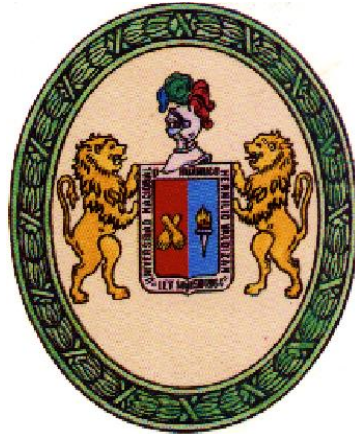


UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS ECOLÓGICOS COMO ESTRATEGIA
PARA PROMOVER APRENDIZAJES EN EL ÁREA DE CIENCIA Y
AMBIENTE EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 555 SARIAPAMPA -
MALCONGA - AMARILIS - 2017**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

TESISTA

Beldad Francy, CAJAS SALAS
María del Pilar, SÁNCHEZ MORA

ASESOR

Rocío Elizabeth, RIVERA IBARRA

HUÁNUCO – PERÚ

2019

DEDICATORIA

Con mucho cariño a mis
padres por su apoyo,
paciencia y ejemplo de
superación.

Beldad

A Dios por bendecir mis
estudios y cuidarme siempre

María del Pilar

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación por inculcarnos cada día hacia el logro de nuestros educativos, como estudiantes y futuros maestros.

A los docentes y estudiantes de la I.E.I. N° 555 Sariapampa - Malconga - Amarilis.

A nuestra asesora por habernos brindado la oportunidad de recurrir hacia su capacidad y conocimiento científico, así como también por la paciencia que tuvo para guiarme durante el desarrollo de la tesis.

RESUMEN

La tesis tuvo como propósito determinar si la aplicación de los juegos ecológicos influyen para promover el aprendizaje en el área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I. N° 555 Sariapampa Malconga- Amarilis 2017. Es una investigación experimental con un diseño correspondiente al modelo cuasiexperimental con preprueba y posprueba, en una muestra tomada por conveniencia, ya que los grupos estaban conformados en aulas fijas. Para la contrastación de las hipótesis se aplicó la prueba t de Student, obteniendo que el valor $t = 20,209$ con $p = 0,00$ es menor a $0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se pudo afirmar que la aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

PALABRAS CLAVE: juegos ecológicos, aprendizaje, estrategia didáctica.

ABSTRACT

The purpose of the thesis was to determine if the application of ecological games influence to promote learning in the area of Science and Environment in children of the I.E.I. N ° 555 Sariapampa Malconga-Amarilis 2017. It is an experimental research with a design corresponding to the quasi-experimental model with pre-test and post-test, in a sample taken for convenience, since the groups were formed in fixed classrooms. For the test of the hypothesis the Student's t test was applied, obtaining that the value $t = 20.209$ with $p = 0.00$ is less than 0.05 , so the null hypothesis is rejected, and it could be affirmed that the application of the ecological games as a strategy promotes the development of the learning of the Science and Environment Area in the children of the IEI N ° 555 Sariapampa - Malconga - Amarilis - 2017.

KEYWORDS: ecological games, learning, didactic strategy.

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos nos enfrentamos a múltiples problemas que afectan la calidad de vida, el deterioro del ambiente, la salud la desigualdad entre otros que obligan a una orientación de la educación en su proyección social a partir de valores y actitudes. Esto exige que en la escuela se da una educación adecuada al niño y a la niña que contribuyan a crear conciencia y a fomentar actitudes favorables para disminuir los graves problemas planteados.

Pulido y Batista señalan (2000) señala que los juegos ecológicos son algo más que juegos ya que no basta con realizar actividades novedosas para tener éxito. Por el contrario, aun las mejores actividades conllevan al fracaso, si no se toma en cuenta al protagonista principal: El alumno.

Dentro del contexto de la educación ambiental se señala que los juegos representan una estrategia educativa que revaloriza lo lúdico y lo emotivo para lograr experiencias significativas de conexión de las personas con su ambiente, ya que permite hacer efectiva una acción dirigida hacia la educación para la paz, la igualdad de géneros, la consolidación de una ética ambiental así como un uso didáctico para el aprendizaje de conocimientos, valores y actitudes ambientalmente positivas.

El objetivo de esta investigación surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida.

Creemos que mediante el juego los chicos podrán adquirir los conocimientos necesarios y, a la vez, sensibilizarse respecto a esta problemática. Habiéndonos planteado como interrogante ¿Cuál será la influencia de los juegos ecológicos como estrategia para promover aprendizajes en el área de ciencia y tecnología en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa-Malcongá-Amarilis-2017? Cuyo objetivo general fue: Demostrar la influencia de los juegos ecológicos como estrategia para promover aprendizajes en el área de ciencia y tecnología en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa-Malcongá-Amarilis-2017.

La importancia de la presente investigación se justifica debido a que: Se tiene como propósito aplicar los juegos ecológicos para favorecer el desarrollo de aprendizajes en el cuidado del medio ambiente de los niños de la I.E.I N°555 de Sariapampa-Malcongá para la problemática ambiental que afecta al mundo entero.

El trabajo fue realizado con la finalidad de dar a conocer a los niños y niñas de inicial la problemática ambiental de nuestro medio. Es por ello que a través de los juegos ecológicos se desarrollen en los niños y niñas actitudes positivas para el cuidado del medio ambiente. Así mismo los juegos ecológicos contribuyeron a mejorar la calidad de vida a través del cambio de actitudes, así mismo se logró que los niños asuman con responsabilidad un saber ser, saber hacer, saber convivir con la objetivo de aprender comportamientos ecológicos positivos, normas de seguridad en el ambiente expresando felicidad al realizar diversos juegos al aire libre mostrando curiosidad por las cosas del ambiente ya que la Institución Educativa ubicada en zona rural es de fácil acceso por lo tanto siendo viable nuestra investigación.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Introducción	vi
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	
1.1. Antecedentes	9
1.2. Teorías básicas	13
1.3. Definiciones conceptuales	27
1.4. Hipótesis	28
1.5. Variables	29
1.6. Objetivos	30
1.7. Población y muestra	30
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	
2.1 Métodos	32
2.2 Técnicas e instrumentos	32
CAPÍTULO III: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
3.1 Análisis de los resultados	47
3.2 Prueba de hipótesis	57
3.3 Discusión de resultados	60
CONCLUSIONES	65
SUGERENCIAS	66
BIBLIOGRAFÍA	67
ANEXOS	69

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes:

La revisión bibliográfica de otros trabajos de investigación nos han permitido recopilar informaciones valiosas relacionadas con nuestra investigación tanto a nivel internacional, nacional y regional a continuación detallamos cada uno de ellos.

1.1.1. A nivel Internacional.

Jiménez, N. (2009) en su tesis “Estrategias didácticas para promover el cuidado del medio ambiente en la escuela primaria”. Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 095 Azcapotzaico, para obtener el título de Licenciado en Educación Primaria. México D.F, emplea el método descriptivo y la técnica del muestreo no probabilístico concluye que:

Es importante mencionar que las causas de los problemas ambientales son producto de lo político globalizadora en la que vivimos en la actualidad, como bien es sabido, esta política promueve una cultura del consumismo excesivo, provocando con ellos una irresponsabilidad e inconciencia del aumento de contaminación y la disminución de recursos naturales así como la producción excesiva de la basura sin saber que esto afecta a un periodo a mediano plazo su relación con el entorno natural, así como a lo que compete a su calidad de vida tanto de la sociedad en general como en particular hablando como individuo.

1.1.2. A nivel nacional.

Calderón (2014) en la tesis “Actitudes hacia el cuidado del Medio Ambiente en los niños de Educación Inicial de Huancayo”, presentado a la Universidad Nacional Del Centro Del Perú, Escuela de Posgrado de la Facultad De Educación, para optar el grado académico de Magíster en Educación mención: Educación Infantil, tuvo como objetivo general determinar el nivel de actitud que predomina en los niños y niñas de Educación Inicial hacia el cuidado del medio ambiente en las Instituciones Estatales del distrito de Huancayo. Se trató de una investigación tipo aplicada, de nivel descriptivo cuya muestra estuvo constituida por 300 niños de 4 y 5 años, de Instituciones Educativas Estatales de la zona urbana y rural, donde concluye que:

- El nivel de actitud hacia el cuidado del medio ambiente de los niños y niñas de Educación Inicial de Huancayo de acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación es de nivel de logro un 35%, nivel proceso el 42% y nivel inicio un 28%.
- Para casos comparativos en las actitudes de acuerdo a los resultados totales hacia el cuidado del medio ambiente según sexo de acuerdo al estadígrafo arroja que no existe diferencia significativa en los niveles de actitud de las mujeres y varones, siendo similares la acción evaluativa de las actitudes de cuidado previstas en educación inicial.
- No se halló diferencia significativa en los niveles de actitudes hacia el cuidado del medio ambiente en los niños de Educación Inicial según lugar de procedencia; zona rural y urbana, los resultados permite verificar similitud en los niveles de actitudes de cuidado.

- La formación de las actitudes de los niños y niñas constantemente tiene que estar supeditado a la observaciones y acompañamiento de las personas mayores para que puedan actuar sobre determinando objeto en este caso el medio ambiente.

1.1.3. A nivel regional.

Trejo. (2011) en su tesis titulada “Gestion ambiental escolar y conciencia ambiental de nivel inicial” presentado a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan para optar el grado de magister en Educacion Mención Gestion y Planeamiento Educativo .La muestra fue no probabilistica a juicio de expertos, la muestra fue igual a la poblacion, llega a las siguientes conclusiones:

- La gestion ambiental se relaciona con el nivel de conciencia ambiental en las instituciones educativas de nivel inicial de la ciudad de Huánuco-2011.
- La gestión ambiental escolar se relaciona directamente con el nivel de conciencia ambiental que poseen los docentes de la institucion educativa de nivel inicial de la ciudad de Huánuco-2011.
- Las personas que laboran en la institucion educativa de nivel inicial,de la ciudad de Huánuco desarrollan buena gestion ambiental

Abal (2009). en la tesis: “Estrategias didacticas interactuando con la naturaleza en la formacion de actitudes ambientales de los alumnos del 5 grado B de la I.E N°32927 Mirko Artemio Valverde Almeida de Amarilis”. Concluye que son:

- La aplicación de la estrategia didactica interactuando con la naturaleza influye favorablemente en la formacion de actitudes ambientales de los

alumnos(as) en un 77,2% (dimencion cognitiva), 84,6% (dimencion activa) y 79,2% (dimencion afectiva) progresivamente desde el estado inicial.

- Los resultados de pretest de los alumnos(as) del 5° grado B de educacion primaria de la I.E N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida muestra deficiencia en la formacion de actitudes ambientales pero esto fue superado con la aplicación de las estrategia didáctica interactuando con la naturaleza.
- Para la aplicación de la estrategia didáctica interactuando con la naturaleza fue necesario analizar e interpretar las bases teoricas y cientificas por ayudar científicamente en la formación de actitudes ambientales de los alumnos del 5° grado B de educacion primaria de la I.E N° 32927 Mirko Artemio Valverde Almeida, quedo demostrado que la estrategia didáctica interactuando con la naturaleza ha mejorado significativamente en la formación de actitudes ambientales de los alumnos (as) permitiendoles la oportunidad de explorar, comprender y cuidar su entorno mas responsablemente los recursos naturales buscando siempre el equilibrio ecológico.

Aquino (2010). "Programa conciencia ambiental del medio en el desarrollo de la conciencia ambiental en los alumnos del 2 grado de la I.E. Juana Moreno-Huánuco -2006". cuyas conclusiones fueron:

- Luego de un proceso de observación y registro, se determinó las características fundamentales de la conciencia ambiental de los alumnos del 3er grado de educacion secundaria .

- Se diseñó y aplicó con éxito el programa conciencia ambiental del medio en función del desarrollo de la conciencia ambiental con características propias para un aprendizaje significativo.
- El programa educativo conciencia ambiental del medio es eficiente en el desarrollo y aprendizaje de la conciencia ambiental y del área de ecosistema respectivamente tal como lo demuestra el proceso de demostración de la utilidad del programa en el grupo experimental.
- La utilidad del programa conciencia ambiental del medio se complementa con el aprendizaje cooperativo demostrando que existe una correspondencia y relación del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje del ecosistema en base al programa.

1.2 Teorías Básicas

1.2.1. El juego.

El juego es una disposición innata una actividad física y mental libre, se caracteriza por ser espontáneo, placentero e implica la participación activa y voluntaria de quien juega. Huizinga (1938) en su obra *Homo Ludens*, señala que el juego es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, él se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

El juego como lo señala Torres es considerado uno de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Se juegan desde tiempos remotos, no obstante el juego en el aula, tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa entre otras, pero no por eso deja de ser importante. El juego sirve para facilitar el aprendizaje, siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permiten el fortalecimiento de valores: amor, tolerancia grupal, responsabilidad, confianza en sí mismo, seguridad, fomento del compañerismo para compartir ideas, conocimientos inquietudes, todos ellos facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Dávila (1987:22) manifiesta que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad, las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.

Según Vygotsky (1966) indica que "el juego sirve para abordar el estudio desde una perspectiva histórico-cultural, tomando en cuenta nuestro entorno y poder crear a partir de él una teoría que refleje nuestra realidad para su mejor comprensión" (p. 99).

1.2.2. Juegos ecológicos.

Los juegos ecológicos son estrategias para la educación ambiental que requieren de su propio escenario al aire libre y generan aprendizajes ambientales vivenciales de tipo procedimental secuencial y procedimental

condicional, que sincroniza el pensamiento indagador, creativo y lúdico para fortalecer la condición humana como individuo, ser colectivo, ser comunicativo y ser creativo, mediante el uso de estrategias cognitivas, metacognitivas, socio afectivas y de evaluación continua.

Para Ruiz (2002), los juegos ecológicos o ambientales representan una alternativa válida para abordar los procesos de enseñanza y de aprendizaje debido a que su metodología de trabajo se desarrolla bajo los lineamientos del paradigma ecológico. Asimismo, plantea que los juegos ecológicos sirven para aprender por construcción o por descubrimiento, en ambientes de trabajo para dotar a los alumnos de una especial sensibilidad hacia el ambiente y de un pensamiento integrador que le permita conocer su realidad, concebir el ambiente de una forma sistemática, tener participación activa en la toma de decisiones para lograr la solución de problemas que afecten su vida y desenvolvimiento social.

Surgen de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida. Creemos que mediante juegos los chicos pueden adquirir los conocimientos necesarios y, a la vez, sensibilizarse respecto a esta problemática. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la naturaleza. Por eso proponemos: Los

juegos ecológicos generan una visión interna de la naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa nos conecta mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta. A través de los juegos se crea un sentido de pertenencia con la naturaleza. Los chicos descubrirán el lugar verdadero y vital que ocupamos en ella. Y la importancia de mantener el equilibrio entre nosotros y la naturaleza. El hecho de estar educando al aire libre, en contacto directo con la naturaleza, implica tener en cuenta distintos aspectos para que la experiencia sea incorporada y constituya un aprendizaje significativo. Enseña menos y comunica más. Si bien los conceptos teóricos tienen que estar, es importante no apabullar a los chicos con ellos. Por ejemplo, no sólo decir que el Alerce crece tantos metros de largo por año y tantos de ancho, sino también comunicarles la importancia que tiene ese árbol para todos los seres vivos que viven cerca de él y contarles nuestros pensamientos respecto a eso. Al compartir con ellos nuestras propias percepciones, incentivaremos a que se internen en sus propios sentimientos. Tratar de ser receptivo. Debemos saber escuchar y dejar que el interés fluya con libertad, tratando de mantener focalizado el tema que estamos tratando. Para facilitar el desarrollo de los juegos ecológicos, daremos algunas recomendaciones, para que se concreten con éxito los objetivos propuestos. Se debe tener cuidado de no usar los juegos de cualquier manera y en cualquier momento. Cada juego tiene su razón de ser y un momento y un lugar indicados para realizarse. De lo contrario se perdería el poder de concientización de los conceptos que tienen. Siempre hay que tener en cuenta el nivel evolutivo

con que se trabaja. No todos los juegos se pueden realizar con todos los grupos. Va a depender del grado de conocimiento del tema y de la historia grupal. Los juegos ecológicos están divididos en tres partes: Objetivo. Desarrollo. Evaluación.

Objetivo: El juego siempre debe tener un objetivo. Tiene que ver con lo que queremos transmitir y los conceptos que queremos enseñar. No hay que caer en el juego por el sólo hecho de jugar. Se recomienda no mencionar el objetivo del juego al grupo al inicio del mismo, sino dejarlo para la etapa de evaluación y reconstruirlo con el grupo. Cuando finalmente hablemos del objetivo, debemos dar conceptos claros, simples y, si es un grupo que se está iniciando en la ecología, los conceptos deben ser básicos.

Desarrollo: La puesta en acción del juego. Primero se realiza la presentación del juego. Tratar de que el grupo escuche las distintas pautas. Explicar la dinámica y las reglas del juego, mostrar el material didáctico que se va a utilizar, marcar los límites físicos del campo de juego, fijar la duración del mismo y determinar la cantidad de participantes y la división o no en distintos grupos. No olvidarse de mencionar las pautas de seguridad necesarias. De ser necesario se puede hacer una prueba piloto. Una vez hecha la presentación, se lleva a cabo el juego. Tratar de intervenir lo mínimo posible en el mismo, manteniendo el papel de conductor y, especialmente, de observador del juego.

La evaluación: Es grupal. Cada participante deberá expresar lo vivenciado, poniendo en relieve las sensaciones, los pensamientos y las dudas que se generaron durante el desarrollo. Es importante que sepamos conducir esta parte del juego, ya que mediante las vivencias del grupo se llegará a una conclusión final donde se fijarán los nuevos conceptos y se expondrá la problemática ambiental real que se representó en el juego. Durante la evaluación debemos relacionar constantemente las vivencias en el juego con ejemplos reales de la vida cotidiana. Algo interesante para esta parte del juego es incentivar a que un participante envíe un mensaje para luego recibir las respuestas que generó dicho mensaje en sus compañeros. De esta manera desarrollamos "la capacidad de aprender para nosotros mismos, al recibir el eco que nuestro comportamiento provoca en los demás". Es importante que el momento de la evaluación se realice en un mismo nivel espacial. En una ronda, por ejemplo. Algunos juegos ecológicos tienen dos tipos de resoluciones. Una resolución ecológica para el concepto que se está trabajando. Y una resolución "afectiva", donde el juego se deriva en una resolución grupal y, por lo tanto, social. El planeta tierra está en juego.

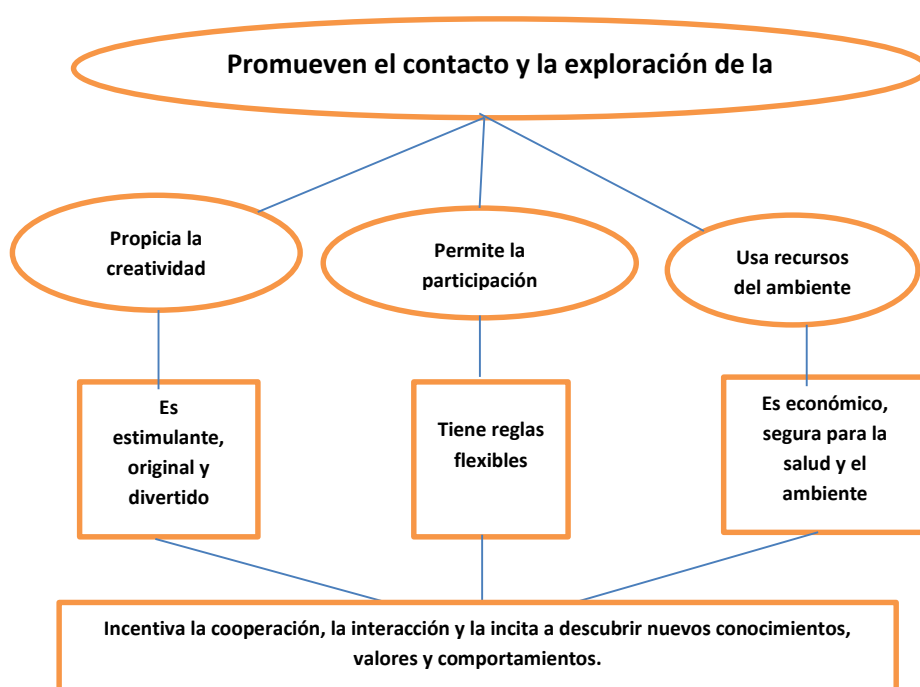
1.2.3 Importancia de los juegos ecológicos.

Los juegos ecológicos son muy importantes a la hora de generar conciencia en los niños, es por eso que tenemos que aprovechar a darles los mejores ejemplos posibles e incentivarlos a realizar juegos amigables con el medio ambiente. Inculcarles estos hábitos desde bien pequeños es fundamental

para su desarrollo, ya que de esta manera van a adquirir mucho más fácil el respeto y el amor por la naturaleza.

Los niños siempre observarán y copiarán todo lo que hagamos y poco a poco irán aprendiendo a cuidar el planeta. De nada sirve alentarlos a que cuiden el medio ambiente si nosotros como adultos hacemos las cosas mal, como por ejemplo: tiramos la basura al piso, dejamos la canilla abierta desperdiciando agua, dejamos la luz prendida cuando esta no se usa, no reciclamos, etc. Por eso debemos considerar como regla básica y fundamental dar el ejemplo, no solo en casa sino también fuera de la misma.

Los juegos ecológicos enseñan a los niños a cuidar y a respetar el medio ambiente de una manera más divertida y atractiva.



1.2.4. Objetivo de los juegos ecológicos.

Los juegos ecológicos generan una visión de la naturaleza, a través del juego se crea un sentido de pertenencia, la importancia es mantener un equilibrio entre los jugadores y la naturaleza.

El objetivo es que los jugadores a través del juego empiecen a tomar importancia por la naturaleza y así terminen poco a poco tomando conciencia para la importancia de la naturaleza y del medio ambiente en todos los sentidos.

Los juegos ambientales tienen como objetivo crear conciencia para la importancia de cuidar la Tierra. Jugar a estos juegos al aire libre ofrece un entorno natural, que hace hincapié en el mensaje ambiental. Los juegos funcionan bien en la escuela o en el hogar para niños y adolescentes en edad escolar. La mayoría de los juegos ambientales se adaptan a diferentes tamaños de grupos.

1.2.5. Recomendaciones para los juegos ecológicos.

Los juegos ecológicos generan una visión interna de la naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa nos conecta mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta.

A través de los juegos se crea un sentido de pertenencia con la naturaleza. Los chicos descubrirán el lugar verdadero y vital que ocupamos en ella. Y la importancia de mantener el equilibrio entre nosotros y la naturaleza.

El hecho de estar educando al aire libre, en contacto directo con la naturaleza, implica tener en cuenta distintos aspectos para que la experiencia sea incorporada y constituya un aprendizaje significativo.

Enseña menos y comunica más. Si bien los conceptos teóricos tienen que estar, es importante no apabullar a los chicos con ellos. Por ejemplo, no sólo

decir que el Alerce crece tantos metros de largo por año y tantos de ancho, sino también comunicarles la importancia que tiene ese árbol para todos los seres vivos que viven cerca de él y contarles nuestros pensamientos respecto a eso. Al compartir con ellos nuestras propias percepciones, incentivaremos a que se internen en sus propios sentimientos.

Tratar de ser receptivo. Debemos saber escuchar y dejar que el interés fluya con libertad, tratando de mantener focalizado el tema que estamos tratando. Ampliemos ese interés, respetemos sus sentimientos, hablemos para sus curiosidades y démosle importancia a sus pensamientos.

Mirar, experimentar y luego hablar. Dejemos que el chico pueda experimentar con todos sus sentidos la experiencia que está viviendo. No lo invadamos con conceptos en el momento de la experiencia, porque seguro no los retendrá, porque en ese momento estará reteniendo lo que está pasando por él. Luego habrá tiempo para explicar los conocimientos que encuadran la experiencia.

La experiencia ha de ser un momento placentero. El chico naturalmente aprende, cuando se genera el ambiente apropiado para la experiencia que se está realizando. Tratemos de generar un ambiente ameno y de confianza mutua.

Tenemos que partir de la premisa que dice: “nadie ama lo que no conoce”. Por tanto, si queremos que los niños y niñas desarrollen amor, cuidado y protección por el medio ambiente, deberán primero conocerlo. En el caso particular de los niños y niñas pequeños, ellos conocen el mundo por medio

de experiencias directas, es decir, cuando se ponen en contacto de manera vivencial con el mundo que les rodea.

Para lograr que ellos y ellas desarrollen amor hacia la naturaleza, será indispensable proporcionarles experiencias que enriquezcan sus vivencias. De esta manera, llegará no solo a amar el medio ambiente, sino a valorarlo y respetarlo. Si esto ocurre, se podrá garantizar que contribuirán a su cuidado y preservación.

En esta tarea, es importante proporcionar a niños y niñas actividades que estimulen su amor por el medio natural.

Darles la oportunidad para realizar diversas salidas y excursiones (a ríos, mar y playa, reservas naturales, campos y chacras, cerros y montañas). Si trasladamos la teoría a la acción, entonces tenemos que proporcionar a los niños y niñas actividades que los pongan en contacto directo con el medio natural y que les estimule su amor por él. En este punto tendremos en cuenta los lugares que existen en nuestra zona.

1.2.6. Área de ciencia y ambiente.

La curiosidad es una de las características innatas del ser humano y es, sin duda alguna, el motor que nos impulsa a explorar y a cuestionar sobre los hechos y fenómenos del ambiente. ¿Cómo es la naturaleza? ¿Cómo funciona?, son algunas de las preguntas que nos llevan a superar las limitaciones de los sentidos y a construir diversas técnicas, herramientas e instrumentos para poder comprenderlos. El área de Ciencia y la ambiente parte de esta curiosidad natural de los niños y las niñas, de su asombro y deseo por conocer y comprender el ambiente que los rodea. Tiene como

propósito promover experiencias que los motiven a cuestionar los hechos que son de su interés, expresar sus ideas y obtener información que le permita construir conocimientos y comprender el mundo natural y artificial que habitan. Las características propias de los niños y niñas hacen que el tratamiento curricular en este nivel no recaiga sobre todas las competencias que deben ser logradas al final de la EBR, sino sobre aquellas que constituyen la base para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña en el nivel de Educación Inicial y en sus aprendizajes futuros. El área de Ciencia y ambiente, en el II ciclo, favorece el desarrollo de la competencia Indaga mediante métodos científicos. Dicha competencia, en nivel de Educación Inicial, se denomina Explora su entorno para conocerlo. Si bien la primera competencia describe lo que se espera que los estudiantes logren al finalizar la Educación Básica, tiene sus inicios en edades tempranas, cuando los niños y niñas van construyendo sus primeros conocimientos acerca del mundo, a partir de la exploración e interacción con su entorno. A través de la competencia Explora su entorno para conocerlo los niños y niñas, en el nivel de Educación Inicial, desarrollarán capacidades básicas que les permitirán el logro de las demás competencias del área. Todas ellas en conjunto contribuirán al logro del perfil de egreso de los estudiantes.

1.2.7. Aprendizaje del área de ciencia y ambiente.

La infancia es una etapa fundamental, en ella se sientan las bases para el desarrollo de toda persona; es el tiempo para ser, hacer y descubrir el sentido del mundo. Esta convicción nos conduce a favorecer experiencias que contribuyan al desarrollo integral de nuestros niños dándoles la posibilidad de existir como personas únicas, competentes y con capacidades

innatas para aprender. A través de este trabajo, emprenderemos el recorrido hacia el aprendizaje de la ciencia y la tecnología en el nivel de Educación Inicial. El punto de partida de este camino es el deseo natural que tienen nuestros niños por descubrir el mundo que les rodea para adaptarse, conocerlo y comprenderlo mejor. Nuestra labor como docentes será acompañarlos en el recorrido con una mirada cálida, atenta y respetuosa. Para ello, les brindaremos las condiciones necesarias que les permitan crecer con seguridad, desarrollar sus capacidades y lograr sus competencias. El propósito de este capítulo es reflexionar acerca de la enseñanza de la ciencia y de la tecnología en el nivel de Educación Inicial, para orientar nuestra labor educativa y conocer las condiciones que favorecen su aprendizaje. Para acompañar este recorrido, recordaremos algunos aspectos básicos sobre la ciencia y la tecnología, y poco a poco iremos profundizando en el enfoque de indagación y en el de alfabetización científica. Esta comprensión nos permitirá, a su vez, generar situaciones que permitirán el desarrollo de las competencias científicas y tecnológicas, desde el nivel de Educación Inicial.

1.2.8. Enfoque transversal.

El área ofrece la atención a la diversidad desde la concepción de que la ciencia y la tecnología son derechos de todos y todas, para mejorar aspectos de su vida personal y participar en aspectos de su vida social. Por ello desarrolla procesos del pensamiento científico partiendo de lo que saben y pueden hacer los y las estudiantes. Por ejemplo, cuando los estudiantes indagan ponen en juego habilidades y conocimientos producto de sus vivencias, que ponen en evidencia sus ritmos y estilos de aprendizaje, que

el docente deberá identificar y considerar para potenciar los procesos que desarrollan los estudiantes. Desde el área se plantea dar atención a la diversidad mediante el manejo de una gama de estrategias metodológicas de aprendizaje – enseñanza, recursos y materiales con una adecuada organización y accesibilidad, formas de organización del trabajo flexibles, considerando diferentes contextos que se adecúen a las particularidades de los estudiantes y proporcionen a cada uno el tipo de ayuda específica que demande para el logro de las competencias que se desarrollan desde el área. El tratamiento de la interculturalidad desde el área parte de reconocer que todos los pueblos y sociedades, en su intento por comprender la naturaleza, para relacionarse de la mejor forma con ella, han construido una serie de representaciones de la misma. Como resultado de ese proceso cada una de ellas posee un acervo de conocimientos que les ha permitido existir y desarrollarse en una relación de interdependencia con el entorno. Por otro lado, la ciencia es también una forma de comprender y representar la naturaleza, que tiene características y métodos particulares. Los conocimientos científicos y tecnológicos dialogan con otras formas de conocimientos, reconociendo la indagación como punto de partida común, así como la existencia de otras racionalidades, que deben reconocerse como válidas y pertinentes en el proceso formativo. Desde esta perspectiva y en un ejercicio educativo intercultural, que respete las diferencias y convierte la heterogeneidad en riqueza, se pueden establecer relaciones de complementariedad entre conocimientos científicos, locales y de diferentes tradiciones culturales para responder conjuntamente a retos locales y globales. El área contribuye al desarrollo del enfoque ambiental desde la

comprensión de la naturaleza como un sistema que viene siendo modificado por la actividad humana. A partir de esta comprensión, el estudiante desarrolla el pensamiento crítico y la conciencia ambiental que lo lleva a modificar su comportamiento y tomar acciones para la conservación de los ecosistemas y la gestión sostenible del ambiente. Por ejemplo, cuando los estudiantes construyen una solución tecnológica, seleccionan materiales considerando propiedades compatibles con el ecosistema y al evaluarla consideran su posible impacto en el ambiente. El desarrollo actual de la ciencia y ambiente integra las diversas áreas del conocimiento para sensibilizar sobre la necesidad de gestionar sosteniblemente el ambiente. De esta manera el área plantea una oportunidad para movilizar las competencias de los estudiantes, de modo que ellos puedan proponer alternativas de solución a los impactos ambientales

1.2.9. Importancia de aprender ciencia y ambiente.

Hoy en día, se reconoce la importancia de la enseñanza de la ciencia y tecnología por el impacto que tienen en la sociedad y en la vida cotidiana de las personas, por ello es necesario que nuestros estudiantes, desde los primeros años, desarrollen competencias que les permitan comprender el mundo en el que viven, desenvolverse en él con autonomía, así como tomar decisiones informadas para mejorar su calidad de vida. La enseñanza de la ciencia y la tecnología, en el nivel de Educación Inicial, puede generar algunas inquietudes y preguntas, tales como: ¿Será posible enseñar ciencia y tecnología a niños de tres, cuatro o cinco años de edad? ¿Por qué enseñar ciencia y ambiente en Educación Inicial, si no saben leer o escribir? Consideramos que este aprendizaje es posible desde los primeros años

porque, desde que nacen, los niños miran a su alrededor con curiosidad y tienen un impulso natural que los motiva a activar sus sentidos para conocer sobre las personas, objetos y fenómenos de su entorno. Por ello, esta enseñanza debe responder al deseo por descubrir el mundo, a través de experiencias significativas que provoquen placer por hacer y aprender ciencia y tecnología, indistintamente de sus procedencias culturales y sociales, aportando a su desarrollo personal y a su formación como ciudadanos, involucrados en el cuidado y progreso del lugar en el que viven. La experiencia científica y ambiente incentiva la curiosidad, el descubrimiento y el gusto por aprender, al igual que la sensibilidad y el respeto por el medio ambiente. Nuestro propósito es que cada estudiante, desde los primeros años de su escolaridad, desarrolle la capacidad de comprender la naturaleza de su entorno, que pueda cuestionar, reflexionar y opinar acerca de los sucesos que lo afectan en su vida y al lugar en el que habita. Esto nos conduce a reflexionar acerca de nuestro rol como docentes, para proporcionar a nuestros niños las condiciones físicas y afectivas que garanticen el desarrollo de competencias para la vida.

1.3. Definición Conceptual de Términos.

Juego.- Acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizado dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida provista de un fin acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.

Juego ecológico.- Los juegos ecológicos son estrategias para la educación ambiental que requieren de su propio escenario al aire libre y generan aprendizajes ambientales vivenciales de tipo procedimental secuencial y

procedimental condicional, que sincroniza el pensamiento indagador, creativo y lúdico para fortalecer la condición humana como individuo, ser colectivo, ser comunicativo y ser creativo, mediante el uso de estrategias cognitivas, metacognitivas, socio afectivas y de evaluación continua.

Estrategia.- 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 propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva.

Aprendizaje.- Es un proceso que se desarrolla a lo largo de nuestras vidas y que contribuye al desarrollo integral de nuestras potencialidades y de nuestra sociedad.

Área de ciencia y ambiente.- Es un área que contribuye al desarrollo integral de la persona, en relación a la naturaleza de la cual forma parte la tecnología y con su ambiente, en el marco de una cultura científica.

1.4 Hipótesis

Hipótesis General

H₁: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Hipótesis Específicas

H₁: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₂: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₃: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

1.5 Variables

1.5.1 Variable Independiente: Juegos ecológicos

1.5.2 Variable Dependiente: Aprendizaje en el área de ciencia y ambiente

1.6 Objetivos

Objetivo General

Demostrar la influencia de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Objetivos Específicos

- a. Demostrar la influencia de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.
- b. Evaluar la influencia de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.
- c. Demostrar la influencia de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

1.7 Población y muestra

Estuvo conformado por todos los niños y niñas de la I.E.I. N°555 Sariapampa-Malconga-Amarilis-2017.

Cuadro N° 01. Población de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga - Amarilis

Grupos	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
4 años	06	00	06
5 años	04	04	08

Fuente: Nómima de matrícula

Muestra

La muestra de estudio estuvo conformado por todos los niños y niñas de la I.E.I. N°555 Sariapampa-Malconga-Amarilis-2017.

Cuadro N° 02. Muestra de la Institución Educativa N° 555 de Sariapampa - Malconga – Amarilis

Grupos	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
4 años	06	00	06
5 años	04	04	08

Fuente: Nómima de matrícula

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Método

La metodología de investigación utilizada fue cuantitativa de acuerdo con Tamayo (2007), el método cuantitativo consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio. Por lo tanto, para realizar estudios cuantitativos es indispensable contar con una teoría ya construida, dado que el método científico utilizado en la misma es el deductivo.

Las características que destacan en la metodología cuantitativa, en términos generales es que esta elige una idea, que transforma en una o varias preguntas de investigación relevantes; luego de estas deriva hipótesis y variables; desarrolla un plan para probarlas; mide las variables en un determinado contexto; analiza las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y establece una serie de conclusiones respecto de la (s) hipótesis.

La metodología cuantitativa utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

2.2 Técnicas de investigación

Las técnicas de recojo de datos fueron las siguientes:

- La observación, donde consistió en observar el proceso evolutivo de los alumnos en el canto.
- Análisis de contenido, donde consistió en la recolección y procesamiento de la información a partir de fuentes documentales para el desarrollo de nuestro marco teórico.
- Análisis documental que consistió en recoger datos documentales o fuentes escritas sean primarias o secundarias para la obtención de datos de nuestras variables.

Las técnicas de procesamiento y presentación de datos fueron:

Acerca de las técnicas para el procesamiento y presentación de datos podemos señalar que:

Se utilizó el programa informático o paquete estadístico SPSS v25 para el procesamiento de datos.

Además, se realizó la introducción de los datos de cada instrumento en la “matriz base”, luego se procesó y analizó la información de manera automática, utilizando además del software señalado anteriormente.

Asimismo, el tratamiento estadístico básico que se utilizó para analizar los datos contribuirán para la corroboración de las hipótesis de investigación, nos apoyaremos básicamente en:

- La estadística descriptiva, que permitieron describir y analizar las variables de la investigación utilizando estadígrafos básicos como: distribución de frecuencias, promedios, moda y desviación estándar, entre otros, presentando cuadros de frecuencias con sus respectivos gráficos, listos para ser analizados.

- Estos tratamientos estadísticos permitieron el análisis de univariante y bivariante, es decir análisis descriptivos con el propósito de coadyuvar en la corroboración de las hipótesis planteadas.
- Además, se utilizó la estadística inferencial, específicamente las pruebas de hipótesis, aplicadas con el propósito de evaluar las correlaciones entre las variables en el estudio. Las pruebas de hipótesis utilizadas son: Chi cuadrado, ANOVA factorial, lo que permitió un mayor acercamiento a la corroboración de las hipótesis de investigación.

Instrumentos de investigación

La técnica básica de recolección de datos que se utilizó fue la observación, que nos permitió la captación de la realidad de los niños del nivel inicial sobre el aprendizaje del área ciencia y ambiente. En este sentido, la observación se entiende como una técnica directa de recolección de datos (Ander Egg, 1995). Específicamente se hizo uso de la técnica directa de recopilación de datos, la entrevista.

En la presente investigación se recurrió a utilizar como instrumento la **Lista de Cotejo del Conocimiento del Área Ciencia y Tecnología**.

Autor:

Cajas Salas, Beldad Francy

Sánchez Mora, María Del Pilar

Áreas:

- Conceptual
- Procedimental.
- Actitudinal.

Calificación

- Aprendizaje del área ciencia y ambiente

Logro	35	45
-------	----	----

Proceso	25	34
---------	----	----

Inicio	15	24
--------	----	----

- Conocimiento Conceptual

Logro	12	15
-------	----	----

Proceso	09	11
---------	----	----

Inicio	05	08
--------	----	----

- Conocimiento Procedimental

Logro	12	15
-------	----	----

Proceso	09	11
---------	----	----

Inicio	05	08
--------	----	----

- Conocimiento Actitudinal

Logro	12	15
-------	----	----

Proceso	09	11
---------	----	----

Inicio	05	08
--------	----	----

Materiales: Lápiz, Ficha de aplicación

Tiempo: Se evalúa en transcurso de sus actividades diarias

Niveles: Logro – Proceso – Inicio.

Validez y confiabilidad del instrumento**Validez del instrumento**

La validez de la Lista de Cotejo del Conocimiento del Área Ciencia y ambiente se obtuvo mediante expertos.

Confiabilidad del instrumento

Mediante la fórmula del análisis de factibilidad.

Para medir el grado de estabilidad de la Lista de Cotejo del Conocimiento del Área Ciencia y Tecnología se utilizó el estadístico Alfa de Cronbach.

Fórmula de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_j^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Dónde:

n = número de ítems

$\sum \sigma_j^2$ = suma de la varianzas de cada ítems

σ_x^2 = varianza total del instrumento

Haciendo uso del programa SPSS v25, elaboramos la base de datos de la Lista de Cotejo del Conocimiento del Área Ciencia y ambiente y con una muestra piloto de 15 sujetos se obtuvo Alfa de Cronbach para todo el instrumento.

Resumen del procesamiento de los casos

		Nº	%
Casos	Válidos	15	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,784	15

- **Fichaje.** El fichaje de libros, nos permitirá sistematizar las bases teóricas para los juegos ecológicos, utilizando como instrumentos las fichas textuales y de resumen.
- **Los juegos ecológicos:** Son diversas estrategias innovadoras para motivar a los alumnos a adquirir aprendizajes para el cuidado del medio ambiente. Primero se recopiló la información necesaria para su elaboración y así facilitar la actividad. Para tomar en cuenta ciertos elementos tales :Nombre del juego, objetivo de la actividad, palabras claves, duración, lugar, materiales a utilizar, destrezas, instrucciones, conclusiones.

A continuación les vamos a dejar algunas ideas para que los niños jueguen de manera responsable y cuidando el medio ambiente.

a.- Juegos para ahorrar agua:

- El agua es un recurso escaso pero vital para la vida en el planeta. Esto es algo esencial y muy importante que tienen que aprender los niños en primera medida.
- Esta opción es muy divertida, debemos proponerles a los niños un premio semanal, siempre y cuando ellos todos los días cuiden y no derrochen el agua innecesariamente. De esta manera y con este juego tan simple, lograremos que ellos se diviertan y a la vez vayan incorporando la actitud ecológica y la conciencia de cuidar este preciado recurso.
- No solo el ahorro del agua es importante, sino también la reutilización de la misma. En este tercer punto le traemos otro juego interesante, el mismo consiste en colocar recipientes a la hora de

lavarse los dientes, lavarse las manos, bañarse, etc. De esta manera el agua que se desperdicia quedará en los recipientes y posteriormente la utilizaremos para regar el césped, las plantas, etc.

b.- Juegos para usar la imaginación por si mismos

- A todos los niños les encanta dibujar, es por eso que la consigna de este juego es salir a pasear con los chicos observando con detenimiento los árboles, los pájaros, los bellos paisajes naturales, las hojas, etc. Lo entretenido de esto es que cuando vuelvan a casa debemos pedirles que usen su imaginación y creatividad para dibujar todo aquello que vieron durante el paseo.
- Los rompecabezas de animales son una muy buena opción, ya que estarán entretenidos en todo momento y por sobre todas las cosas irán aprendiendo más sobre estos seres vivos. El objetivo de este juego es que una vez armado el rompecabezas dibujen el o los animales de la figura.

c.- Juegos para aprender a reciclar

- Primero que nada debemos inculcarles la importancia de reciclar y como esta acción ecológica cuida y protege al planeta.
- A la hora de dibujar tenemos que enseñarles a que usen los papeles ya empezados, por lo general siempre vamos a encontrar hojas que tengan de un lado escrito y del otro no. De esa manera y practicando esto todos los días, los niños lo harán costumbre y cuando quieran dibujar buscarán por si solos. El siguiente paso

sería que una vez que terminen de dibujar, recorten el dibujo y con los papeles que sobran usen su imaginación para formar figuras.

- Esta tercera opción puede ser muy divertida. El objetivo es que los chicos junten 10 botellas de plástico, en lo posible del mismo tamaño y de 1.5 litros, para que después puedan armar un juego de bolos. El juego consiste primero en llenar las botellas con tierra a la mitad para que se mantengan de pie y no sea fácil tirarlas, después dibujar con colores en papeles usados los números correspondientes para cada botella y por último conseguir un balón medianamente pesado acorde al juego. A jugar se ha dicho y a entretenerse en familia.
- Con los restos de cartón que tenemos en el hogar, podemos pedirles a los niños que en primera medida junten todos los cartones que más puedan y después empiecen a usar su imaginación y creatividad. La idea sería que recorten figuras, las pinten y las peguen; que armen casitas, etc. En un cartón plano se pueden recortar agujeros para los ojos y hacer una máscara. Estas son solo algunas de las infinitas posibilidades, por eso ahora lo único que queda por hacer es dejarlos que dejen volar su imaginación.
- Este juego consiste en explicarles a los chicos la importancia de reciclar y sus beneficios para el medio ambiente. El siguiente paso es enseñarles a los niños a que separen en bolsas diferentes el papel, el cartón, el plástico, los desechos orgánicos y otros tipos de materiales que se encuentren en el hogar. De esta manera y

haciéndolo diariamente, los chicos lo tomarán parte de su rutina y lo harán por si solos.

- El contacto con la naturaleza es muy importante

Tipos de Juegos

JUEGO N° 01: BANDEJA DE SELECCIÓN DE RESIDUOS

- **Objetivo:** Con este sencillo juego los niños aprenderán a **separar correctamente** los materiales.
- **Desarrollo:** En una bandeja coloca distintos elementos: plástico, tapones, aluminio, papel... Ayuda a los niños a poner cada tipo de producto en un recipiente: los que tienen que tirar en el contenedor amarillo, los que van al verde y al azul.
- **Evaluación:** Los niños aprenderán a reciclar los desechos correctamente.
- **Materiales:** tapones de plástico, papeles, botellas, cascaras; etc
De carácter: activo / observador.

Quando y donde jugarlo: de día, en el aula o en un lugar amplio.

Edad: de cuatro y cinco años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: Reciclaje.

JUEGO N° 02: EL DADO ECOLOGICO

- **Objetivo:**
A través del juego de aprendizaje “el dado ecológico” se busca reflexionar acerca del problema de la contaminación y de sus posibles soluciones.
- **Desarrollo:**
Indicarles a los alumnos que antes de iniciar la actividad tienen que construir un cubo forrando la caja de cartón con papel y pegando o dibujando figuras que representen seres humanos en

dos de sus caras y basura o contaminación en otras dos. Las dos caras restantes se dejan vacías.

Al momento de jugar se divide al grupo de alumnos en dos equipos. Uno de los equipos representará la basura y el otro grupo a los humanos. Los equipos se colocan en fila uno frente al otro dejando una separación de aproximadamente 50 centímetros entre las dos filas. Se marca una línea de aproximadamente 5 metros de cada fila.

Para comenzar se lanza el dado entre las dos filas. **Si cae “basura”** (la basura está contaminando la zona), los de ese equipo persiguen a los “humanos”.

Todo “humano” tocado antes de llegar a la línea detrás de su fila es convertido en basura y pasa al otro equipo. **Si al lanzar el dado cae en “humanos”** (las personas están descontaminando la zona), éstos persiguen a la “basura”. **Si son tocados antes de llegar a la línea de su fila se convierten en “humanos”**.

Si el cubo cae en una cara vacía el ambiente está limpio por lo que no es necesario hacer nada.

Repita el juego varias veces (unas veces habrá más “basura” y otras más “humanos”). Al final del juego se cuenta el número de alumnos que quedaron en cada equipo a fin de discutir y reflexionar acerca de quiénes son los responsables de la basura y que soluciones podemos aportar a este problema.

- **Evaluación:**

Se trabajarán los conceptos de contaminación, residuos sólidos e impacto humano.

Se desarrollara la comunicación, desarrollo psicomotor y resolución de problemas.

- **Materiales:** Se requiere una caja cuadrada de aproximadamente 30 centímetros por lado. Papel para forrar la caja o pintar la caja. Recortes o dibujos que muestren basura y personas.
- **De carácter:** activo / observador.
- **Cuando y donde jugarlo:** de día, en un lugar amplio y llano.
- **Edad:** de cuatro a cinco años en adelante.
- **Conceptos ecológicos a trabajar:** Contaminación.

JUEGO N° 03: EL CARRITO RECOLECTOR

- **Objetivo:**

Enseñar a nuestros estudiantes a reciclar de una forma divertida podemos mostrarles cómo separar los residuos.

- **Desarrollo:**

Los niños se colocan los mandiles de colores y recogen los residuos dentro del salón, patio, comedor, etc.

- **Evaluación:**

Recicla correctamente los residuos teniendo en cuenta el color de las cajas.

Materiales: Mandiles de colores, cajitas, etc

De carácter: activo / observador.

Cuando y donde jugarlo: de día, en el aula o en un lugar amplio.

Edad: de cuatro y cinco años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: Reciclaje.

JUEGO ECOLÓGICO N° 04: JUGANDO CON LOS ARBOLES

- **Objetivo:**

Que los niños y niñas sepan que la existencia de los árboles para el medio ambiente y la vida en el planeta es importante.

- **Desarrollo:**

Ubicaremos los árboles en el patio separados a una cierta distancia para que no se atropellen los niños.

La docente da pautas del juego (Realiza un sorteo de quien será el que lleva la pelotita, los otros 12 niños tratarán que no les llegue o caiga la pelotita en el cuerpo y el niño que tome con las manos la mencionada tendrá una vida y podrá regalar vida al compañerito que ya no está jugando, los niños se salvan si topan el árbol).

- **Evaluación:**

¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufre la tala indiscriminada? Hablar sobre las consecuencias de la deforestación en el ambiente.

- **Materiales:** banderines o conitos para delimitar el campo y la zona de los árboles.

- **De carácter:** activo / observador.

- **Cuando y donde jugarlo:** de día, en un bosque o en un patio.

- **Edad:** cuatro a cinco años en adelante.
- Conceptos ecológicos que se trabajan: población, tala indiscriminada.

JUEGO N° 05: HACEMOS JUGUETES DIVERTIDOS

- **Objetivo:** Enseñar a nuestros estudiantes a reciclar los desechos y reusarlos de una forma divertida.
- **Desarrollo:** Presentamos a los niños materiales a su disposición para que elijan el material de acuerdo a los juguetes que han escogido elaborar por grupo.

Los niños eligen los materiales con que desean realizar su trabajo, mientras desarrollan su proyecto de juguete, nos vamos acercando a cada grupo para ayudarles

Les acompaño a elaborar sus pelotas con papel que luego puedo pintarlas con témperas y les ayudo a reforzarlas de repente con cinta de embalaje. A medida que van terminando, puedo proponer a cada grupo que le pongan un nombre a su juguete.

Por grupo presentan sus juguetes diciendo el nombre que le pusieron y explican cómo se juega. Manifiestan cómo se sintieron haber logrado elaborar sus juguetes.

Luego, juegan con sus juguetes y por grupos rotan por los diferentes juegos elaborados.

- **Evaluación:** Recicla correctamente los residuos teniendo en cuenta el color de los contenedores.

- **Materiales:** Cajas, desechos de papel de colores, tapones de plástico, papeles, botellas, etc

De carácter: activo / observador.

Cuando y donde jugarlo: de día, en el aula o en un lugar amplio.

Edad: de cuatro y cinco años en adelante.

Conceptos ecológicos a trabajar: Reciclaje.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1 Análisis de resultados

Tabla N° 01

Resultados del pretest sobre el Aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarillis.

N°	Área Ciencia y Tecnología															Total
	Conceptual					Procedimental					Actitudinal					
1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	18
2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	18
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	16
4	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
5	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
6	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	19
7	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	17
8	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	22
9	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	16
10	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	16
12	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	18
13	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	19
14	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	22

Tabla N° 02

Resultados del postest sobre el Aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

N°	Área Ciencia y Tecnología															Total
	Conceptual					Procedimental					Actitudinal					
1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	43
2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	42
3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	42
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
5	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	42
6	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	34
7	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	42
8	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	34
9	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	40
10	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	41
11	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	40
13	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	42
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	40

Tabla N° 03.

Resultados del pretest sobre el aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis.

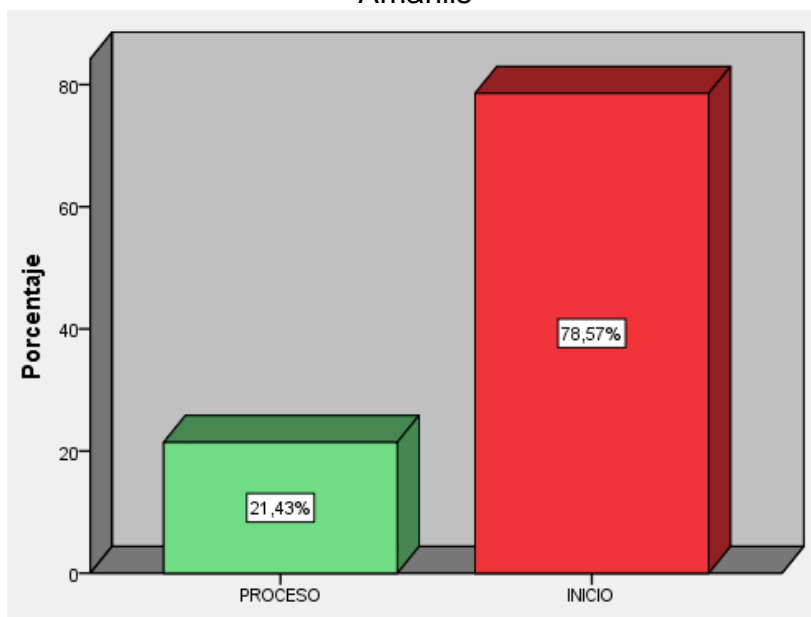
NIVELES	fi	%
LOGRO	0	0,0%
PROCESO	3	21,4%
INICIO	11	78,6%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 01

Resultados del pretest sobre el Aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 03 de los resultados del pretest sobre el Aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel INICIO y el 21.4% el nivel PROCESO.

Tabla N° 04

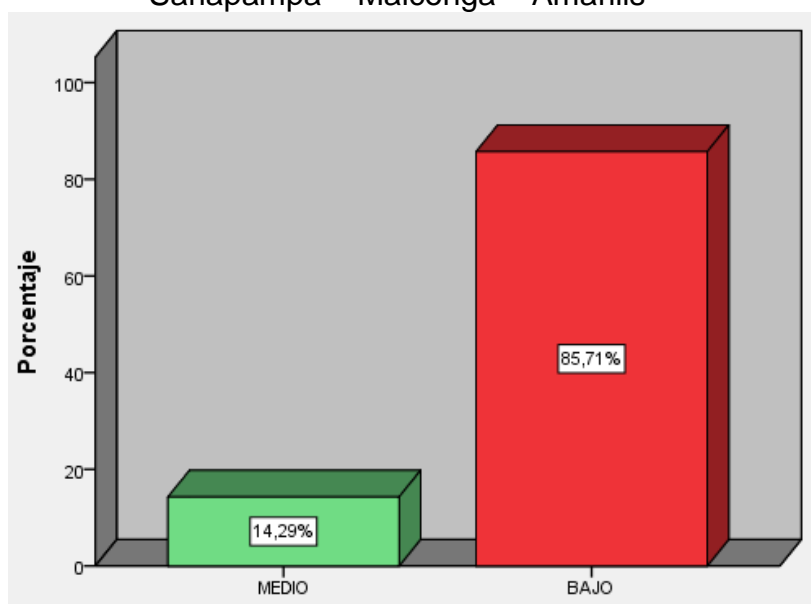
Resultados del pretest sobre el aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

NIVELES	fi	%
LOGRO	0	0%
PROCESO	2	14.3%
INICIO	12	85.7%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento
Elaboración del grupo

Gráfico N° 02

Resultados del pretest sobre el aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 04 de los resultados del pretest sobre el Aprendizaje Conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 85.7% de los niños presentaron el nivel INICIO y el 14.3% el nivel PROCESO.

Tabla N° 05

Resultados del pretest sobre el aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

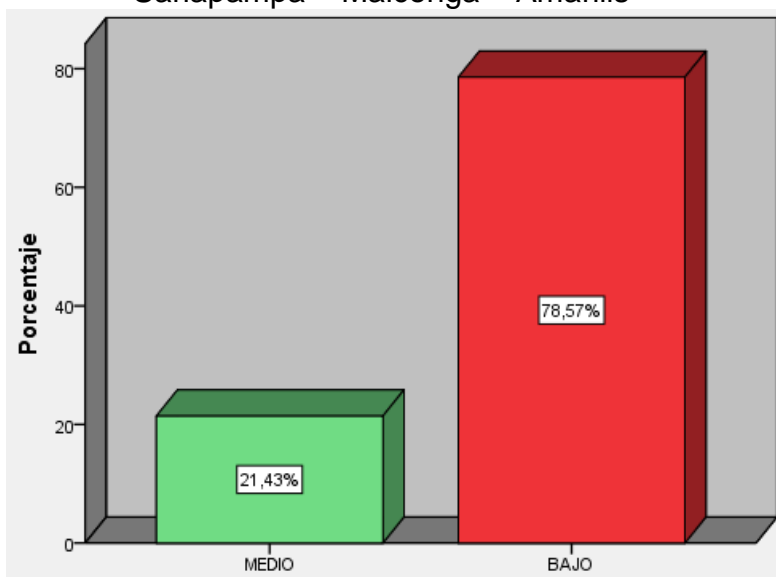
NIVELES	fi	%
LOGRO	0	0,0%
PROCESO	3	21,4%
INICIO	11	78,6%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Tabla N° 03

Resultados del pretest sobre el aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 05 de los resultados del pretest sobre el Aprendizaje Procedimental del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel INICIO y el 21.4% el nivel PROCESO.

Tabla N° 06

Resultados del pretest sobre el aprendizaje actitudinal del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

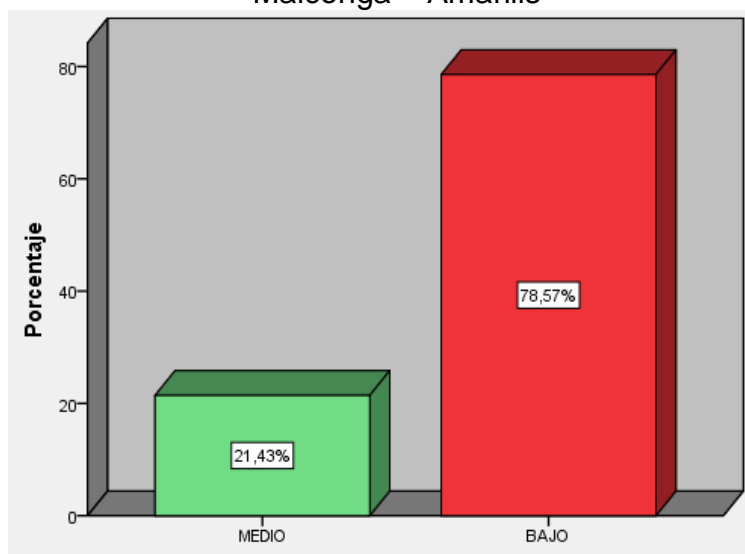
NIVELES	fi	%
LOGRO	0	0,0%
PROCESO	3	21,4%
INICIO	11	78,6%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 04

Resultados del pretest sobre el aprendizaje actitudinal del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 06 de los resultados del pretest sobre el aprendizaje actitudinal del área ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel INICIO y el 21.4% el nivel PROCESO.

Tabla N° 07

Resultados del postest sobre el aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

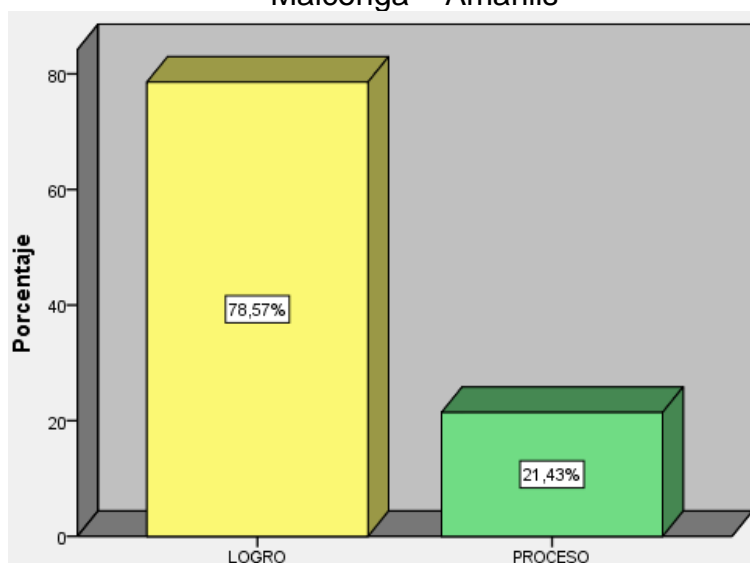
NIVELES	fi	%
LOGRO	11	78.6%
PROCESO	3	21.4%
INICIO	0	0
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 05

Resultados del postest sobre el aprendizaje del Área ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 07 de los resultados del postest sobre el Aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel de LOGRO y el 21.4% el nivel de PROCESO.

Tabla N° 08

Resultados del postest sobre el aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

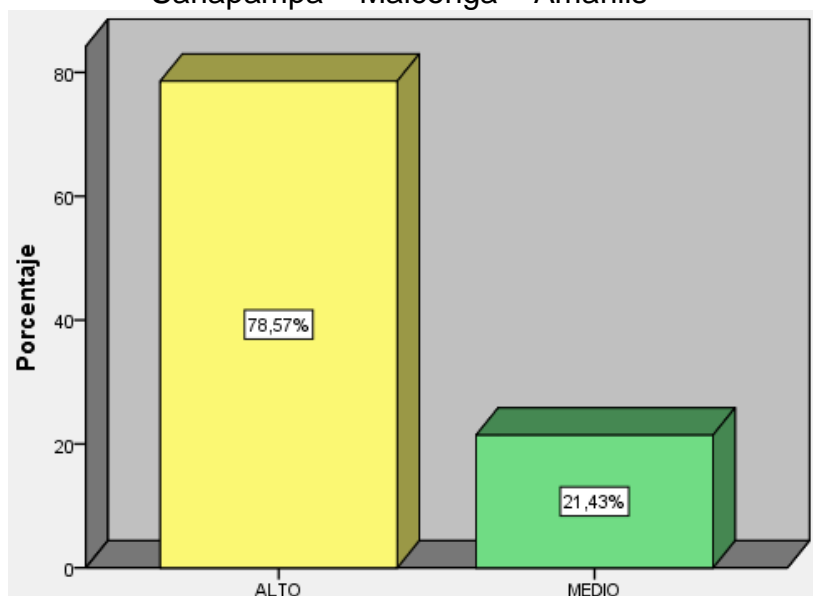
NIVELES	fi	%
LOGRO	11	78,6%
PROCESO	3	21,4%
INICIO	0	0,0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 06

Resultados del postest sobre el aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 08 de los resultados del postest sobre el aprendizaje conceptual del área ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel LOGRO y el 21.4% el nivel PROCESO.

Tabla N° 09

Resultados del post test sobre el aprendizaje procedimental del área Ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

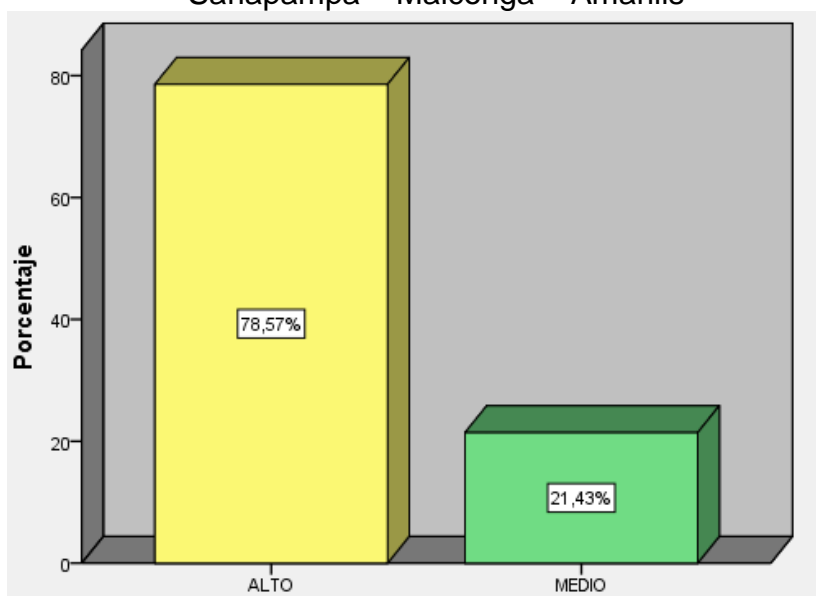
NIVELES	fi	%
LOGRO	11	78,6%
PROCESO	3	21,4%
INICIO	0	0,0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 07

Resultados del post test sobre el aprendizaje procedimental del área de ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 09 de los resultados del postest sobre el aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 78.6% de los niños presentaron el nivel de LOGRO y el 21.4% el nivel de PROCESO.

Tabla N° 10

Resultados del postest sobre el aprendizaje actitudinal del área ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

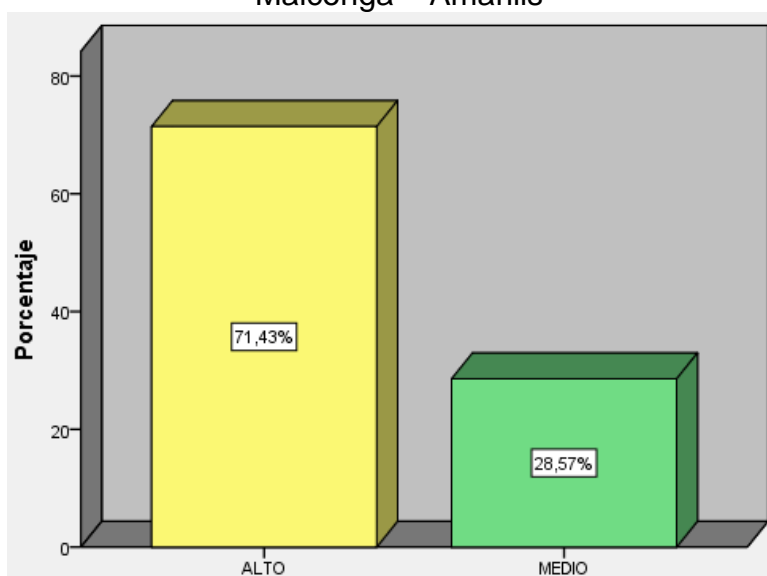
NIVELES	fi	%
LOGRO	10	71,4%
PROCESO	4	28,6%
INICIO	0	0,0%
TOTAL	14	100%

Fuente: Aplicación del instrumento

Elaboración del grupo

Gráfico N° 08

Resultados del postest sobre el aprendizaje actitudinal del area ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis



Según la tabla N° 10 de los resultados del postest sobre el aprendizaje actitudinal del área ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis el 71.4% de los niños presentaron el nivel de LOGRO y el 28.6% el nivel de PROCESO.

3.2 Prueba de hipótesis

Para la contrastación se plantearon las hipótesis de investigación y las hipótesis nulas tanto para la general y las específicas, luego se comparó las medias empleando el software SPSS (versión 25).

H₁: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Tabla N° 11

Resultados del pre y post test sobre el aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

Prueba de muestra única

TIPO DE EVALUACIÓN	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRETEST Y POSTEST APRENDIZAJE ÁREA CIENCIA Y AMBIENTE	20,209	13	,000	19,857	17,73	21,98

Como el valor de $t = 20,209$ con $p = 0,00$ menor a $0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto la aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Contrastación de la hipótesis específica N° 01:

H₁: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₁₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Tabla N° 12

Resultados del pre y post test sobre el aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

Prueba de muestra única

TIPO DE EVALUACIÓN	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRETEST Y POSTEST ÁREA CONCEPTUAL	14,738	13	,000	6,214	5,30	7,13

Como el valor de $t = 14,738$ con $p = 0,00$ menor a $0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto la aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje conceptual del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017

Contrastación de la hipótesis específica N° 02:

H₂: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₂: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Tabla N° 13

Resultados del pre y postest sobre el aprendizaje procedimental del área Ciencia y ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

TIPO DE EVALUACIÓN	Prueba de muestra única						
	Valor de prueba = 0					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior	
PRETEST Y POSTEST ÁREA PROCEDIMENTAL	13,745	13	,000	6,786	5,72	7,85	

Como el valor de $t = 13,745$ con $p = 0,00$ menor a $0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto la aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje procedimental del Área Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Contrastación de la hipótesis específica N° 03:

H₃: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₃: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Tabla N° 14

Resultados del pre y post test sobre el aprendizaje actitudinal del Área de Ciencia y Ambiente de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis

TIPO DE EVALUACIÓN	Prueba de muestra única					
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
				Inferior	Superior	
PRETEST Y POSTEST ÁREA ACTITUDINAL	14,679	13	,000	6,857	5,85	7,87

Como el valor de $t = 14,679$ con $p = 0,00$ menor a $0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto la aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje actitudinal del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I. N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017..

3.3 Discusión de resultados

Para la contrastación se plantearon las hipótesis de investigación y las hipótesis nulas tanto para la general y las específicas, luego se determinó el puntaje promedio empleando el software SPSS (versión 25), en el que se ingresó los datos de las variables.

H₁: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

H₀: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia no promueve el desarrollo del aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Al comparar los promedios obtenidos por los niños, niñas de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis en el aprendizaje del área ciencia y ambiente la evaluación inicial presentaron un promedio de 20.209 ubicándose en el nivel INICIO lo que después de haber desarrollado los juegos ecológicos como Estrategia para el aprendizaje del área se observó un cambio donde en el post test el promedio fue de 37.857 encontrándose en el nivel de LOGRO.

El puntaje inicial presentando por los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 555 de Sariapampa – Malconga – Amarilis fue de 0.426, luego de haber desarrollado los juegos ecológicos como estrategia para el aprendizaje del área el puntaje fue de 0.469. Por lo tanto aceptamos nuestra hipótesis de investigación donde: La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia promueve el desarrollo del aprendizaje del área de ciencia y ambiente en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017.

Según Ministerio de Educación (2013) en el fascículo de ciencia y tecnología “Usa la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida” refiere: El Proyecto Educativo Nacional establece la necesidad de transformar las instituciones de Educación Básica de manera tal que aseguren una educación pertinente y de calidad, en la que niños, niñas y adolescentes puedan desplegar sus potencialidades como personas y aportar al desarrollo social del país. En este marco, el Ministerio de Educación tiene como una de sus políticas priorizadas asegurar que “Todos y todas logren aprendizajes de calidad con énfasis en comunicación, matemáticas, ciudadanía, ciencia, tecnología y productividad”. Alcanzar este objetivo de política demanda responder a los

cambios que el mundo —y, por ende, nuestro país— ha experimentado en los últimos tiempos, referidos a las formas de vivir, las relaciones de producción, los movimientos demográficos, los logros tecnológicos y la cantidad de información disponible. Este nuevo escenario social y económico demanda un desarrollo complejo de los ciudadanos del siglo XXI, para que sean personas reflexivas y críticas, capaces de tomar decisiones informadas, de argumentar sus puntos de vista y de manejar responsablemente los recursos naturales y tecnológicos disponibles. Asimismo, el nuevo escenario demanda personas creativas, que puedan plantear alternativas de solución a los problemas y a las situaciones reales. Sin embargo, hay una exigencia previa para lograr que estas competencias se instalen en los ciudadanos desde la Educación Básica: el cambio sustantivo de su formación. Este es el reto contemporáneo para el sistema educativo, la escuela, el currículo y los procesos de enseñanza y aprendizaje. Somos conscientes de la relevancia que se debe dar al desarrollo de competencias en las actuales generaciones, y de que las competencias científicas y tecnológicas deben ocupar un lugar preponderante en este desarrollo. Su aplicación en el sistema educativo permite adquirir capacidades que conducen al ciudadano a indagar en situaciones del entorno que pueden ser investigadas por la ciencia; a utilizar los conocimientos científicos contemporáneos; a diseñar y producir objetos o sistemas tecnológicos para afrontar problemas; y a reflexionar sobre la ciencia, sus métodos y la tecnología. En las circunstancias propias de la vida moderna, todo esto contribuye a tomar decisiones acertadas. Por otra parte, la educación científica y tecnológica constituye la mejor vía para conseguir que los ciudadanos logren la ansiada alfabetización científica, que permite comprender y resolver problemas

concretos, ambientales o productivos; esta es una consideración aceptada en todos los foros educativos. Asimismo, es el mejor medio para propiciar que un sector de los ciudadanos se formen como científicos o como tecnólogos para impulsar el progreso económico y social del país.

Como también plantea: La ciencia y la tecnología se han convertido, durante las últimas décadas, en herramientas necesarias para alcanzar un desarrollo productivo con mayor valor agregado, pero buscando una consecuencia: lograr una mayor equidad distributiva, así como un aumento significativo de la cohesión social y de la inclusión ciudadana. Esto implica una transformación de las estructuras productivas y el uso sostenible de los recursos naturales, así como el cuidado de la salud, la alimentación y la educación, además de otros requerimientos sociales, lo que nos lleva a replantear nuestros propósitos educativos.

A continuación presentamos una síntesis de las demandas del contexto internacional con relación a la ciencia y la tecnología:

Introducir cambios sustanciales en la enseñanza de las ciencias, dado que estas se enseñan de manera muy abstracta, sin apoyo en la observación y la experimentación, y no se muestra su relación con situaciones actuales ni sus implicancias sociales.

Actualizar los programas de estudio. La mayoría de los contenidos que se tratan en las aulas corresponden al siglo XIX.

Formar ciudadanos alfabetizados científica y tecnológicamente, para que puedan tomar decisiones informadas sobre cuestiones que repercuten en sus vidas.

Incentivar la formación de científicos, tecnólogos e investigadores, con criterios de excelencia y relevancia, para alcanzar autonomía científica y tecnológica.

Fomentar la cultura científica y la percepción pública de la ciencia y la tecnología.

Considerar los aportes del conocimiento local e indígena.

Promover el uso de tecnologías de vanguardia.

Implementar políticas tendentes a asegurar la formación permanente de los docentes de ciencia y tecnología, como parte de los derechos y deberes de todo docente.

Asegurar la inclusión de la educación científica y tecnológica en los planes de estudio de la Educación Básica, desde la Educación Inicial.

En consecuencia, considerando las demandas nacionales e internacionales, hemos incluido en el Marco Curricular Nacional el aprendizaje fundamental: Usa la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida.

CONCLUSIONES

Las conclusiones obtenidas fueron las siguientes:

1. La aplicación de los Juegos Ecológicos como Estrategia mejora el aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente en los niños de la I.E.I. N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017, donde en el pretest presentaron un promedio 20.209 ubicándose en el nivel INICIO y en el post test el promedio fue de 37.857 encontrándose en el nivel de LOGRO.
2. La aplicación de los juegos ecológicos como estrategia mejora el aprendizaje conceptual del área en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017, donde en el pretest presentaron un promedio 6.214 ubicándose en el nivel INICIO y en el post test el promedio fue de 13.286 encontrándose en el nivel de LOGRO.
3. La aplicación de los Juegos Ecológicos como Estrategia mejora el aprendizaje procedimental del área en los niños de la I.E.I. N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017, donde en el pretest presentaron un promedio 6.786 ubicándose en el nivel INICIO y en el post test el promedio fue de 13.286 encontrándose en el nivel de LOGRO.
4. La aplicación de los Juegos Ecológicos como Estrategia mejora el aprendizaje actitudinal del área en los niños de la I.E.I N° 555 Sariapampa – Malconga - Amarilis- 2017, donde en el pretest presentaron un promedio 6.857 ubicándose en el nivel INICIO y en el post test el promedio fue de 12.857 encontrándose en el nivel de LOGRO.

SUGERENCIAS

- A la Dirección Regional de Educación implementar nuevas estrategias para el desarrollo de la ciencia y ambiente en los niños.
- Los Directores de las instituciones educativas iniciales de la localidad de Huánuco y de forma especial de las zonas rurales deben propiciar el desarrollo de talleres para desarrollar capacidades y habilidades en la ciencia y tecnología en los niños lo cual permitirá un desarrollo adecuado.
- Los docentes de la instituciones educativas iniciales de la localidad de Huánuco autocapacitarse en temas donde incluyan nuevas formas para el desarrollo o fortalecimiento de las ciencias y tecnologías en los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Abal, E. (2009). *Estrategias didácticas interactuando con la naturaleza en la formación de actitudes ambientales de los alumnos del 5 grado B de la I.E N°32927 Mirko Artemio Valverde Almeida de Amarilis*.
- Araujo, E. y Valera, A. (2006). *El juego como estrategia globalizadora del eje ambiente en la segunda etapa de educación básica*. Trabajo de grado presentado a la ULA. Núcleo Trujillo.
- Araujo, N. (2003) *Importancia de los juegos como estrategia de aprendizaje para la educación básica*. Trabajo de grado presentado en la ULA. Núcleo Trujillo.
- Hernandez, S., y Fernandez, C., Batista, P., (2011) *Metodología de la investigación*. (3 ed) Mexico: Mc Graw –Hill.
- Jiménez, N. (2009) tesis “*Estrategias didácticas para promover el cuidado del medio ambiente en la escuela primaria*”. Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN 095 Azcapotzalco.
- MINEDU, Ministerio de Educación (2012). *Ley General de Educación y Reglamento de la Ley General de Educación*. Lima:
- MINEDU, Ministerio de Educación (2012). *Marco del buen desempeño docente*. Lima: Minedu
- Trejo, T. (2011) tesis titulada “*Gestión ambiental escolar y conciencia ambiental de nivel inicial*”. Universidad Nacional Hermilio Valdizan
- Torre, M. (2002). *El juego una estrategia importante*. EDUCERE. VOL 6 N°19 Revista Venezolana de Educación. Mérida –Venezuela.
- UNESCO (1991). *Innovaciones en la educación en ciencias y tecnología*, volúmenes I, II, III y IV. Montevideo: Unesco.

- UNESCO (2005). *¿Cómo promover el interés por la cultura científica? Una propuesta didáctica fundamentada para la educación científica de 15 a 18 años*. Santiago: Orealc.
- UNESCO (2011). *Educación para el desarrollo sostenible. Examen por los expertos de los procesos y el aprendizaje*. París: Unesco

ANEXO

LISTA DE COTEJO

APRENDIZAJE EN EL ÁREA CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Nombre: _____

Edad: _____ Fecha: _____

CALIFICATIVOS:

A = Logro

B = Proceso

C = Inicio

N°	INDICADORES	A	B	C
1	Separa los objetos tales como papel, tapones, desechos, cáscara			
2	Ubica adecuadamente los objetos en cajitas.			
3	Explica oralmente por qué los separo de esa manera.			
4	Confecciona el dado ecológico utilizando diversos materiales.			
5	Describe con sus propias palabras las causas y consecuencias de la contaminación.			
6	Plantea alternativas de solución para evitar la contaminación del medio ambiente.			
7	Recoge residuos de desecho			
8	Separa los residuos de desecho teniendo en cuenta colores e imágenes como patrón.			
9	Describe con sus propias palabras porque clasificó los residuos así.			
10	Describe las características de los árboles.			
11	Comenta sobre la importancia que tienen los árboles para la vida de los seres vivos.			
12	Describe las consecuencias de una tala indiscriminada después de realizar un juego			
13	Elabora sus juguetes utilizando diversos materiales.			
14	Crea historietas con los juguetes elaborados			

PROYECTO Y SESIONES DE APRENDIZAJE



PROYECTO: 4

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO”

FUNDAMENTACIÓN:

El presente proyecto se desarrolla considerando el interés que tienen los niños por jugar brindandoles un clima de afecto y disfrute permitiendo la expresión de sus emociones. Así mismo busca que los niños desarrollen una conciencia ambiental basada en el cuidado y conservación del medio ambiente.

Este proyecto favorece la integración de las áreas curriculares así como el enfoque ambiental por la utilización de materiales reciclados y el enfoque intercultural al desarrollar juegos ecológicos.

PROPÓSITO DEL PROYECTO: QUE LOS NIÑOS CONSTRUYAN SUS PROPIOS APRENDIZAJES A TRAVÉS DE DIVERSOS JUEGOS ECOLÓGICOS BRINDÁNDOLES UN CLIMA DE DISFRUTE Y DE AFECTO DONDE EXPRESEN LIBREMENTE SUS EMOCIONES.



ORIENTACIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

CUANDO SE PLANIFICA EL PROYECTO CON LOS NIÑOS:

- ✎ Recibir las propuestas de los niños, escribirlas en un papelote, luego elegir con ellos el nombre o título del proyecto.
- ✎ Se recomienda colocar en el aula el papelote con el nombre del proyecto y las actividades, así los niños podrán ir llevando un registro de las actividades que van desarrollando.
- ✎ Se pueden adaptar las canciones a las melodías de la comunidad o región, así los niños se sentirán más identificados con su localidad.
- ✎ Promover que la mayoría de los niños participe, reconocer y gratificar sus intervenciones.
- ✎ Para la asamblea, elegir un lugar en el aula que permita a los niños sentarse cómodamente, puede ser ideal si tienen cojines, pellejos.

CUANDO SE ENCUENTREN PALABRAS NUEVAS:

- ✎ Preguntar a los niños si saben el significado de esa palabra o ¿Qué creen que puede significar? (escribirlo en un papelote o pizarra para buscar el significado de la palabra nueva).

CUANDO SE LEA LOS INSTRUCTIVOS, SE CANTE O NARRE HISTORIAS:

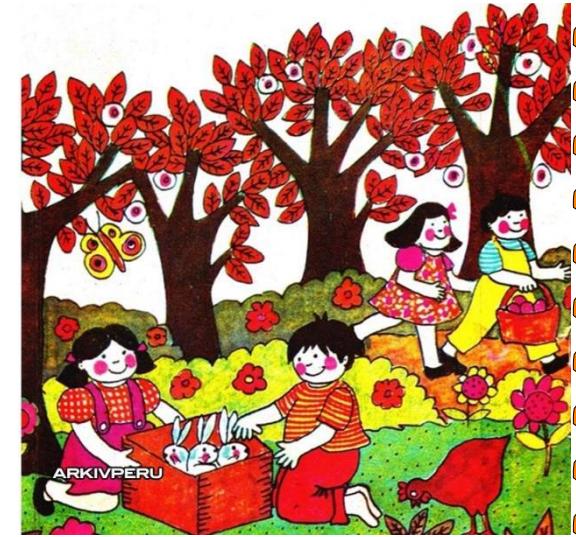
- ✎ Leer con entonación y cambiar el tono de voz cuando intervienen los personajes.
- ✎ Leerlo un día antes, al menos dos veces y seleccionar las partes del texto sobre las cuales se va a preguntar a los niños.

FUNDAMENTACIÓN:

El presente proyecto se desarrolla considerando el interés que tienen los niños por jugar y construir sus propios aprendizajes en el área de ciencia y ambiente a través del juego. Utilizando diversos recursos que tienen a su alcance como cajas, botellas, cartones, semillas, etc.

Queremos que los niños participen activamente de los juegos brindándoles un clima de afecto y disfrute permitiendo la expresión de sus emociones.

Este proyecto favorece la integración de las áreas curriculares así como el enfoque ambiental por la utilización de material reciclado y el enfoque intercultural al desarrollar juegos ecológicos.



PROPÓSITO DEL PROYECTO: QUE LOS NIÑOS CONSTRUYAN SUS PROPIOS APRENDIZAJES A TRAVÉS DE DIVERSOS JUEGOS ECOLÓGICOS BRINDÁNDOLES UN CLIMA DE DISFRUTE Y DE AFECTO DONDE EXPRESEN LIBREMENTE SUS EMOCIONES.



PLANIFICACIÓN:

Considerar un espacio para realizar la asamblea con cojines, petates o pellejos según lo que se haya acondicionado en el aula o fuera de ella para este momento que permitan a los niños sentarse cómodamente, de preferencia ubicados en semicírculo o media luna.

- ✎ Es el momento de reflexionar sobre las actividades que se puedan proponer para el proyecto.
- ✎ No olvidar que la reflexión es un proceso importante porque estas actividades promoverán aprendizajes significativos.
- ✎ Se podría plantear preguntas a los niños como: ¿Qué juegos gustaría realizar y qué juguetes les gustaría elaborar?
- ✎ Presentar a los niños el proyecto para que participen en la planificación, basarse en las posibles propuestas de los niños.
- ✎ A continuación se presenta algunas actividades que pueden ayudar a realizar ese proyecto:



les



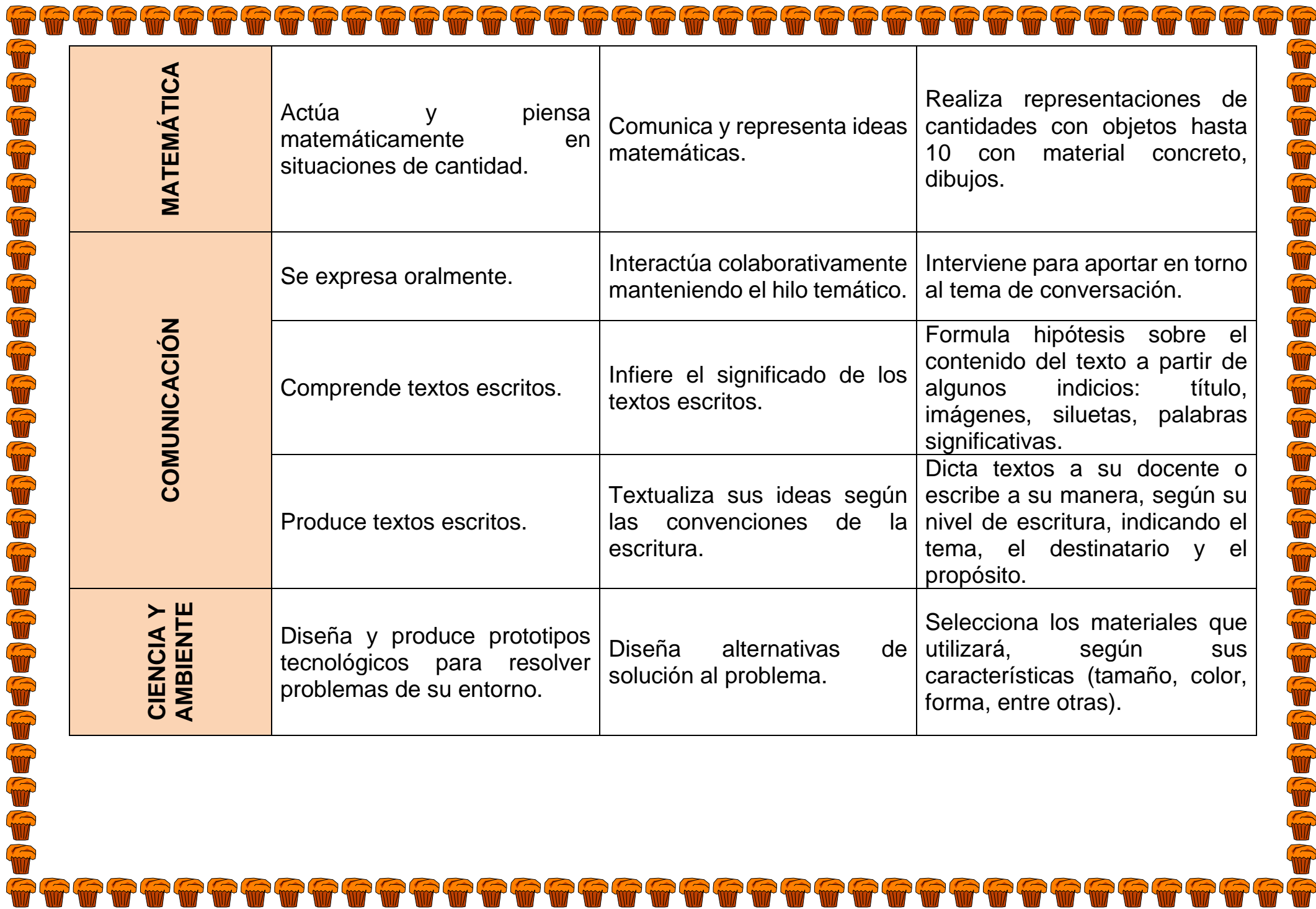
Se sugiere considerar el presente cuadro en base a las propuestas de los niños y colocarlo en un lugar visible del aula:

N°	¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
01.	Planificando el proyecto con los niños.	Jugando a “La Ronda del Lobo”, se presenta el proyecto para para hacer que los niños aporten ideas.	Máscaras de animalitos y del lobo. Papelotes, plumones, etc.
02.	Elaboramos juguetes y nos divertimos.	Presentando modelos, para que los niños elijan cuál le gustaría hacer.	Material reciclado, cajas, conos de papel higiénico, papel toalla, goma , tijeras, témperas, etc.
03.	Me divierto jugando con las pelotas.	Jugando con los juguetes que elaboramos el día anterior.	Pelotas, “sapo come pelotas” y “el conejo glotón”.
04.	Jugamos a “Que Pase el Rey”	En el patio, dando las pautas y aceptando los aportes de los niños.	Figuras de frutas manzana, tuna. Hojas de registro, chas o octagonios, etc.
05.	Jugando con mi bolero.	A través de modelos, los niños observarán para construir su propio bolero.	Latas, 20 cm de pabilo para cada niño, chapas, canicas, vasos descartables o envases de yogurt, botellas plásticas, témperas, papeles de colores, tijeras, etc.
06.	Tumbando latas me divierto.	En el patio, organizando a los niños en 4 grupos, cada uno de color diferente.	Cuatro grupos de 10 latas de colores: rojo, azul, amarillo, verde. Cuatro pelotas.

07.	Hacemos aviones de papel.	A través de un instructivo que los niños interpretarán por dibujos.	Papelot con insructivo, papeles, plumones, témperas, crayolas.
08.	¿Qué tan lejos voló mi avión?	Con una carrera de aviones, los niños medirán la distancia con sus pies, y con unas huellas, para luego registrarlas.	4 grupos de 10 huellas de colores: rojo, amarillo, azul y verde, hojas de registro para cada niño.
09.	Armamos y jugamos con nuestras perinolas.	Presentando un instructivo, para que los niños puedan inferir el procedimiento.	Papelotes con instructivo, CD, plumones en desuso, cinta adhesiva, cartulinas, tijeras, etc.

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

¿QUÉ LOGRARÁN LOS NIÑOS CON ESTE PROYECTO?			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES 5 AÑOS
PERSONAL SOCIAL	Afirma su identidad.	Se valora a sí mismo.	Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.
	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas que son consideradas medios formativos.	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD : “BANDEJA DE SELECCIÓN DE RESIDUOS”

Propósito: Que los niños aprendan a separar correctamente los materiales..

FECHA : MIERCOLES 8 DE AGOSTO del 2017.


En esta actividad se desarrollará los siguientes aprendizajes:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CIENCIA Y AMBIENTE	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Diseña alternativas de solución al problema.	Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).

Antes de la actividad:

- Reúno en una mesa materiales como: cartones, papeles, témperas, papel periódico, tijera, goma, etc. para que esté a disposición de los niños.
- Elaboramos cajitas de material reciclado factibles a ser reproducido por los niños, recordando que esto animará a los niños a elaborar sus propios trabajos.

MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
 INICIO	<p>Invito a los niños a sentarse en asamblea utilizando los petates, pellejos o cojines del aula, reviso con ellos los acuerdos de la escucha activa: levanto la mano para hablar y escucho cuando mi compañero habla.</p> <p>Despierto la expectativa del niño preguntándoles: ¿Qué creen que haremos hoy? Les recuerdo que el día de hoy clasificaremos distintos materiales, les recuerdo que hemos preparado varias cajitas con mucho cariño, puedo preguntar: ¿Les gustaría que se los muestre?</p> <p>Presento a los niños las cajitas que hemos elaborado: Los niños los manipulan, observan; puedo preguntar: ¿De qué materiales están hechos? ¿Cómo podemos jugar con estas cajitas</p>	Objetos para separarlos.

<p>DESARROLLO</p> 	<p>Establezco con ellos los acuerdos para jugar. Los niños juegan con las cajitas libremente. Colocamos los objetos tales como papeles, cartones, cáscara de frutas, latas, botellas en un espacio determinado. Puedo preguntar: ¿Qué observan?, ¿Qué objetos les gustaría clasificar?, ¿Qué haremos con las pelotas? Les indico que jueguen a su manera y luego puedo orientar el juego, si así lo requiere, les doy tiempo para que manipulen los materiales y puedan jugar a su manera. Los ánimo a decir de qué manera lo pueden hacer. Después de un breve momento de juego, les propongo volverlo hacer otra vez... Me acerco a cada grupo, les solicito que observen y describan ¿Por qué clasificaron los objetos de esa manera? Dibujan en un papelote algunos materiales que clasificaron en las cajitas.</p> <p>Por grupo presentan sus trabajos y explican cómo clasificaron cada uno de los objetos. Manifiestan cómo se sintieron haber logrado clasificar estos objetos.</p>	
<p>CIERRE</p> 	<p>Pregunto a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué nos servirá las cajitas que hemos elaborado?, ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales separaron? ¿Para qué nos servirá lo que hemos elaborado?</p>	<p>Dialogo</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD : “JUGANDO CON EL DADO ECOLOGICO”

▪ **Propósito:** A través del juego de aprendizaje “el dado ecológico” se busca reflexionar acerca del problema de la contaminación y de sus posibles soluciones.

Porque permite desarrollar la creatividad en los niños, así como darle utilidad a sus creaciones.

Al elaborar sus propios juguetes, desarrollamos su curiosidad innata y su necesidad de jugar.

Permite nuevas oportunidades de juego .

Permite ejercitar la coordinación óculo manual, atención y concentración.

FECHA : MIÉRCOLES 15 DE AGOSTO

En esta actividad se desarrollará los siguientes aprendizajes:






ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CIENCIA Y AMBIENTE	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Diseña alternativas de solución al problema.	Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).

Antes de la actividad:

- Consigo cartones chicos y grandes, témperas, papeles de colores, tijeras, goma, imágenes; etc.
- Tengo que contar con los materiales suficientes para elaborar el dado con el que van a jugar todos los niños.
- Coordino con los papás para que puedan contarles a sus hijos con qué juguetes jugaban cuando eran niños.

MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
 INICIO	Invito a los niños a sentarse en asamblea en semicírculo sobre pellejos, cojines o petates, dialogo con ellos sobre el proyecto que estamos realizando, reviso con los niños las actividades de proyecto como hacer juguetes, permito que uno de ellos verifique en el cuadro de actividades qué nos toca realizar el día de hoy. Les presento un modelo de dado y varias imágenes grandes Pregunto: ¿Recuerdan cómo se llama este juguete? ¿Sabes para que nos servirá el dado? ¿Cuántas caras tendrá un dado? ¿Cómo creen que se juega? ¿De qué creen que estaba hecho?;etc.	Cajas Imágenes Goma tijera

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> 	<p>Escucho atentamente las respuestas de los niños y los anoto en un papelote. En el caso que nadie acierte con el nombre del juguete, les digo que se llama 'dado'. Pregunto: ¿Quieren tener uno? ¿Les gustaría elaborar un dado ?</p> <p>Les muestro los diversos materiales que he traído y les doy un tiempo para que puedan elegir con qué materiales podrían elaborar el dado; así mismo irán pegando o dibujando figuras que representen seres humanos en dos de sus caras, basura o contaminación en otras dos. Las dos caras restantes se dejan vacías.</p> <p>Formo pequeños grupos y vamos pasando el dado permitiendo que los niños exploren libremente el material.</p> <p>Al momento de jugar se divide al grupo de alumnos en dos equipos. Uno de los equipos representará la basura y el otro grupo a los humanos. Los equipos se colocan en fila uno frente al otro dejando una separación de aproximadamente 50 centímetros entre las dos filas. Se marca una línea de aproximadamente 5 metros de cada fila.</p> <p>Para comenzar se lanza el dado entre las dos filas. Si cae "basura" (la basura está contaminando la zona), los de ese equipo persiguen a los "humanos".</p> <p>Todo "humano" tocado antes de llegar a la línea detrás de su fila es convertido en basura y pasa al otro equipo. Si al lanzar el dado cae en "humanos" (las personas están descontaminando la zona), éstos persiguen a la "basura". Si son tocados antes de llegar a la línea de su fila se convierten en "humanos". Si el cubo cae en una cara vacía el ambiente está limpio por lo que no es necesario hacer nada.</p> <p>Repita el juego varias veces (unas veces habrá más "basura" y otras más "humanos").</p>	<p>Papelote y plumones. Caja de materiales para decorar. Papeles y lápices de colores. Imágenes de contaminación.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p> 	<p>Al final del juego se cuenta el número de alumnos que quedaron en cada equipo a fin de discutir y reflexionar acerca de quiénes son los</p>	<p>Dialogo</p>

	<p>responsables de la basura y que soluciones podemos aportar a este problema.</p> <p>Dialogo con los niños sobre la actividad desarrollada a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo hicimos nuestro bolero? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Hubo alguna dificultad? ¿Cómo se solucionó? ¿Les gustó jugar con su bolero?</p>	
--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD : “EL CARRITO RECOLECTOR”

Propósito: Que los niños aprendan a seleccionar la basura.

FECHA : MIERCOLES 22 DE AGOSTO DEL 2017.


En esta actividad se desarrollará los siguientes aprendizajes:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CIENCIA Y AMBIENTE	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Diseña alternativas de solución al problema.	Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).

Antes de la actividad:

- Preparo con los padres los manilitos de colores (verde, blanco, azul, rojo) . para que esté a disposición de los niños.

MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
 INICIO	<p>Invito a los niños a sentarse en asamblea utilizando los petates, pellejos o cojines del aula, revisamos los acuerdos para una buena convivencia.</p> <p>Despierto la expectativa del niño preguntándoles: ¿Qué les gustaría hacer?</p> <p>Presentamos la imagen de un carrito recolector para que los niños describan sus características seguidamente les hacemos las siguientes interrogantes: ¿Qué observan?,¿Qué hará este carrito?. Etc</p> <p>Presentamos una cajita con papelitos de colores que los niños cogerán uno por uno y luego se ubicaran en sus lugares y les preguntamos ¿Qué color de papelito les habrá tocado a cada uno?</p>	<p>Mandiles de colores</p> <p>Cajas</p> <p>imagenes</p>

<p>DESARROLLO</p> 	<p>Presento a los niños los mandilitos de colores que hemos elaborado con la ayuda de los padres. Ahora si de acuerdo al color de papelito que les toco los niños en forma ordenada tomara el mandil que les corresponde?</p> <p>Colocamos los mandilitos a los niños y se ubican en sus lugares.</p> <p>La docente da pautas del juego (donde cada niño imitara los sonidos del carro y recogerá los desechos que le corresponde de acuerdo al color y a la imagen).Después de un momento de juego, les propongo formar los carros en fila para poner los desechos en la caja que le corresponde de acuerdo al color e imagen.</p>	
<p>CIERRE</p> 	<p>Pregunto a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué nos sirvió los mandilitos elaborados?,¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales separaron? ¿Para qué hemos recogido todos los desechos ?¿Todo lo hemos echado en una misma caja? Y ¿Por qué lo habremos separado?, Finalmente manifiestan cómo se sintieron .</p> <p>Los niños y niñas plasman mediante un dibujo lo que mas les ha gustado.</p>	<p>Dialogo</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD : “JUGANDO CON LOS ÁRBOLES”

Propósito: Que los niños y niñas sepan que la existencia de los árboles para el medio ambiente y la vida en el planeta es importante.

FECHA : DE AGOSTO DEL 2017.


En esta actividad se desarrollará los siguientes aprendizajes:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CIENCIA	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Diseña alternativas de solución al problema	Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).

Antes de la actividad:

- Con la ayuda de los padres elaboramos figuras de árboles más altos que los niños, para que los niños lo utilicen en el juego.

MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
 INICIO	Organizo a los niños y niñas en semicírculo sentados para la asamblea utilizando los petates, pellejos o cojines del aula, escribimos los acuerdos para el desarrollo de la actividad del día de hoy. Iniciamos la conversación preguntándoles: ¿Qué les gustaría hacer el día de hoy? Muy bien ¿Qué les gustaría jugar? Bien Gustavo, hoy jugaremos a la pegui. Saldremos al patio en forma ordenada porque tengo algo para ustedes.	Papelotes Imágenes de arboles

<p>DESARROLLO</p> 	<p>La profesora dice: tengo una sorpresa para ustedes y presentamos la imagen de un árbol cubierto con papelotes, con la participación voluntaria de los niños iremos descubriendo poco a poco hasta que se termine de sacar los papelotes, les hacemos las siguientes interrogantes: ¿Qué observan?, ¿qué tendrá el árbol?, ¿Para que servirá el árbol?. Etc.</p> <p>Ubicaremos los árboles en el patio separados a una cierta distancia para que no se atropellen los niños.</p> <p>La docente da pautas del juego (Realiza un sorteo de quien será el que lleva la pegui, los otros 12 niños trataran que no les llegue o caiga la pelotita en el cuerpo y el niño que tome con las manos la mencionada tendrá una vida y podrá regalar vida al compañerito que ya no está jugando, los niños se salvan si topan el árbol). Después del juego, les propongo sentarnos en círculo y descansar.</p>	<p>Participación</p>
<p>CIERRE</p> 	<p>Pregunto a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llama el juego?, ¿Cómo lo hicieron? ¿En dónde se salvaban? ¿Para qué servirán los árboles?, ¿Será importante los árboles?, ¿Porqué son importantes los árboles?, ¿Estará bien que corten árboles o los talen? Finalmente manifiestan cómo se sintieron .</p> <p>Los niños y niñas plasman mediante un dibujo los árboles que mas les gusta.</p>	<p>Dialogo</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE HACEMOS JUGUETES DIVERTIDOS

ACTIVIDAD : “HACEMOS JUGUETES DIVERTIDOS”

- **Propósito:** Que los niños elaboren juguetes con material reciclado del entorno, explorando y seleccionando los materiales que utilizará para elaborarlos expresando satisfacción por el esfuerzo.

FECHA : MIERCOLES 5 DE SETIEMBRE.


En esta sesión se desarrollará los siguientes aprendizajes:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
CIENCIA Y AMBIENTE	Diseña y produce prototipos tecnológicos para resolver problemas de su entorno.	Diseña alternativas de solución al problema.	Selecciona los materiales que utilizará, según sus características (tamaño, color, forma, entre otras).

Antes de la actividad:

- Elaboro 2 juguetes de material reciclado factibles a ser reproducido por los niños, recordando que esto animará a los niños a elaborar sus propios juguetes.
- Reúno en una mesa materiales como: cajas, papeles, témperas, cartones, papel periódico, tijera, goma, etc. para que esté a disposición de los niños.
- Este día puedo suprimir el taller, puesto que estaré realizando también una actividad gráfico plástica y dentro de la actividad que me tomará más tiempo.

MOMENTOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
 INICIO	<p>Invito a los niños a sentarse en asamblea utilizando los petates, pellejos o cojines del aula, reviso con ellos los acuerdos de la escucha activa: levanto la mano para hablar y escucho cuando mi compañero habla.</p> <p>Despierto la expectativa del niño preguntándoles: ¿Qué creen que elaboraremos hoy? Les recuerdo que el día de hoy elaboraremos juguetes, les cuento que les he traído dos juguetes con materiales usados y los elaboré para ellos con mucho cariño, puedo preguntar: ¿Les gustaría que se los muestre?</p> <p>Presento a los niños los juguetes que he elaborado: “el sapo come pelotas” y “el conejo glotón”. Los niños los manipulan, observan; puedo preguntar: ¿De qué materiales están hechos? ¿Cómo podemos jugar con estos juguetes?, los niños dan sus respuestas.</p>	<p>Juguetes de materiales usados.</p>

DESARROLLO



Establezco con ellos los acuerdos para jugar. Los niños juegan con los juguetes libremente. Coloco los juguetes en espacios determinados para mejor orden.

Puedo preguntar: ¿Con qué juguetes les gustaría jugar?

Formo grupos de acuerdo a la preferencia de los niños y les permito jugar libremente, establezco diálogo con ellos: Niños aquí está el “conejo glotón” y las pelotas ¿Cómo jugaremos? ¿Cómo se jugará el “sapo come pelotes”? ¿Qué haremos con las pelotas?

Les permito que jueguen a su manera y luego puedo orientar el juego, si así lo requiere, les doy tiempo para que manipulen los materiales y puedan jugar a su manera. Los ánimo a decir de qué colores son las pelotas, si hay muchas o pocas pelotas y otras descripciones.

Después de un breve momento de juego, les propongo elaborar un juguete, se puede respetar los grupos ya conformados.

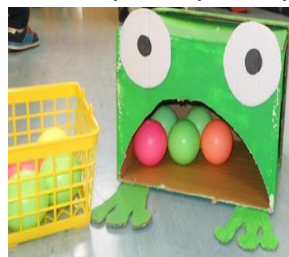
Ahora, les pido que elijan el modelo de juguete que desean elaborar.

Me acerco a cada grupo, les solicito que observen el juguete con detenimiento, puedo preguntarle: ¿Con qué material está hecho? Y ¿Cómo está elaborado? Organiza el trabajo de los niños en un papelote. Puedo registrar dicha organización de la siguiente manera:

Sapo comelón pelotas	
Niños	Tarea
Micaela	Hacer pelotas
Juan	Forrar caja
Rosa	Hacer pelotas


Conejo glotón	
Niños	Tarea
Luis	Hacer pelotas
María	Hacer pelotas
Carlos	Decorar pelotas

Puedo dibujar en el cuadro algunos materiales que represente la área que realizará cada uno, leo con los niños para que sepan qué harán.



CUADRO “SAPO COME PELOTAS Y CONEJO GLOTÓN”
El cuadro es para la organización de los niños según la cantidad y la edad, pues ayudará al mejor desarrollo de los juegos.

Mesa con los materiales para elaborar los juguetes.

	<p>Presento a los niños la mesa con todo el material a su disposición como cartones, cajas, periódico u otros papeles, goma, cinta de embalaje, tijeras, témperas, papel reciclado, lana, retazos de tela, cinta maskintape, etc. para que elijan el material de acuerdo a los juguetes que han escogido elaborar por grupo.</p> <p>Los niños eligen los materiales con que desean realizar su trabajo, mientras desarrollan su proyecto de juguete, me acerco a cada uno de ellos y también al grupo, observo cómo se desenvuelven, si tienen dificultades pregunto: ¿Puedo ayudarte? ¿Qué necesitas?, si se frustran porque algo no les sale como ellos quieren les doy ánimo y reconozco sus logros, los ayudo cuando me lo soliciten o cuando observe que necesiten mi intervención.</p> <p>Si estamos elaborando “el conejo glotón” puedo preguntar: ¿Cuántas pelotas harás? ¿quieres hacer otro animalito? ¿Qué animalito te gustaría? Les presento la siguiente situación: ¿Cuántas pelotas necesitaremos? ¿Cómo podríamos hacer más pelotas de colores? ¿Qué materiales utilizaríamos para hacer las pelotas? Les solicito que observen los materiales de la mesa y que elijan con cuáles podrían hacer las pelotas.</p> <p>Les acompaño a elaborar sus pelotas con papel que luego puedo pintarlas con témperas y les ayudo a reforzarlas de repente con cinta de embalaje. Converso con ellos, propicio que nos transmitan sus emociones, satisfacciones al elaborar sus juguetes.</p> <p>A medida que van terminando, puedo proponer a cada grupo que le pongan un nombre a su juguete. Por grupo presentan sus juguetes diciendo el nombre que le pusieron y explican cómo se juega. Manifiestan cómo se sintieron haber logrado elaborar sus juguetes.</p> <p>Luego, juegan con sus juguetes y por grupos rotan por los diferentes juegos elaborados.</p>	
<p>CIERRE</p> 	<p>Pregunto a los niños: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se llama el juguete que han elaborado? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales eligieron? ¿Para qué sirve lo que hemos elaborado?</p>	<p>Dialogo</p>

JUGUETES ELABORADOS CON MATERIAL RECICLADO



NIÑOS JUGANDO CON EL CONEJO GLOTON Y EL SAPO COMELON







