construir mejores conocimientos para toda su existencia. Además, participar en conjunto una buena lección, con valores, permiten desarrollar la dimensión cognitiva, procedimental y actitudinal.

El uso de los recursos tecnológicos permitió acceder a las diferentes informaciones con los últimos enfoques pedagógicos logrando contrastar las teorías utilizadas en el presente trabajo.

Las escuelas, solicitan de una gestión educativa acorde a la actualidad, para así lograr posicionarse a nivel regional e internacional, evaluando y sobre todo gestionando las exigencias educativas; bajo ese contexto se ha desarrollado el presente trabajo de investigación, tomando como base a los estudiantes del segundo grado de primaria LE. 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca, el mismo que consta de los capítulos siguientes:

Capítulo I, que comprende el Planteamiento del Problema, en donde se puede apreciar la situación problemática existente, se determina el problema general y específicos, así como los objetivos respectivos derivados de los problemas determinados en la investigación, asimismo, se enuncia la delimitación, justificación e importancia, limitaciones y viabilidad de la investigación.

En el Capítulo II, Marco Teórico, hace referencia a las investigaciones y estudios que guardan relación con el presente estudio en base a sus variables de

investigación, poniéndose énfasis en las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el aprendizaje en el área de ciencia y ambiente.

En el Capítulo III, Diseño Metodológico se describe el marco metodológico de la investigación, determinando el tipo de investigación, diseño, población, muestra, la Operacionalización de variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos, análisis de los resultados y fases del proyecto y los aspectos éticos.

En el Capítulo IV, Resultados parte más importante se describe entre otros, la metodología empleada para el desarrollo del trabajo, el tipo, nivel y diseño de investigación utilizado, determinándose su enfoque, población y muestra aunado a la Operacionalización de las variables y técnicas de recolección de datos y el respectivo procesamiento y análisis de la información.

El Capítulo V, Discusión, conclusiones y recomendaciones parte central de la investigación comprende también la contrastación de hipótesis general y específica conjuntamente con su discusión y análisis, en esta parte se centran los distintos análisis efectuados para orientar el propósito del tema y su resultado, el mismo que se sustenta, además, en el instrumento de medición: encuesta.

Finalmente se puntualizan las conclusiones y recomendaciones, que derivan del proceso investigación, fuentes de información y anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales

En la investigación de (González, 2012) titulada ***Actividades lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del sétimo grado del Liceo N. Antonio Arraiz desarrollada en La Universidad Nacional de Argentina***, tuvo como objetivo determinar la importancia de las actividades lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del sétimo grado del Liceo N. Antonio Arraiz.

El investigador ha utilizado el método deductivo-explicativo. El tipo de investigación fue descriptiva, el diseño fue experimental.

Concluye su investigación, señalando que el uso de actividades lúdicas adecuadas permite un aprendizaje más efectivo que deriva de la concepción cognoscitivista del aprendizaje, en la que el sujeto construye, ordena y utiliza los conceptos que adquiere en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En la investigación de (Méndez, 2010) titulada ***La importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar en la Universidad Nacional de Carabobo – Venezuela***, tuvo como objetivo determinar la importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar.

El investigador ha utilizado el método inductivo-explicativo. El tipo de investigación fue descriptivo - correlacional. La muestra estuvo conformada por 170 estudiantes en el séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar.

Concluye su investigación, señalando que la utilización de estrategias basadas en el aprendizaje significativo es de gran utilidad porque permiten lograr que el alumno construya su propio saber, tomando en cuenta las experiencias previas y sus necesidades.

Es por esta razón que es favorable que los niños puedan aprender apoyándose de actividades lúdicas logrando realizar representaciones mentales sobre el mundo que los rodea, permitiéndole determinar sus relaciones con los demás.

En la investigación de (Blanco, 2012) titulada ***Actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de matemática en el tercer ciclo del nivel Primario de la Unidad Educativa “Aniceto Arce” Oruro-Bolivia***, tuvo como objetivo determinar si las actividades lúdicas son estrategias adecuadas para la enseñanza de las matemáticas en los estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”.

El investigador ha utilizado el método deductivo-explicativo. El tipo de investigación fue aplicada de nivel explicativo, teniendo un diseño pre experimental.

Concluye su investigación, señalando que los estudiantes del tercer ciclo del nivel primaria de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”, luego de aplicarse el post-test pueden evidenciar que la utilización y aplicación de estrategias y actividades lúdicas con números racionales supera el rechazo permitiendo reducir sus debilidades y potenciando su capacidad cognitiva, procedimental y actitudinal de los niños.

Esta investigación permite analizar que la enseñanza de la matemática con diversas actividades lúdicas pone énfasis en los procesos de pensamiento, en los procesos de aprendizaje y toma los contenidos.

Nacionales

En la investigación de (Cárdenas, 2012) titulada ***Desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 80400 del distrito de Jequetepeque***, tuvo como objetivo determinar si el desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje es efectivo en el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 80400 del distrito de Jequetepeque.

El investigador ha utilizado el método deductivo-explicativo. El tipo de investigación fue teórica – básica de nivel descriptiva – correlacional.

Concluye su investigación, señalando que el adecuado desarrollo de estrategias de juego en la enseñanza – aprendizaje de las matemáticas es efectivo en la mejora del rendimiento académico de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 80400 del distrito de Jequetepeque.

En la investigación de (Quispe, 2011) titulada ***El juego y el desarrollo del aprendizaje educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas***, tuvo como objetivo el determinar si el juego se relaciona con el desarrollo del aprendizaje.

El investigador ha utilizado el método histórico. El tipo de investigación fue teórica básica de nivel descriptiva correlacional, teniendo una muestra de estudio conformada por 60 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas.

Concluye su investigación, señalando que en el juego se da libertad a los movimientos psico-somáticos del niño que es el elemento principal de nuestro trabajo el juego desarrolla la iniciativa del niño al caminar, correr saltar, etc.

De acuerdo al ambiente que le rodea se manifestará en él positiva o negativamente ya sea aceptando o rechazándolo. El ambiente familiar, es el círculo más importante que rodea al niño por lo tanto influye en el desarrollo de su personalidad y crecimiento.

En la investigación de (Damián, 2011) titulada ***Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los niños del 1° grado de nivel secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM***, tuvo como

objetivo analizar si, el desarrollo de los juegos lúdicos de los niños en los colegios influye en su rendimiento académico.

El investigador ha utilizado el método deductivo-explicativo.

Concluye su investigación, señalando que el juego es importante en el desarrollo de los niños porque les permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlos en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su nivel social. La aplicación de los juegos tradicionales se relaciona significativamente en 72.4% sobre el rendimiento académico en los niños del 1° grado de nivel secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM.

1.2 Bases teóricas

1.2.1. Principios y propósitos de la educación

Los fines y objetivos de la educación, que señalan la Constitución Política y la Ley General de Educación 28044, están concebidos bajo un modelo de nación homogénea, lo cual no es congruente.

La ley protegerá y promoverá el desarrollo de sus lenguas, culturas, usos, costumbres, recursos y formas específicas de organización social y garantizará a sus integrantes el efectivo acceso a la jurisdicción del Estado.

Actualmente, la Ley General de Educación, plantea que la educación básica, en sus tres niveles, tendrá las adaptaciones requeridas para responder a las características lingüísticas y culturales de cada uno de los diversos grupos indígenas del país, así como de la población rural dispersa y grupos migratorios.

La flexibilidad de los planes y programas de estudio de educación básica permite la incorporación de saberes comunitarios en el proceso educativo, y que se tome en cuenta la experiencia y característica de los alumnos para llevar a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El niño se forma bajo un modelo monolingüe y culturalmente homogéneo, y se pretende educar al niño bajo un esquema moderno, bilingüe e intercultural, donde adquiriera una formación como cualquier niño, más la específica de su cultura.

Estos propósitos, sin embargo; no rigen solamente para las escuelas de educación inicial y educación primaria, pues difícilmente podrán alcanzarlos si actúan solas. Es preciso que sean asumidos también por la familia, comunidad inmediata y la sociedad peruana en general. Toda la institución relacionada a la educación debe colaborar en este propósito, desde sus respectivos ámbitos y funciones.

El nivel de educación primaria

La educación primaria, también conocida como la educación elemental, es la primera de seis años establecidos y estructurados de la educación que se produce a partir de la edad de cinco o seis años a aproximadamente 12 años de edad.

La mayoría de los países exigen que los niños reciban educación primaria y en muchos, es aceptable para los padres disponer de la base del plan de estudios aprobado. Su finalidad es proporcionar a todos los alumnos una formación común que haga posible el desarrollo de las capacidades individuales motrices, de equilibrio personal; de relación y de actuación social con la adquisición de los

elementos básicos culturales; los aprendizajes relativos mencionados anteriormente. Las operaciones aritméticas tradicionalmente se han enseñado de forma memorística, sin base de razonamiento alguna.

La teoría de conjuntos cae en la axiomatización sin conducir al niño a través del juego y la experimentación, a alcanzar por inducción el descubrimiento de las realidades matemáticas, lo que ha presentado un problema que se encuentra: en la visión del maestro hacia las matemáticas, en las actividades propuestas para enseñar matemáticas y en la concepción de los alumnos de los contenidos matemáticos. Razón por la cual ha sido objeto de investigación sistemática e institucional en los últimos cuarenta años (Albarrán, 2002)

1.2.2. Cómo se entiende el Juego Lúdico

Señala (Montessori, 2003) que la actividad lúdica es la que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Así pues, asistimos a un nuevo cambio de rumbo (o una vuelta por rutas abandonadas o poco transitadas) que reitera y actualiza el convencimiento de que la actividad lúdica debe ser un elemento que inherente de toda práctica educativa, impregnándola de este espíritu lúdico a modo de contenido transversal y como fin en sí.

En este sentido, Fuentes (2003) afirma que a través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo: un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

El juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Beneficia a los estudiantes, pues vivimos en una sociedad que está basada en reglas.

Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento y favorecer el cambio de conducta, del mismo modo beneficia el intercambio grupal, rescata la imaginación, la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se nos presentan.

1.2.3. Características de las actividades lúdicas

Los beneficios para la educación integral del juego son tales que se haciendo necesario combinarlos adecuadamente de modo que diariamente se destine una parte proporcional de horario escolar a juegos que pertenezcan a las dos clases, en alusión a los juegos con fin higiénico y a los educativos (Lanuza, Pérez & Ferrando, 2009).

Es por ello, que (Gorris, 2008) señala que las actividades lúdicas se caracterizan porque:

- (a) despiertan el interés hacia las asignaturas.
- (b) provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- (c) crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- (d) exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

- (e) se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades
- (f) constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- (g) aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- (h) rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

1.2.4. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de Educación (2010), hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación.

Accesorios deseables: A continuación, presentamos los juguetes y materiales que enriquecen el equipo de juego para la hora del juego libre en los sectores.

Muchos de estos accesorios pueden ser contruidos con cajas de cartón o materiales reciclables. Se trata de hacerlo con amor y creatividad:

- Cunita o camita para las muñecas tipo bebé.
- Fogón o cocinita de juguete.
- Pequeña mesa.
- Instrumental de juguete de doctor.

- Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, fréjoles, etc.
- Disfraces y accesorios para representar roles: sombreros, lentes, pañuelos, carteras, entre otros.
- Instrumentos musicales.
- Teatrín y títeres.
- Productos para jugar la tienda o a la venta.
- Artefactos domésticos, escobita, baldes, palas otros utensilios.
- Piezas para clasificar.
- Pizarra pequeña.

1.2.5. El juego – trabajo en el nivel de educación inicial

Según el Ministerio De Educación (2010), el juego libre en sectores es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación.

El juego es de naturaleza no lineal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas “como si”.

Por ejemplo, una niña de 4 años juega con la muñeca “como si” fuera su hija y un niño de 5 años puede jugar a montar una escoba “como si” fuera un caballo.

El aspecto positivo siempre acompaña al juego, es decir que siempre es placentero y gozoso. Es flexible pues es impredecible.

Lo más importante es el proceso del juego no el final, al niño no le interesa a qué va a llegar al final del juego. Él disfruta el “viaje”, el desarrollo del juego.

Según (Sarle, 2006) el juego- trabajo en el nivel de educación inicial, define a la hora del juego libre en los sectores como una actividad propia y exclusiva del Jardín de Infantes. Para analizar y comprender su esencia, su metodología, sus objetivos, la duración, la periodicidad y el lugar donde el mismo se va a desarrollar.

1.2.6. Clasificación de los juegos como recursos didácticos

Juego de construcción

Para (Martínez, 2002) por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo.

Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un rompecabezas con gran cantidad de piezas

Juego simbólico

El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático, surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad.

Este tipo de juego evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social.

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guion por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion.

Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad porque, aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. (...) a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guión, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad.

Juego de reglas

A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”.

Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico

Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad. Al respecto, Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona.

Juegos como recursos didácticos del punto de vista social

Juego solitario

En este tipo de juego, el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

Juego de espectador o comportamiento observador

En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso”.

Juego paralelo

En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. (Es más, el niño) puede

estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”.

Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”.

Juego asociativo

En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo”. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

Juego cooperativo

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir.

Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

1.3 Definición de términos

Actitud medioambiental. Es la conducta que muestra cada sujeto frente al medioambiente, con la que se garantiza una predisposición positiva hacia la solución de los problemas de contaminación ambiental, preservación de las

especies, cuidado uso racional del agua, siembra y cultivo de plantas, promoción y difusión de la conciencia ambiental.

Aprendizaje. Es un proceso dinámico que permite al hombre adquirir conocimientos teóricos y prácticos, así como valores y actitudes que son necesidades básicas para que los seres humanos sean capaces de sobrevivir, desarrollen sus capacidades, vivan y trabajen con dignidad, participen plenamente en el desarrollo y mejoren la calidad de sus vidas.

Área de ciencia y ambiente. Nivel educativo que se utiliza para concebir los fenómenos científicos y tecnológicos contemporáneos, y desarrollar el pensamiento científico en base al logro de evidencias, en la comprensión de las relaciones producto de sus observaciones directas, en nociones científicas y en la evaluación de las complejas relaciones.

Conciencia ambiental. Responsabilidad de cada ser humano viviente de evitar el uso de productos que contaminan el ambiente y lo degradan.

Creatividad. Capacidad argumentativa que usan los niños para expresar sus ideas durante los juegos.

Educación en valores. Es el norte que determina la forma de comportarse de un ser humano y el día a día de cada individuo dentro de la sociedad.

Enfoque lúdico. Son todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.

Estrategia didáctica. Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

Ethos lúdico. Orden estético que radica en el movimiento, en la figura, en lo bello, en el ritmo y en la armonía que se aplica en los juegos infantiles.

Flexibilidad. Es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

Juego. El juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, influyen positivamente en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga, provincia de Barranca – 2014.

2.1.2 Hipótesis específica

1. El uso de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, tiene un alto nivel de influencia positiva en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I.E. N° 21578I de Paramonga.
2. El uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, benefician fuertemente en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga.

3. El uso de las actividades lúdicas, beneficia fuertemente el desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga.

2.1.3 Variables

Variable Independiente

Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica

Variable Dependiente

Aprendizaje del área ciencia y ambiente

Variable Interviniente

Motivación del estudiante

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Diseño metodológico

La investigación fue de tipo básica, en el nivel descriptivo.

3.1.1 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación : Experimental

Nivel de Investigación : Cuasi experimental

Enfoque : Cualitativo

Variable independiente : Actividades lúdicas

Variable dependiente : Estrategias didácticas

En el presente trabajo el diseño obedece a cuasi experimental de grupos intactos no equivalentes, pre-test y post-test, con manipulación de la variable independiente (X), lo que significa sólo en el grupo experimental y ausencia en el grupo de control, cuyo diagrama es:

$GE: O_2 \quad x \quad O_2$

$GC: O_3 \quad x \quad O_4$

Dónde:

G.E. = Grupo experimental

G.C. = Grupo de control

O₁ y O₃ = Pre test

O₂ y O₄ = Post test

X = Manipulación de la variable independiente

3.2. Población y Muestra**3.2.1 Población**

La población estuvo conformada por (126) alumnos del 2do. grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga.

3.2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 52 estudiantes del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga, de las secciones "B" y "C".
por dos grupos: 25 estudiantes por el grupo control y 27 estudiantes por el grupo experimental.

3.3. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL		SUB INDICADORES
		DIMENSIONES	INDICADORES	
VARIABLE INDEPENDIENTE LOS ACTIVIDADES, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES LÚDICAS Es todo juego que, desde el punto de vista didáctico, se utiliza para manipular y controlar a la conducta de los estudiantes, dentro de ambientes escolares y con objetivos definidos; partiendo de la experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida.	Juego Uso didáctico Método didáctico Técnica didáctica Materiales didácticos	Estimulación del aprendizaje Motivación Desarrollo de capacidades Carácter Dinámico Estimulación y desarrollo de la Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve el aprendizaje. • Facilita el aprendizaje. • Permite que el estudiante construya aprendizajes significativos. • Despierta el interés en el estudiante por lo que aprende. • Ayuda al estudiante en adquisición conocimientos acerca del valor e importancia del medio ambiente. • Promueve el desarrollo de capacidades del área. • Promueve la investigación. • Favorece la interacción del estudiante con el medio que le rodea. • Permite que el estudiante tenga una participación activa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Mantiene la atracción de los estudiantes hacia el material. • Desarrolla la capacidad de observación, análisis, imaginación, etc. • Desarrolla estrategias y técnicas para el uso de juegos.
VARIABLE DEPENDIENTE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE.	APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE Es el desarrollo de capacidades intelectuales, fortaleciendo sus valores, en un proceso	Desarrollo de Conocimientos Desarrollo de Capacidades Desarrollo de Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo humano. • Los alimentos. • El mundo físico y los sistemas ecológicos. • Los seres vivos • Registro de información relevante de temas del área. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las partes del cuerpo humano. • Reconoce el valor nutritivo de alimentos de origen vegetal y animal de su localidad. • Valora los alimentos. • Reconoce a la planta como un ser vivo y su importancia para el medio ambiente. • Tecnología y conservación del Ambiente.

continuo y permanente de formación de su personalidad.

Asimismo, facilita el mayor despliegue de su inteligencia y madurez y el uso consciente de sus posibilidades, mediante el desarrollo de actividades vivenciales que comprometen procesos de reflexión-acción y acción-reflexión.

(Ministerio de Educación, 2009)

Medioambiental

- Investigación de problemas planteados en Ciencia y ambiente.
- Planteamiento de solución a problemas planteados en Ciencia y ambiente.
- Diseño y construcción de nuevos materiales para su aprendizaje.
- Importancia Conservación del medio ambiente.
- Preservación de los seres vivos.
- Participación responsable en actividades de interés medioambiental.
- Investiga y conoce temas de interés del área.
- Busca y propone soluciones a la problemática medioambiental.
- Recicla y usa materiales en la elaboración de trabajos.
- Elabora y establece normas para el cuidado del medio ambiente.
- Proponen normas para el cuidado y conservación de los seres vivos.
- Contaminación ambiental en la escuela: problema, y mitigación de impactos.

Fuente: HUARANGA, M. (2019). "Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

3.4. Técnicas de recolección de datos

El progreso de la investigación se enmarcó en las metodologías y herramientas que nos fueron de mucha utilidad para determinar y contrastar nuestra hipótesis planteada en la investigación y son las siguientes:

3.4.1. Descripción de los métodos, técnicas e instrumentos

- a) Fichas bibliográficas. Técnica que nos sirvió para recopilar y organizar la información relacionada a las variables de nuestro estudio, utilizando como instrumento las fichas: bibliográficas, hemerográficas, textual, de análisis, de comentario y de observación. (Escuela interamericana de bibliotecología).
- b) La encuesta. Se aplicaron para el recojo de información de los estudiantes del segundo grado “B” y “C” respectivamente, así como de los docentes; las mismas que sirvieron para determinar las estrategias que utilizan los docentes en la enseñanza del área de Ciencia y Ambiente.
- c) El cuestionario. Se aplicó en dos momentos: el **pre-test** y **post-test** considerando un conjunto de ítems que fueron respondidos por los estudiantes de los grupos experimental y de control.
- d) La ficha de observación. Se utilizó para evaluar las actividades que fueron cumpliendo los estudiantes en cada uno de los procesos, desde la planificación hasta la finalización de la fase experimental y los procedimientos que se aplicó en el desarrollo de las actividades pedagógicas del área de Ciencia y ambiente.
- e) Libreta de notas. Ha sido utilizada para inspeccionar las actividades más demostrativas realizadas en el proceso de la investigación.

Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

A fin de comparar la pre prueba de test y post test, se utilizó la frecuencia absoluta.

1. Se coordinó con la directora de la I. E. N° 21578 de Paramonga, quién la realización de la presente investigación.
2. Se eligió a l asección 2° grado B como grupo experimental y al asección “° grado V como grupo de control.
3. Se ha con (52) estudiantes de lal. E. N° 21758 de Paramonga genrar integracion la muestra mde estudio.
4. Desde el único de la investigación, se ha la confidencialidad de los datos.

Una vez recolectados los datos mediante los instrumentos, se usó el programa SPSS para su procesamiento e interpretación. Además, se elaboró una matriz de doble entrada, en el procesamiento de los datos obtenidos correspondientes al cuestionario aplicado, con el fin de especificar para cada estudiante y docente el porcentaje de opciones marcadas como respuestas según su propio criterio.

Luego se totalizaron las respuestas de los sujetos en estudio para cada uno de los ítems. La fórmula es:

$$\% = \frac{f \times 100}{N^{\circ} \text{ de sujetos}}$$

Aquí f es frecuencia con que se marca cada opción de respuesta multiplicada por 100 y dividida entre el número de los sujetos en estudio. En función a lo recolectado se procedió a elaborar un cuadro descriptivo de la

variable, en forma porcentual, y en base a ello realizar el análisis e interpretación de los resultados.

3.5. Aspectos éticos

Por tratarse de personas, en especial de los niños, las encuestas aplicadas han sido anónimas, con el propósito de no afectar su integridad moral y psicológica. Las observaciones y las aplicaciones experimentales no afectaron ni alteraron la integridad física, psicológica ni moral de los sujetos en estudio.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El tema se preparó el 23 de octubre en el instituto de formación educacional 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca.

Inicialmente se realizó un enlace con la dirección de la Institución Educativa para el perfeccionamiento de la investigación.

El día 1 se tomó una encuesta para evaluar la variable independiente del uso de las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje en las diversas actividades programadas en el área de ciencia y ambiente de la organización experimental.

La clase 2 se empleó un peritaje de inicio, aplicando herramientas al equipo experimental.

La etapa de diseño y aplicación de la investigación radicó en desenvolver sesiones de aprendizaje aplicando el uso de las actividades lúdicas a los jóvenes del grupo experimental.

Al ejecutar las consultas, no hubo inicialmente una colaboración activa de parte de los niños y niñas, pero posteriormente se revelaron muy activos e interactivos.

Luego de desarrollar las sesiones de clases se tomó una valoración de salida, manejando el instrumento de investigación.

4.2. Presentación y análisis de datos:

4.2.1. Resultados de la evaluación de la variable independiente

Tabla 1. *Manipulación de las actividades lúdicas*

Ítems	3 Siempre		2 A veces		1 Nunca		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. ¿Tu profesora utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza?	2	7	2	7	23	86	27	100
2. ¿Alguna vez ha utilizado el patio de la escuela para generar aprendizajes?	3	11	6	22	18	67	27	100
3. ¿Te gustaría utilizar juegos que desarrollen algunas habilidades?	0	0	4	15	23	85	27	100

Fuente: HUARANGA, M. (2019). "Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

Interpretación

En la tabla 1 sobre la manipulación de las actividades lúdicas se puede apreciar en la prueba de entrada, del grupo experimental que el 86% de estudiantes manifiestan que jamás la docente utiliza actividades lúdicas en la jornada de aprendizaje, tampoco nunca han utilizado el patio de la escuela en un

67% y que el 85%; nunca le gustaría utilizar juegos que desarrollen algunas habilidades. Lo que indica que los estudiantes no han tenido experiencias, lúdicas en clases y no tienen el interés de utilizarlas en su aprendizaje.

A la percepción visual de la tabla 3 podemos notar que 82% y el 74% de los niños y niñas nunca han aplicado actividades lúdicas, ni han jugado, de tal modo que, gran cantidad de niños no han tenido precedente lúdico.

Tabla 2. *Aplicación lúdica*

Ítems	3 Siempre		2 A veces		1 Nunca		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1. ¿En las tareas se aplica el juego?	1	04	3	11	23	85	27	100
2. ¿El profesor te brinda confianza en el aula?	3	10	6	23	18	67	27	100

Fuente: HUARANGA, M. (2019). "Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

Interpretación

De acuerdo a tabla 2 los resultados obtenidos 85% y 67% de los niños y niñas en ningún momento se aplica el juego y el profesor no le brinda confianza en el aula, por lo que, gran parte de los estudiantes no tienen precedentes tan esenciales en las actividades lúdicas.

4.2.2. Resultados de la evaluación de la variable dependiente

Tabla 3. *Pre test del grupo experimental*

	Pm	f _i	F _i	h _i %	H _i %
[0 – 11> INICIAL	5.5	16	16	59.26	59.26
[11 – 14> PROCESO	12.5	11	27	40.74	40.74
[14 – 20) LOGRO	16	0	0	0.0	100
Totales		27		100	

Fuente: HUARANGA, M. (2019). "Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

Interpretación

De la observación de la tabla 3, se puede indicar que de las 27 unidades de observación del grupo experimental en la prueba de entrada (59.26%) obtuvieron notas de 0 a 10 puntos: el 40.74 % de educandos obtuvieron de 11 a 13 puntos; el 00% de 14 a 20 puntos. Esto nos permite ultimar que la mayoría de educandos obtuvieron puntuaciones desaprobadoras. Posteriormente se puede ver una asimetría ligeramente negativa.

- Evaluación de salida (post test) al grupo experimental

Tabla 4. *Distribución de frecuencia de resultado*

	Pm	f _i	F _i	h _i %	H _i %
[00– 11> C	5.5	0	0	0	0.0
[11– 14> B	12.5	19	19	70.37	70.37
[14– 20> A	17	8	27	29.63	100
Totales		27		100	

Fuente: HUARANGA, M. (2019). “Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

Interpretación

El cuadro 4, se puede observar que las 27 unidades de observación del grupo experimental en la prueba de entrada o pre test, el 00% obtuvieron notas de 0 a 10 puntos; el 70.37% de estudiantes del pre test obtuvieron de 11 a 13 puntos; el 29,63% de 14 a 20 puntos. Esto nos permite concluir que la mayoría de estudiantes obtuvieron puntuaciones aprobatorias.

Tabla 5. *Comparación de resultados del Pre test y post test*

	PRE TEST	GRUPO POST TEST	GRUPO
	EXPERIMENTAL	EXPERIMENTAL	
[0 – 11> C	16	0	
[11 – 14> B	11	19	
[14 – 20> A	0	8	
Totales	27	27	

Fuente: HUARANGA, M. (2019). “Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014. (Tesis de licenciada en educación, USMP. Lima).

Interpretación

A la perspectiva visual podemos notar que el equipo experimental en la pre encuesta, una cantidad menor de 59.26 posee calificaciones menores a once, a diferencia de, el post cuestionamiento del equipo experimental se alcanzó un rendimiento sutilmente mayor, pero de nivel intermedio bajo inferior a 14.

El hecho educativo significa que los estudiantes del grupo experimental en el pre test obtuvieron un rendimiento bajo respecto al desarrollo de la actividad lúdica con relación al post test; que permite afirmar categóricamente que el grupo experimental tiene alto desarrollo en la expresión de las actividades lúdicas, en ambas evaluaciones de entrada y salida de los niños y niñas entre 7 y 8 años.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

S. Makarenko (2011), “se manejará la lúdica como un intermediario de instrucción moral”. El autor considera que el globo moral del alumno logra constituir como derivación del conjunto de numerosas relaciones amistosas y cualidades del colectivismo.

El estudio de A. S. Makarenko (2011), coadyuvó a que se manipulará la lúdica como un intermedio de educación moral. El autor creía que la esfera moral del estudiante puede formarse como resultado del conjunto de diversas relaciones en los cuales se coloque el estudiante.

Por otra parte, J. Morandeira (2005), plantea que: “La lúdica es una manera recreativa que desarrolla un modelo ya establecido y cooperado por todos. Tienden a ser actividades lúdicas sociales donde los participantes individualmente o como miembros de un equipo, intentan alcanzar determinado objetivo sujetándose a las normas que sistematizan la lúdica”.

De la misma manera, Salazar y Paredes (2000), afirman: que el juego ayuda la aplicación de metodologías lúdicas de aprendizaje en todos los niveles de enseñanza, fundamentalmente en el preescolar. La metodología lúdico-creativa se ampara en el siguiente:

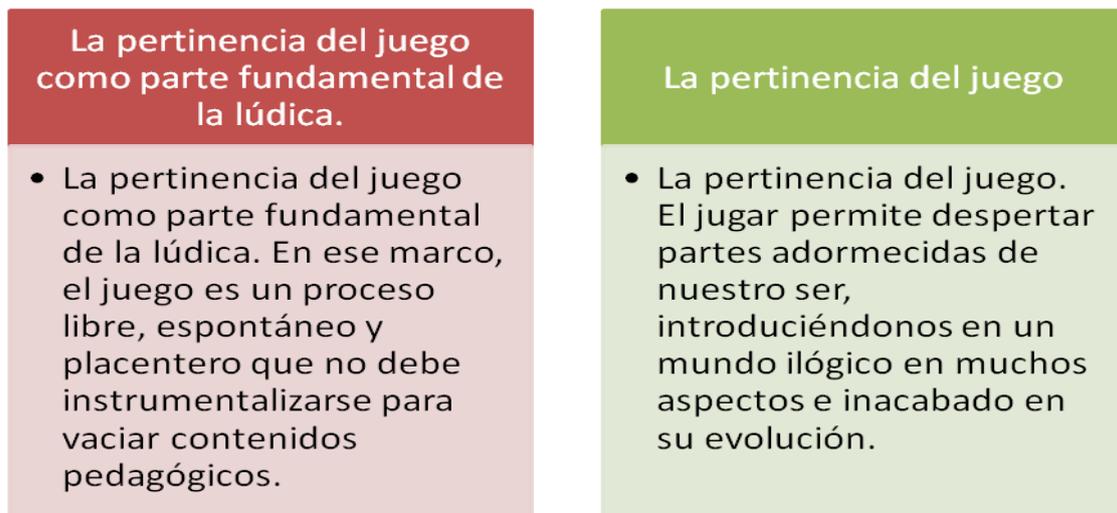


Figura 1. Pertinencia del juego
 Fuente: J. Morandeira (2005)
 Elaboración Propia

Por último, Arminda Aberastury (1998), se interrumpe en la evolución del juego en las distintas etapas de la vida del niño. El autor resume que los educandos juegan de acuerdo a la edad con un determinado juego o que juguete resulta más adecuado para regalar teniendo en cuenta que el niño juega a investigar y debe vivir esa actividad sin que un adulto interrumpa su actividad puesto que perturba la experiencia decisiva.

En comparación a la parte de trabajo de campo, queda de la siguiente manera:

1. En la tabla 4 y los gráficos comparativamente adecuados a los que se suma la prueba de la t de Student que nos permite oponer la hipótesis nula y acceder la hipótesis alterna con lo que se ratifica que la hipótesis específica N° 1, El uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, tiene un alto nivel de influencia positiva en el desarrollo de capacidades para el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 215781 de Paramonga. Queda aceptada

2. Además, como parte del perfeccionamiento del trabajo de campo en la tabla 3, comparativos convenientes a los que se suma la prueba de la t de Student, quien nos permite rechazar la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna con lo que se confirma que la hipótesis específica N° 2 que afirma, el uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, benefician fuertemente en el desarrollo de conocimientos en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I. E. N° 21578 de Paramonga. Queda aceptada.

3. Definitivamente, como parte del avance del trabajo de campo según la tabla 3, así como correspondientes a los que se suma la prueba de las actividades lúdicas, beneficia fuertemente el desarrollo de actitudes medioambientales en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga, queda aceptada.

Adopción de decisiones

Luego de consolidar la evidencia en los acápites que anteceden, y sobre todo en la disputa de los resultados, donde los datos adquiridos y las pruebas de hipótesis de datos con la t de Student para cada una de las hipótesis, podemos confirmar las hipótesis específicas 1, 2 y 3. Han sido revalidadas y reconocidas, lo que significa que queda demostrado una vez más nuestro logro de las intenciones de la presente investigación, con lo cual se posibilita y ha quedado demostrada nuestra hipótesis general que dice: Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, influyen positivamente en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga. Provincia de Barranca – 2014, quedando plenamente demostrada y ratificada.

CONCLUSIONES

1. El trabajo de investigación “Las actividades lúdicas como Estrategia Didáctica influye positivamente en el Aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente de los estudiantes del Segundo Grado de Primaria de la I.E. 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca - 2014”, debido a que permite adquirir altos niveles de destreza en la resolución de problemas, en un espacio motivador, fomentando la creatividad y el ingenio; conduciendo a la construcción del conocimiento, al aprendizaje significativo.
2. La aplicación de la lúdica como herramienta metodológica en el quehacer pedagógico, logró que las clases sean atractivas para el niño del segundo grado de la institución educativa, fomentando su dinamismo, logrando que la lúdica se cristianice en un soporte fundamental, tanto para los docentes, en cuanto a la preparación de sus clases innovadoras, como para los educandos, consiguiendo en ellos un aprendizaje significativo, lo que permitieron mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
3. La introducción de la lúdica en las actividades del aula contribuyó en la comprensión del área de Ciencia y Ambiente, generó curiosidad e interés por su conocimiento, creándose las condiciones para la asimilación significativa

de las ideas principales y expresivas del conocimiento del mundo físico y sistemas ecológicos; con lo que mejora sus capacidades en el desarrollo de las diferentes áreas, en especial en nuestra área, haciendo uso de su creatividad a nivel individual y grupal; asimismo este conocimiento permitirá validar todos los procesos teóricos y prácticos de las actividades lúdicas en el contexto de la situación educativa.

4. Se llegó a establecer la influencia significativa de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente y en situaciones de la vida cotidiana permitiendo desarrollar habilidades, actitudes medio ambientales, considerando la participación responsable en las actividades que desarrollan los estudiantes de educación primaria.

RECOMENDACIONES

Analizadas las conclusiones; se realiza las siguientes recomendaciones:

1. Los docentes deben incorporar actividades lúdicas, como parte de las estrategias novedosas que utilizan en su trabajo pedagógico; porque permiten despertar el interés, la pre disposición del alumno por el aprendizaje del área de ciencia y ambiente.
2. Aplicar las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de capacidades del pensamiento creativo, crítico planteando situaciones hipotéticas que permitan al niño ensayar y transformarlas en realidades y soluciones prácticas en la vida.
3. Los docentes deben utilizar el juego como recurso didáctico; porque tiene de por sí la motivación, convirtiéndola en una poderosa herramienta en el trabajo pedagógico. El juego guiado en al área de ciencia y ambiente estimula y facilita el aprendizaje de la ciencia, de la investigación, explorando y observando su medio.

4. Aplicar las actividades lúdicas vinculadas en el ambiente ecológico para fortalecer y mantener valores como el respeto hacia las personas y la naturaleza.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Albarrán, A. (2002). *El Juego en la escuela primaria*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.

Blanco, C. (2007). *Actividades lúdicas como estrategia para la enseñanza de matemática en el tercer ciclo del nivel Primario de la Unidad Educativa “Aniceto Arce”* (Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Oruro, Oruro, Bolivia).

Cárdenas, L. (2009). *Desarrollo de estrategias del juego de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 80400 del distrito de Jequetepeque* (Tesis de maestría, Universidad: Inca Garcilaso de la Vega, Lima, Perú).

Damián, E. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los niños del 1° grado de nivel secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM* (Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú).

- Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de Educación Básica*. (Trabajo especial de grado no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo, Venezuela).
- González, R. (2012). *Actividades lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del séptimo grado del Liceo N. Antonio Arraiz*. (Tesis de maestría, Universidad: Nacional de Argentina, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina).
- Gorris, J. (2008). *El juego y el juguete: un paseo pedagógico por el mundo de los juegos a través del tiempo*. Madrid, España: ANUIS.
- Lanuz, E., Pérez, C., y Ferrando, V. (2009). *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid, España. Mc Graw Hill.
- Martínez F. (2002). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. Madrid, España: Aljibe.
- Ministerio de Educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Editorial Navarrete.
- Méndez, J. (2010). *La importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la Unidad Educativa Nacional Simón Bolívar* (Tesis doctoral, Universidad Nacional de Carabobo, Carabobo, Venezuela).
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Madrid, España: Mc Graw Hill.

Quispe, N. (2011). *El juego y el desarrollo del aprendizaje educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas* (Tesis doctoral, Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú).

Sarle, P. (2006). *El Juego En La Educación Infantil*. Ciudad de México, México: Novedades Educativas S.A.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Las Actividades Lúdicas, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE DE LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. 21578 DE PARAMONGA DE LA PROVINCIA DE BARRANCA – 2014

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL		SUB INDICADORES
					DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>GENERAL ¿Cómo influyen las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga, provincia de Barranca - 2014?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cuál es el nivel de influencia del uso de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I. E. N° 21578l de Paramonga?</p>	<p>GENERAL Establecer el nivel de influencia de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca - 2014.</p> <p>ESPECÍFICOS Determinar el nivel de influencia del uso de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I. E. N° 21578l de Paramonga.</p>	<p>GENERAL Las actividades lúdicas, como estrategia didáctica, influyen positivamente en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 21578 de Paramonga, provincia de Barranca – 2014.</p> <p>ESPECÍFICOS El uso de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, tiene un alto nivel de influencia positiva en el desarrollo de capacidades sobre diseño y construcción de materiales de su aprendizaje, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de la I.E. N° 21578l de Paramonga.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA</p>	<p>ACTIVIDADES LÚDICAS Es todo juego que, desde el punto de vista didáctico, se utiliza para manipular y controlar a la conducta de los estudiantes, dentro de ambientes escolares y con objetivos definidos; partiendo de la experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida.</p>	<p>Juego</p> <p>Uso didáctico</p> <p>Método didáctico</p> <p>Técnica didáctica</p> <p>Materiales didácticos</p>	<p>Estimulación del aprendizaje</p> <p>Motivación</p> <p>Desarrollo de capacidades</p> <p>Carácter Dinámico</p> <p>Estimulación y desarrollo de la Creatividad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve el aprendizaje. • Facilita el aprendizaje. • Permite que el estudiante construya aprendizajes significativos. • Despierta el interés en el estudiante por lo que aprende. • Ayuda al estudiante en adquisición conocimientos acerca del valor e importancia del medio ambiente. • Promueve el desarrollo de capacidades del área. • Promueve la investigación. • Favorece la interacción del estudiante con el medio que le rodea. • Permite que el estudiante tenga una participación activa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Mantiene la atracción de los estudiantes hacia el material. • Desarrolla la capacidad de observación, análisis, imaginación, etc. • Desarrolla estrategias y técnicas para el uso de juegos.

<p>¿Cuáles son los beneficios del uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga?</p> <p>¿En qué medida, el uso de las actividades lúdicas, beneficia al desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga?</p>	<p>Evaluar los beneficios del uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga.</p> <p>Analizar en qué medida, el uso de las actividades lúdicas, beneficia al desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga.</p>	<p>El uso de las actividades lúdicas, como recurso didáctico, benefician fuertemente en el desarrollo de conocimientos del mundo físico y sistemas ecológicos, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga.</p> <p>El uso de las actividades lúdicas, beneficia fuertemente el desarrollo de actitudes medioambientales en la participación responsable de las actividades, para el área de Ciencia y Ambiente en los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. N° 21578 de Paramonga.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE.</p>	<p>APRENDIZAJE DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE</p> <p>Es el desarrollo de capacidades intelectuales, fortaleciendo sus valores, en un proceso continuo y permanente de formación de su personalidad. Asimismo, facilita el mayor despliegue de su inteligencia y madurez y el uso consciente de sus posibilidades, mediante el desarrollo de actividades vivenciales que comprometen procesos de reflexión-acción y acción-reflexión. (Ministerio de Educación,2009)</p>	<p>Desarrollo de Conocimientos</p> <p>Desarrollo de Capacidades</p> <p>Desarrollo de Actitud Medioambiental</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo humano. • Los alimentos. • El mundo físico y los sistemas ecológicos. • Los seres vivos • Registro de información relevante de temas del área. • Investigación de problemas planteados en Ciencia y ambiente. • Planteamiento de solución a problemas planteados en Ciencia y ambiente. • Diseño y construcción de nuevos materiales para su aprendizaje. • Importancia Conservación del medio ambiente. • Preservación de los seres vivos. • Participación responsable en actividades de interés medioambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las partes del cuerpo humano. • Reconoce el valor nutritivo de alimentos de origen vegetal y animal de su localidad. • Valora los alimentos. • Reconoce a la planta como un ser vivo y su importancia para el medio ambiente. • Tecnología y conservación del Ambiente. • Investiga y conoce temas de interés del área. • Busca y propone soluciones a la problemática medioambiental. • Recicla y usa materiales en la elaboración de trabajos. • Elabora y establece normas para el cuidado del medio ambiente. • Proponen normas para el cuidado y conservación de los seres vivos. • Contaminación ambiental en la escuela: problema, y mitigación de impactos.
--	--	---	--	--	---	---	--

Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos

Encuesta

Cuestionario dirigido a los señores profesores de la I. E. 21578 - Paramonga de la provincia de Barranca

Objetivo: Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el docente aplica para desarrollar sus clases.

Compañeras(os) maestros su sinceridad en las respuestas permitirá a la investigadora desarrollar un trabajo productivo para ustedes.

Agradezco su colaboración y se guardará absoluta reserva de su información.

Marque con una x en la opción que considere correctas

- I. ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?
1. Si ()
2. No ()
- II. ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?
1. Si ()
2. No ()
- III. ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?
1. Si ()
2. No ()
- IV. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?
1. Si ()
2. No ()
- V. ¿Consideras tú que el juego te permite socializarte?
1. Si ()
2. No ()

VI. Las calificaciones a los estudiantes promedia entre

1. S ()

2. M B ()

3. B ()

4. R ()

VII. ¿En las tareas se aplica el juego?

1. Si ()

2. No ()

VIII. ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula?

1. Si ()

2. No ()

IX. ¿Considera que los niños han conseguido el desarrollo de destrezas?

1. Si ()

2. No ()

X. ¿Logra usted que los niños actúen en clase?

1. Si ()

2. No ()

Gracias por su colaboración

Fecha de aplicación.....

Encuestas

Cuestionario pre-test dirigido a los niños de la I. E. 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca

Objetivo: Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el niño desarrolla en clases.

Tu sinceridad en las respuestas permitirá a la investigadora desarrollar un trabajo productivo para ustedes.

Agradecemos tu colaboración y se garantizará absoluta reserva de tu información

Marca con una x en la opción que consideres correcta

- I. ¿Tu profesora utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- II. ¿Alguna vez ha utilizado el patio de la escuela para generar aprendizajes?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- III. ¿Te gustaría utilizar juegos que desarrollen algunas habilidades?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- IV. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()

V. ¿Considera usted que el juego permite socializarse?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

VI ¿En las tareas se aplica el juego?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

VII. ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

Gracias por tu colaboración

Fecha de aplicación.....

Entrevista

Cuestionario pos -test dirigido a los niños de la I. E. 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca.

Objetivo: Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el niño desarrolla en clases.

Tu sinceridad en las respuestas permitirá a la investigadora desarrollar un trabajo productivo para ustedes.

Agradecemos tu colaboración y se garantizará absoluta reserva de tu información

Marca con una x en la opción que consideres correcta

- I. ¿Tu profesora utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- II. ¿Alguna vez ha utilizado el patio de la escuela para generar aprendizajes?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- III. ¿Te gustaría utilizar juegos que desarrollen algunas habilidades?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()
- IV. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de los estudiantes?
1. Siempre ()
 2. A veces ()
 3. Nunca ()

V. ¿Considera usted que el juego permite socializarse?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

VI. ¿En las tareas se aplica el juego?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

VII. ¿El profesor te brinda confianza en el aula?

- 1. Siempre ()
- 2. A veces ()
- 3. Nunca ()

Gracias por tu colaboración

Fecha de aplicación.....

Cuestionario

El cuestionario fue adaptado de Gil y Rico (2003). Institución y título profesional:

Estimado profesor: Marque cada opción de respuesta de acuerdo con la siguiente escala de valoración:

1. Totalmente de acuerdo; 2. De acuerdo; 3. No sé qué decir;
4. En desacuerdo; 5. Totalmente en desacuerdo.

PREGUNTAS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
I. ¿Qué le hace sentir que realiza un buen trabajo enseñando Ciencia y Ambiente?					
a. Los estudiantes logran comprender las temáticas propuestas.					
b. Involucro los estándares y los estudiantes ponen en práctica lo aprendido.					
c. Se obtienen buenos resultados en las pruebas.					
d. Los estudiantes alcanzan un buen desempeño.					
e. Los estudiantes utilizan sus presaberes para aprender y solucionar problemas de la cotidianidad.					
f. El que los estudiantes adquieran habilidades para crear, interpretar y analizar supuestos, que argumenten sobre la verdad de una hipótesis.					
II. ¿Qué aspectos considera necesarios para mejorar su práctica pedagógica?					
a. Analizar las concepciones de los estudiantes.					
b. Material didáctico, laboratorio de biología, aula interactiva de ciencias naturales.					
c. Bibliografía actualizada y acceso a internet.					
d. Actualización e investigación sobre los problemas de enseñanza – aprendizaje de las ciencias.					
e. Mayor intensidad horaria y material.					
III. ¿Qué características debe poseer un buen estudiante de Ciencia y Ambiente?					
a. Buen observador, lector y escritor, inquieto por conocer, que sepa compartir.					
b. Cualquier persona tiene las habilidades para aprender ciencias. Solo debe tener interés y un buen maestro.					
c. Responsable, crítico, que aplique pasos del método científico, divulgue el conocimiento y maneje excelentes relaciones interpersonales.					
d. Metódico, bueno haciendo cálculos, con habilidades de pensamiento lógico, ordenado.					

PREGUNTAS	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
7. ¿Qué contenidos son los más importantes en la enseñanza - aprendizaje de Ciencia y Ambiente?					
a. Estructura, origen, funcionamiento de la naturaleza					
b. Cuidado del medio ambiente y del cuerpo humano. Método científico					
c. Reacciones químicas, estequiometría, gases, soluciones, química orgánica y bioquímica.					
d. Aspectos integrales, cognitivo, socio afectivo y lo psicomotor.					
e. Los que permiten generar en el estudiante, interés duda y asombro.					
f. Lo importante es que los estudiantes aprendan a interpretar situaciones.					
8. ¿Qué actividades son más recomendables para enseñar Ciencias Naturales?					
a. Observación, indagación de fuentes bibliográficas, registro de datos, identificar variables, proponer y resolver problemas.					
b. Análisis de situaciones cotidianas, observaciones directas y experimentación.					
c. Salidas de campo, prácticas de laboratorio, videos, clases magistrales.					
d. Juegos, lúdicas, dinámicas.					
e. Actividades que permitan el desarrollo de competencias.					
9. ¿Qué actividades y/o recursos emplea para enseñar Ciencia y Ambiente?					
a. Observación, pruebas de libro abierto, evaluación del portafolio, sopas de letras, cuadros sinópticos, carteleras, consultas, revisión de tareas e informes.					
b. Lecturas y cuestionarios para facilitar la comprensión del tema.					
c. Explicación y trabajo en laboratorio, videos, láminas y esquemas, talleres.					
d. Actividades lúdicas, juegos, concursos, salidas de campo.					
e. Mediante proyectos.					
f. Talleres grupales.					
10. ¿Qué significa enseñar Ciencia y Ambiente?					
a. Formar personas con habilidades y criterios para la creación y divulgación del conocimiento.					
b. Inculcar en el estudiante la importancia de la ciencia, lo que han aportado nuestros antepasados, lo que hacen los científicos en la actualidad.					
c. Es la mejor experiencia que he tenido en mi vida.					

Guía de observación de clases.

Grado:

Grupo:

Asignatura:

Objetivo: Determinar la situación relacionada con el contenido en el proceso de clase.

Aspectos a Observar	Si	No
1-Estimula la participación		
2-Atención a demandas del Aprendizaje		
3. Vocacional Profesional		
4. Estética		
5. Formación de Valores		
6. Cualidades de la personalidad. (Disciplina, voluntad, inteligencia)		
7. interdisciplinariedad		

Entrevista para Docente de la I. E. 21578 de Paramonga

Instrucciones:

La presente ficha de entrevista tiene el propósito de recoger información respecto al desempeño docente en la enseñanza del área de Ciencia y Ambiente.

Lea atentamente las siguientes preguntas y conteste con palabras precisas.

1. ¿Qué valores específicos trabaja usted en el área de Ciencia y Ambiente?

.....

¿Cómo logra desarrollarlos?

.....

2. A lo largo de su experiencia dentro de la enseñanza en el nivel primario ¿Cómo considera usted el uso de los juegos didácticos como herramienta para el aprendizaje de los niños de 7 a 8 años?

.....

3. ¿De qué manera cree que influyen el uso de los juegos didácticos como instrumento de aprendizaje para el niño?

.....

4. ¿Qué métodos de enseñanza promueven los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños de 7 a 8 años?

.....

5. ¿Cómo le ayuda a usted el uso de juegos didácticos como herramienta para fomentar el aprendizaje de los niños de 7 a 8 años?

.....

6. ¿Qué criterios considera usted que son necesarios para fomentar prácticas ecológicas en los niños escolarizados de 7 a 8 años?

.....

7. ¿De qué manera desarrollan el aprendizaje de prácticas ecológicas en los niños?
.....
8. ¿Qué elementos utilizan para promover el aprendizaje de prácticas ecológicas?
.....
9. ¿Qué opina sobre los materiales reusables?
.....
10. ¿De qué manera cree usted que podrían estar involucrados en la educación primaria de los niños?
.....
11. ¿Qué aspectos significativos generan los materiales reusables como vínculo para fomentar prácticas ecológicas?
.....

Anexo 3. Permiso institucional



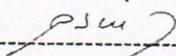
CONSTANCIA

Por medio de la presente dejo constancia que la **Prof. Huaranga Ita, María Romelia**, identificada con DNI N° 15662798 ha realizado su Trabajo de Investigación Titulado: “**Los Juegos Lúdicos, Como Estrategia Didáctica en el Aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente de los Alumnos del Segundo Grado de Primaria de la I.E. 21578 de Paramonga**”, en nuestra Institución Educativa, durante el año lectivo 2014.

Expido la presente Constancia para los fines pertinentes.

Paramonga, 15 de diembre del 2014.




Lic. Gladys Cabanillas Alcántara
DIRECTORA

Anexo 4. Unidad de aprendizaje



SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE	Romelia Huaranga Ita			AREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA				
GRADO	2DO	SECCION	"A "	DURACION	90 MINUTOS	FECHA		10	19

TÍTULO DE LA SESIÓN

"ANIMALES EN MOVIMIENTO"

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	Describe las características de los animales.	Conocen el desplazamiento de los animales.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Utiliza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a las estrategias aplicadas y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos.	Organiza en forma ordenada sus ideas, revisa y explica sobre el desplazamiento de los animales.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN/ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE AMBIENTAL	En esta sesión los estudiantes valorarán la vida de los animales en el medio ambiente y conocerán como se desplazan.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARAN EN ESTA SESIÓN?
<ul style="list-style-type: none"> Siluetas Leer la información del libro de ciencia y ambiente 	Tablero metálico y piezas imantadas de animales. Tiras de papelote con las preguntas de Planteamiento del problema. - plotes, plumones y cinta adhesiva. Libro de Ciencia y Ambiente 59 al 62

SECUENCIA DIDÁCTICA

I. INICIO (10 minutos)

- Recuerdan la sesión anterior.(Animales ovíparos y vivíparos)
- Saluda cordialmente a los niños y a las niñas; luego, pregúntales: ¿las animales son seres vivos?
- Escucha sus respuestas y toma aquellas donde se mencione a los animales, a fin de plantear otras interrogantes: ¿qué animales conocen?, ¿qué animales tenemos en nuestra localidad?, ¿tienen algún animal en casa?, ¿qué saben de él?
- Invita a dos estudiantes a describir cómo es el animal que han mencionado.
- Forma cinco grupos de trabajo mediante una dinámica.
- **Comunica el propósito de la sesión:** hoy conocerán cómo son los animales, a partir de la identificación de sus características externas.
- Selecciona con los niños y las niñas las normas de convivencia que permitirán desarrollar la sesión en un ambiente favorable.

Normas de convivencia

- ✓ Levantar la mano para participar.
- ✓ Respetar la opinión de sus compañeros
- ✓ Cuidar los materiales de trabajo.

II. DESARROLLO (70 minutos)

- Entrega a cada grupo dos piezas imantadas del set del Tablero metálico con imágenes de animales.



- La maestra les pregunta
 - ¿Qué animales observan? ¿Cómo son?
 - ¿Cómo se desplazan cada de uno de ellos?
- Anota las respuestas en un papelote o pizarra.
- Luego de escuchar sus respuestas.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Formula las siguientes preguntas: ¿cómo son los animales?, ¿qué partes tiene su cuerpo? ¿cómo se desplazan?, ¿Qué partes de su cuerpo utilizan para desplazarse?

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS

- Pide que cada estudiante piense qué respuestas daría a estas preguntas.
- Mientras piensan sus respuestas, pega en la pizarra las tiras de papelote que contienen las preguntas a fin de que las observen.

¿CÓMO SE DESPLAZAN LOS

ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN

- Comento que para responder a la pregunta ¿qué podríamos hacer para validar nuestras respuestas?,
¿Dónde buscamos la información?
Ellos podrán decir que pueden:
 - Buscar en una lámina.
 - Buscar información en internet.
 - Buscar en el libro de C y T.
 - Etc.

ANÁLISIS DE RESULTADOS Y COMPARACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

- La maestra entrega el cuaderno de ciencia y tecnología de 2do grado a cada estudiante para que léanla página 59 al 64.
- Lee lo que dice en algunas de sus respuestas y pide que las comparen con la información obtenida.
- Si la información recogida durante las actividades coincide con las hipótesis, puedes decirles que lograron demostrar lo que pensaban.

ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA

- Tomando en cuenta las respuestas de los estudiantes, resalta la importancia de la diversidad de animales que viven en nuestro país y señala que presentan diferentes formas de desplazamiento, de alimentación o hábitat.

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

- Pido que trabajen su cuaderno de Ciencia y Tecnología página 59 ...

III. CIERRE (10 MINUTOS)

- Invita a todos a reflexionar a través de las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron sobre los animales?, ¿qué actividades realizaron para aprender?; ¿cómo podemos cuidar a los animales?; ¿les gustó la clase de hoy?, ¿qué creen que podrían mejorar.

TAREA

Pide que escojan 4 animales que viven en su comunidad y escriban su forma de desplazarse.

Reflexión sobre el aprendizaje.

¿Qué lograron los estudiantes de esta sesión?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	¿Qué actividades, estrategias, materiales funcionaron y cuáles no?

SUBDIRECTORA

DOCENTE DE AULA



SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE	Romelia Huaranga Ita			AREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA				
GRADO	2DO	SECCION	"A "	DURACION	90 MINUTOS	FECHA		10	19

TÍTULO DE LA SESIÓN

"LOS ANIMALES DE NUESTRA COMUNIDAD"

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad Tierra y universo.	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, (animales de su comunidad).	Describe el cuidado de los animales domésticos de su comunidad y sus tratos para muchos seres vivos.	-Comprende la importancia de cuidar y proteger a los animales de nuestra comunidad. -Valora a los animales de su comunidad por los que nos brinda.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Utiliza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a las estrategias aplicadas y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos.	Organiza en forma ordenada sus ideas, revisa y explica sobre los animales de nuestro entorno. (comunidad)
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN/ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE AMBIENTAL	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistemática y global, revalorando los saberes ancestrales.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARAN EN ESTA SESIÓN?
Imágenes Leer la información del cuaderno de ciencia y tecnología. Un animal doméstico opcional	Imágenes de animales Cuaderno de trabajo de ciencia y tecnología pág. 65-67

SECUENCIA DIDÁCTICA

I. INICIO (10 minutos)

- Saludo a los estudiantes e inicio el dialogo de retroalimentación sobre la clase anterior.
- Pregunto a los estudiantes ¿de qué hablamos en la sesión anterior? ¿Qué comen los animales? ¿Cómo se desplazan los animales? ¿Dónde viven los animales?
- Formulo interrogantes para recoger los saberes previos de los estudiantes: ¿en nuestra localidad hay jardines o parques?, ¿quiénes son los responsables de cuidarlos?, ¿cómo los cuidan?, ¿también cuidan a los animales?; ¿ustedes tienen mascota?, ¿Qué animales hay en su comunidad?
- Escucho sus respuestas muy atentamente y anoto los animales que mencionan.
- Comunico el **propósito**: hoy conocerán los animales de nuestra comunidad para valorar su utilidad y protegerlos.
- Acuerdo con los estudiantes las normas de convivencia que permitirán desarrollar mejor la clase.

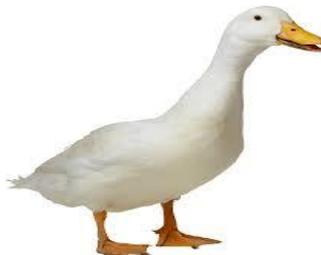
Normas de convivencia

Mantener el orden,

II. DESARROLLO (70 minutos)

En grupo clase

- Presento imágenes de los animales:



Observan y responden oralmente:
¿Qué observan? ¿Qué animales son?

¿Cómo se sienten los animalitos de la granja? ¿Dónde se crían estos animales?
¿Por qué?

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Planteo la siguiente pregunta:

Muestro el cartel y pego en la pizarra para que todos los puedan leer.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Pido que piensen y respondan a la pregunta retadora: **¿Qué animales conocemos de nuestra comunidad que sean domésticos?**

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS

Escucho sus intervenciones individuales a la pregunta.

Solicito que me digan sus respuestas y anoto sus respuestas en un papelote.

Pido que un representante de cada grupo socialice su respuesta con sus compañeros de clase.

ELABORACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN

Comento que para responder a la pregunta ¿qué podríamos hacer para validar nuestras respuestas?

¿Dónde buscamos la información? Ellos podrán decir.

En el internet.

En libros de ciencia y tecnología.

En la biblioteca.

RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

En grupo clase

La maestra entrega el cuaderno de ciencia y tecnología a cada estudiante para que lean la página 66

Indico que a partir de la información recogida de la experimentación y la lectura del texto, comparen las Pregunto qué tienen en común sus hipótesis con la información final. ¿Existe alguna información nueva?, ¿coinciden las respuestas? Si la información recogida durante las actividades coincide con las hipótesis, puedes decirles que lograron demostrar lo que pensaban.

Felicito por su trabajo.

ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA

Vuelvo a señalar la pregunta: **¿Qué animales conocemos de nuestra comunidad que sean domésticos?**

Pido que me dicten cuál sería la respuesta a partir de todo lo trabajado. Al final, escribo en la pizarra la respuesta común.

- Ser alimentados de forma adecuada
- Tener un espacio donde protegerse del calor y frío.
- No ser maltratado físicamente.

- Llevar a las mascotas al veterinario

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

Pido que resuelvan su cuadernillo de trabajo de ciencia y tecnología págs. 65 al 70

III. CIERRE (10 MINUTOS)

Pido que reflexionen y luego respondan: ¿qué sabemos sobre los animales de nuestro entorno?, ¿Qué debemos hacer para protegerlos?

TAREA

Dibujan a sus mascotas y escriben como cuidarlos y protegerlos en su cuaderno.

Reflexión sobre el aprendizaje.

¿Qué lograron los estudiantes de esta sesión?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	¿Qué actividades, estrategias, materiales funcionaron y cuáles no?



LISTA DE COTEJO 2º "A"

COMPETENCIA	FECHA	DIA	MES	AÑO
Leemos textos escritos		LUNES	OCTUBRE	2018

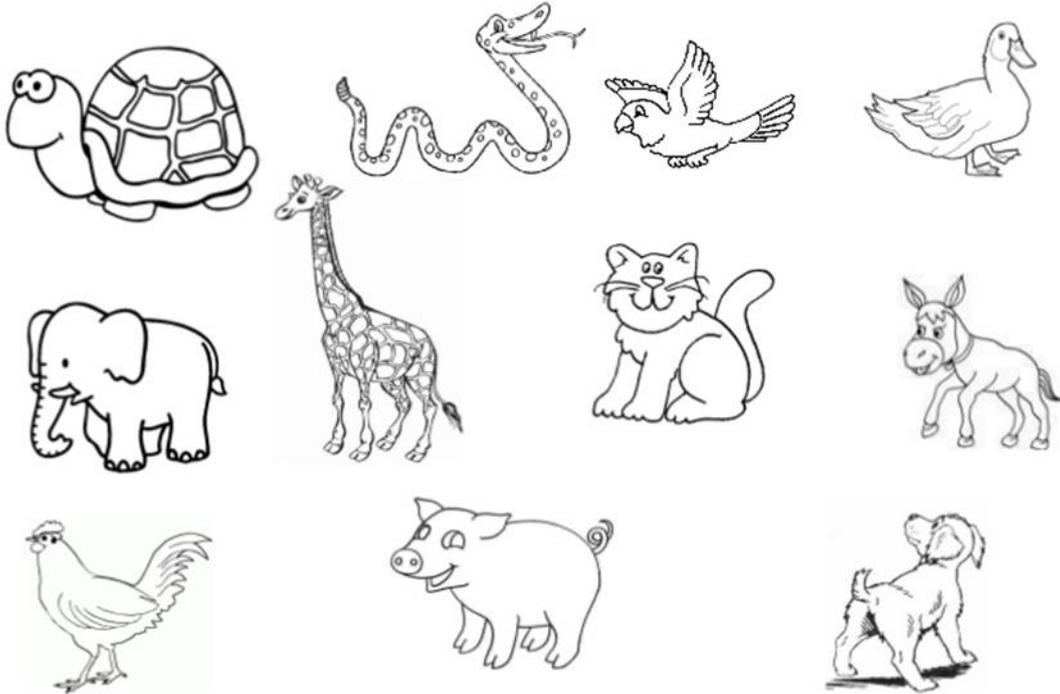
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		Describe el cuidado de los animales domésticos de su comunidad y sus tratos para muchos seres vivos.	
01	ALCANTARA GLORIA Jefferson		
02	ANAYA VALVERDE Joel Jhairo		
03	ARBAIZA ORTIZ Jesús Sabina		
04	BRAVO BLAS Flor Azucena		
05	BRAVO BLAS Miguel Ángel		
06	CACERES CRISPIN David André		
07	CARRASCO SANTIAGO Candi		
08	CRUZ ESPINOZA Ariana Massiel		
09	CULLA BLAS Miguel Adolfo		
10	CUSQUILLO SOSA Christian		
11	DOLORES CASTILLO Alejandro		
12	GUEVARA DAVILA Jairo Víctor		
13	LIMAY CUEVA Michael José		
14	MALVACEDA CALDERON Leito		
15	MARTINEZ LEON Anjeli Lindsey		
16	PACHECO FERNANDEZ Treysi		
17	PAREDES RODRIGUEZ Karla		
18	RAMIREZ ARAYAN Leydi Sofía		
19	RAMOS OBREGON Jeferson		
20	REDUCINDO AGUIRRE Zumiko		
21	ROJAS CUYA Dayro Mesías		
22	SILVERIO CIEZA Alexander		
23	SILVA VERA Andrew Jayro		
24	VALENCIA SANTOS Gerald		
25	VEGA MAGUIÑA Brissa		
26	VELIZ CHALAN Angie Shirel		
27	ZULOAGA AYALA Aarón		

✓ Logrado

• En proceso

✗ No logrado

Colorea los animales domésticos:



Escribe el nombre de los animales en los recuadros según sean salvajes o domésticos.

Salvajes	Domésticos	
		
		
		
		



SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE	ROMELIA HUARANGA ITA	AREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA						
GRADO	2DO	SECCION	"A"	DURACION	90 MINUTOS	FECHA		10	19

TÍTULO DE LA SESIÓN
¿COMO SE CONTAMINA EL AIRE?

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR CONOCIMIENTOS 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Problematiza situaciones para hacer indagación.</u> ❖ <u>Diseña estrategias para hacer indagación.</u> ❖ <u>Genera y registra datos e información.</u> ❖ <u>Analiza datos e información.</u> ❖ <u>Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación.</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propone acciones que le permiten responder a la pregunta. Busca información, selecciona los materiales e instrumentos que necesitará para explorar y observar objetos, hechos o fenómenos y recoger datos ❖ Obtiene datos a partir de la observación y exploración de objetos, hechos o fenómenos; y los registra en organizadores mediante dibujos o primeras formas de escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconoce la forma de cómo se contamina del aire.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Define metas de aprendizaje ❖ Utiliza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje ❖ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a las estrategias aplicadas y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ En esta sesión los estudiantes aprenderán a cuidar el medio ambiente para vivir en un ambiente saludable.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN/ACCIONES OBSERVABLES		
ENFOQUE AMBIENTAL	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistemática y global, revalorando los saberes ancestrales.		

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARAN EN ESTA SESIÓN?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Leer la información del libro de ciencia y ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Lámina, plumones, limpiatipo, papelotes. ❖ Hoja de aplicación

SECUENCIA DIDÁCTICA	
I. INICIO	TIEMPO APROXIMADO (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dialogo con ellos estudiantes sobre la sesión anterior. ❖ Presenta el Título: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se contamina el aire? ❖ Comunica el propósito de la sesión de esta sesión: hoy conoceremos las formas de cómo se contamina el aire. ❖ Acordamos con los estudiantes las normas para la clase. <div style="border: 1px solid black; background-color: #d9ead3; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">NORMAS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mantener el orden. ❖ Respetar el trabajo de sus compañeros y compañeras. ❖ Usar los materiales de forma responsable. </div>	
II. DESARROLLO minutos)	TIEMPO APROXIMADO (70
<p>En grupo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presento las siguientes imágenes: <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se observen las imágenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - formula estas preguntas: ¿por qué creen que habrá tanta basura?, ¿quién la habrá arrojado ahí?, ¿por qué se estará quemando la basura?, ¿a dónde va el humo que sale de la basura quemada? - Comenta que para conservar recursos como el aire es necesario conocer aquello que puede perjudicarlo. Luego, plantea las siguientes preguntas y escríbelas en la pizarra: <ul style="list-style-type: none"> ¿cómo se contamina el aire?, ¿quién o qué lo contamina? - Escucha sus respuestas <div style="border: 1px solid green; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ A partir de las respuestas planteadas, formula las siguientes preguntas, muestro el cartel y pego en la pizarra para que todos los puedan leer. <div style="border: 1px solid green; background-color: #d9ead3; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo se contamina el aire? </div>	

PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS

- ❖ Escucho sus intervenciones individuales a la pregunta.
- ❖ Anoto en la pizarra todas las hipótesis de los estudiantes
- ❖ Se le recuerda a los estudiantes que todas las aportaciones sobre el tema son valiosas.

ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN

- ❖ Felicito a los estudiantes por su participación, y comento que han planteado diferentes hipótesis.
- ❖ Pregunta: ¿qué podemos hacer para saber cuál de las hipótesis es la correcta?
- ❖ Escucha sus respuestas y anótalas en un papelote.
- ❖ Salimos al jardín y observamos nuestro espacio de vida y comentamos ¿qué le falta? ¿cómo lo solucionamos?
- ❖ Acompaña el desarrollo de la experiencia y aseguro de que todos los integrantes del grupo participen.
- ❖ Al terminar el recorrido, indico que respondan en su cuaderno las preguntas de PLANIFICAMOS Y REGISTRAMOS.

RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

En grupo clase

- ❖ Leo las preguntas iniciales: ¿Por qué es importante el aire? ¿Cómo se contamina el aire? ¿Quién o qué lo contamina? ¿qué cambios a sufrido nuestro ambiente donde vivimos?
- ❖ Pido que comparen sus hipótesis con los resultados obtenidos en las actividades realizadas.
 - ❖ Con este ejercicio, podrán comprobar lo que pensaban.

ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA

- ❖ Pido a cada grupo que escriba en un papelote sus conclusiones a las preguntas planteadas.
- ❖ Los estudiantes deben resaltar las fuentes que las respaldan: datos obtenidos de la información del libro y copia.

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

- ❖ ¿qué actividades realizadas los ayudaron a comprobar las hipótesis a las preguntas iniciales?
- ❖ Entrega a cada grupo un papelote para que dibujen las actividades que realizaron y permitieron comprobar sus hipótesis.

III. CIERRE

TIEMPO APROXIMADO(15 MINUTOS)

- ❖ Pregunto a los estudiantes: ¿qué aprendieron hoy?, ¿cómo lograron este aprendizaje?
- ❖ Reflexiono junto con ellos y pregunto: ¿Qué entendemos por contaminación? ¿Cómo se contamina el aire? ¿Cuál es la importancia de vivir en un ambiente sano? ¿quién origina estos cambios?, ¿por qué?

TAREA

- ❖ Pido que investiguen y peguen en su cuaderno sobre la importancia de evitar la contaminación del aire.

Reflexión sobre el aprendizaje.

¿Qué lograron los estudiantes de esta sesión?	¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
¿qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	¿qué actividades, estrategias, materiales funcionaron y cuáles no?

DOCENTE DE AULA

SUB DIRECTORA

La contaminación del aire

La contaminación del aire se produce cuando ciertos gases tóxicos entran en contacto con él, perjudicando de forma seria y dañina la salud del hombre, los animales y las plantas.

El aire se contamina por:

- La quema de basura
- Usar aerosoles
- El humo de los vehículos
- El humo de las fábricas
- Cocinar con leña o plástico
- Quemar llantas





SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

DOCENTE	ROMELIA HUARANGA ITA	AREA	CIENCIA Y TECNOLOGIA		
GRADO	SEGUNDO	SECCION	"A"	DURACION	90 MINUTOS
				FECHA	10 2019

1. TÍTULO DE LA SESIÓN :

Reconocemos los cuidados que debo tener con mi sistema digestivo

2. PROPOSITO DEL APRENDIZAJE

COMPETENCIAS:

Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía biodiversidad, tierra y universo

CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo	Describe los órganos que conforman los sistemas de plantas y animales	Explica el cuidado del aparato digestivo.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN/ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque Ambiental	Docentes y estudiantes promueven la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludables.	

2. PREPARACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARAN EN ESTA SESIÓN?
<ul style="list-style-type: none"> • Revisa información sobre el sistema digestivo en el libro Ciencia y Ambiente 3 y en el siguiente enlace web: https://www.youtube.com/watch?v=69F6WsLyHwU • Solicita la maqueta del torso humano y ensaya ubicar los órganos del sistema digestivo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz, borrador y colores. - Papelotes y plumones. - Lámina del sistema digestivo. - Libro Ciencia y Ambiente
TIEMPO: 90 minutos	

3. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MINUTOS
En grupo clase	
<ul style="list-style-type: none"> • Saluda a los estudiantes y recoge sus saberes previos a partir de estas preguntas: ¿qué aprendimos la clase anterior?, ¿qué alimentos debemos llevar en la lonchera para que sea saludable?, ¿qué tipo de nutrientes contienen las galletas?, ¿creen que todos los niños y las niñas tienen derecho a consumir una lonchera saludable?, ¿por qué?, ¿qué hábitos alimenticios debemos practicar para cuidar el aparato digestivo?? • Plantea la siguiente situación: si comemos una manzana sin lavar, ¿qué puede suceder en nuestro estomago?, • Escucha sus respuestas y registra las ideas más resaltantes en la pizarra. • Comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a reconocemos los cuidados que debo tener con mi sistema digestivo y respiratorio • Acuerda con los niños y las niñas las normas de convivencia 	

Planteamiento del problema

- El docente pide a los estudiantes que observen y lean el texto
 - de Ciencia, Tecnología de 3° grado.
- ¿Qué cuidado debemos tener con el aparato digestivo?
 ¿Qué consecuencias le puede traer los malos hábitos alimenticios?
 ¿Que debes tener en cuenta para cuidar tu aparato digestivo?

Planteamiento de las hipótesis

- Formados en equipos de trabajo, entrega un papelote con una imagen.
- Dialoguen y escriban posibles respuestas hipótesis al problema de indagación
- Plantéales: ¿Qué cuidado debes tener en cuenta para cuidar tu aparato digestivo?



- Finalizada la actividad, solicita que un integrante de un grupo pegue su dibujo en la pizarra y lo explique brevemente.

Elaboración de un plan de indagación

- Plantea estas preguntas: ¿Qué debemos hacer para cuidar nuestro aparato digestivo? ¿Qué podría ocurrir si no la cuidamos?
 - Anota las respuestas en la pizarra.
- Para responde preguntas de indagación, debe consultar el libro de Ciencia y ambiente página. Pág. 43
- Análisis de la información y comparación con las hipótesis iniciales**
- Invita a los estudiantes a observar el dibujo inicial y pide que los comparen.
 - Luego, plantea estas interrogantes: ¿Cómo ayudamos a cuidar nuestro aparato digestivo?, ¿por qué?
 - Al concluir, indica que socialicen sus preguntas y respuestas.

Comunicación

- Responden: ¿Será importante comer en un horario fijo y sin prisa? ¿Por qué?
- Elabora y escribe un lema que incentive al cuidado del sistema digestivo.
- Según tu aprendizaje, dibuja una carita feliz o una triste en las preguntas que se formulan:

Revisa lo aprendido	😊
¿Identificaste el problema de indagación?	
¿Planteaste el problema de indagación?	
¿Reconociste cómo cuidar nuestro aparato digestivo?	
¿Clasificaste los alimentos que debemos consumir para una buena digestión?	

CIERRE	TIEMPO APROXIMADO: 10 MINUTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Invita a los niños y a las niñas a reflexionar sobre el trabajo realizado a partir de las siguientes preguntas: ¿qué actividades desarrollaron para conocer más sobre el aparato digestivo? ¿creen que es importante cuidar nuestro aparato digestivo?, ¿por qué?; ¿qué actividad les gustó más?, ¿por qué?; ¿tuvieron alguna dificultad?, ¿cómo la superaron? 	

ACTIVIDADES PARA LA CASA
<ul style="list-style-type: none"> • Pide a los estudiantes que respondan la siguiente pregunta en su cuaderno: ¿qué pasaría si no funcionara bien nuestro estómago o nuestros intestinos? ¿Qué alimentos consumes para evitar el estreñimiento?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron?	¿Qué dificultades encontraron?

_____ DIRECTORA	_____ SUBDIRECTORA	_____ DOCENTE DE AULA
--------------------	-----------------------	--------------------------



SESIÓN DE APRENDIZAJE

GRADO Y SECCIÓN: 2 "A" **ÁREA:** CIENCIA Y TECNOLOGÍA **FECHA:** /10/2019

I. TÍTULO DE LA SESIÓN

ELABORAMOS UN PROTOTIPO PARA LA ELABORACIÓN DE UN TACHO DE MATERIAL RECICLADO

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> DISEÑA Y CONSTRUYE SOLUCIONES TECNOLOGICOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE SU ENTORNO. Determina una alternativa de solución tecnológica. Diseña la alternativa de solución tecnológica. Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica. 	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona un problema tecnológico de su entorno. Explica su alternativa de solución con base a conocimientos previos o practicas locales. 	<ul style="list-style-type: none"> En esta sesión los estudiantes aprenderán a construir su prototipo y menciona las herramientas y los materiales que va a usar.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma <ul style="list-style-type: none"> Define metas de aprendizaje Utiliza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a las estrategias aplicadas y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza en forma ordenada sus ideas, revisa y explica sobre la elaboración del prototipo de un tacho de basura.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN/ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes comparten siempre los bienes disponibles con sentido de equidad y justicia. Estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros. 	

III. PREPARACION DE LA SESION DE APRENDIZAJE	
¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESION?	¿QUE RECURSOS O MATERIALES SE UTILIZARAN EN ESTA SESION?
Tener listo los materiales para trabajar en esta sesión.	Papelote Bolsa Silicona Tijera Botellas de plástico.
TIEMPO:135 minutos	

IV. MOMENTOS DE LA SESION

INICIO TIEMPO APROXIMADO: 10 MINUTOS

- Recojo los saberes previos de los estudiantes sobre la clase anterior ¿De qué hablamos? ¿Cómo se contamina el aire? ¿Cuáles son las consecuencias? ¿Cómo podemos evitar la contaminación? ¿Será importante tener un ambiente limpio y saludable?
- **Comunica el propósito de la sesión:** Hoy aprenderemos a elaborar tachos de basura, con residuos de plástico para mantener limpio el medio ambiente.
- Reviso con los estudiantes las normas de convivencia en las que pondrán énfasis durante esta sesión

Normas de convivencia

- Levantar la mano para opinar.
- Mantener el orden y la limpieza
- Compartir los materiales.

DESARROLLO TIEMPO APROXIMO: 110MINUTOS

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Pido a los estudiantes que observen la imágenes:



- Pregunta: ¿Qué observan en las imágenes? ¿De qué colores son las botellas? ¿Con qué está cubierto las botellas? ¿Cómo se puede hacer? ¿De qué material son las botellas? ¿Cuál será la finalidad de este trabajo?, ¿Cómo debemos cuidar nuestro ambiente?
- Escucho con atención a los estudiantes y vamos escribiendo sus respuestas en la pizarra.
- Conversa con los estudiantes sobre la importancia del cuidado del medio ambiente.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Pido que formen grupo para que responder algunas preguntas:
- ¿Para qué elaboraremos un tacho?
- ¿Cómo crees que lo elaboraremos?,
- ¿Cómo podemos evitar la contaminación del ambiente?
- ¿Qué consecuencia traerá la contaminación? ¿Cómo afecta a nuestra salud la contaminación?
- Se hace la pregunta retadora **¿Cómo podemos evitar la contaminación del medio ambiente?**

DISEÑO Y CONSTRUCCION DEL PROTOTIPO

- Digo que ahora van a diseñar en grupo el prototipo de un tacho.
- Entrego a cada grupo el material que trajeron en la sesión anterior.
- Pido que se organicen para empezar a realizar el prototipo con material reciclado.
- Monitoreo la realización del trabajo que van a construir.
- Pido que presten atención a la explicación el objeto que van a construir, de qué material será hecho, qué herramientas utilizarán y cómo hacerlo
- Planteo la siguiente pregunta: ¿los objetos construidos ayudarán a solucionar el problema inicial?, ¿qué cambios le harían al prototipo para mejorarlo?
- Cuando finalicen su participación, pregunto: ¿podemos construir en este momento sus propuestas?, ¿por qué? .Escucha sus respuestas.

VALIDACION DEL PROTOTIPO

- Comento a los estudiantes que en esta ocasión no podrán validar la utilidad del objeto diseñado ni su funcionalidad porque aún no lo han construido.

EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN

- Pregunto a los estudiantes: ¿tuvieron alguna dificultad para diseñar el objeto a base de material reciclado?
- Explico que el diseño de tecnologías implica pruebas, errores y ajustes a las herramientas y aparatos que se fabrican para mejorar, día a día, los resultados; por esta razón, tanto el objeto construido como el proceso realizado para la construcción deben ser evaluados

CIERRE

TIEMPO APROXIMADO: 15 MINUTOS

- Pregunto a las niñas y los niños: ¿qué aprendieron hoy?, ¿cómo lo hicieron?
- Felicito por promover una actitud de reflexión en el aprendizaje colaborativo.
- Explico **que el objetivo de elaborar un prototipo**, es disminuir la contaminación ambiental.

ACTIVIDADES PARA LA CASA

- Pido a mis estudiantes que dialoguen en casa con sus papitos sobre lo trabajado hoy en clase.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron mis estudiantes?	¿Qué dificultades encontraron mis estudiantes?

DIRECTORA

SUBDIRECTOR A

DOCENTE DE AULA