

RODRIGUEZ SULCA ANA MARIA EDU

por Maria Edu Rodriguez Sulca

Fecha de entrega: 07-sep-2022 01:13p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1894527367

Nombre del archivo: SuficienciaProfesionalv4CR_646_648_cr_terminado.pdf (2.35M)

Total de palabras: 11120

Total de caracteres: 62075



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega
Nuevos Tiempos. Nuevas Ideas

FACULTAD DE EDUCACIÓN

¹⁵
“El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje, en los niños y niñas de la Institución Privada Rosa de Lima – Ate Vitarte-2020”

³
TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL

AUTOR

Rodríguez Sulca, Ana María

³
ASESORA

Dra. Jaimes Palacios, Elvia Maruja

Lima, noviembre del 2020

DEDICATORIA

Inspirado a los que me inspiran cada uno de mis días, los que me motivan a seguir adelante, Mis amados hijos. Ana Fiorella. Ana Pamela, José Diego César y Ana Celeste.



AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento con todo el corazón al señor mi Dios por permitir que pueda vivir este momento tan feliz, a mis padres que fueron los que siempre estuvieron ahí para motivarme con su amor incondicional, mi hermano menor que me animaba a perseguir mis sueños, a la ⁷⁵ Institución Educativa “ Rosa de Lima “ que me dio la oportunidad de poder empezar una nueva visión en la educación y por último a mi querida directora Sor Cristina que me fue acompañando en el camino para crecer espiritual como profesionalmente.



El presente trabajo parte de una situación que se ha observado durante las sesiones de clase presencial en el aula, sobre la importancia del juego aplicado al proceso de aprendizaje como una herramienta útil en el desempeño de los niños que logra cumplir de manera lúdica una nueva manera de incluirlo en nuestras aulas virtuales, a pesar de la situación actual de la educación remota, se cumple con lo que hemos podido programar en la institución, usando el juego como parte de nuestra estrategia de trabajo diario en nuestras asesorías, apoyándonos con el material que nos brinda el libro pues es muy interesante y atrae las miradas de los niños, que ayuda a reforzar el juego lúdico como parte de la motivación que es de gran beneficio, fortaleciendo también el desarrollo de la comunicación, creatividad, sentido crítico, solución de problemas y la autonomía.

Por eso, el juego es parte de nuestra estrategia didáctica en cada uno de nuestros proyectos, siendo esto un principal motor para desarrollar desempeños y capacidades en los niños, dejando de lado los contenidos para mejorar en el uso de nuevas estrategias lúdicas basada en la construcción de sus propios aprendizajes siendo creativo e innovador para aportar nuevas herramientas educativas para la educación actual venciendo con sonrisas, una explosión de imaginación, y con amplia libertad logrando un niño completamente feliz.

Palabras claves: Juego lúdico, aprendizaje, innovador, construcción y creativo.

“The game like a didactic strategy in the process of learning, in the private school Rosa de Lima -Ate Vitarte's boys and girls “

ABSTRACT

This work begins of a situation that we have observed during the activities un the room class, it is about the importance of the game applicated in the process of learning Luke a useful tool in the school performance that reach fulfil in a playful way like a new way in our virtual classroom un spite of the actual situation it is possible with all we have done in the school. Using the game like a part of our strategy of work daily in our classes supporting us with the book because is very interesting and attractive for the kids strengthening development of communication, creative, critical dense, solutions of problems and in the autonomy.

For that the game is part of our strategy in each one of our projects, to development the capacities in the kids leaving aside the contents to obtain an education based in the building of yours learnings.

Be creative and innovation for change the actual education winning with smiles, imagination, happiness, freedom a completely happy child

Keywords: playful game, learning, innovative, building and creative.

INDICE

Contenido	
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS.....	7
3 CAPÍTULO 1: ASPECTOS GENERALES	9
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	9
1.1.1 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO EDUCATIVO:	9
1.1.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONOMICO	13
1.1.3 DESEMPEÑO DE LA INSTITUCIÓN	14
1.1.4 MISIÓN Y VISIÓN Al 2021	19
8 CAPÍTULO 2: DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA	20
2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA:	20
2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS	22
CAPITULO 3: FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	26
3.1 TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL	26
3.2 ACCIONES, METODOLOGÍAS Y PROCEDIMIENTOS	30
3.2.1 NOMBRE DEL PROYECTO	30
3.2.2 FUNDAMENTACIÓN	30
3.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	30
3 CAPÍTULO 4: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES	33
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXO I: JUGANDO CON LOS COLORES	38
ANEXO II: COORDINACION MOTORA FINA	40
ANEXO III: USANDO LIBRO LÚDICO	lv1
ANEXO IV: JUGANDO CON MATERIAL ESTRUCTURADO	42

Imagen 1	9
Imagen 2	10
Imagen 3	14
Imagen 4	25
Imagen 5	42
Imagen 6	43
Imagen 7	44
Imagen 8	45
Imagen 9	45
Imagen 10	46



INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo sea querido mostrar de manera clara y concisa el juego como una de las estrategias más motivadoras donde en la actualidad no se le ha dado la importancia debida, olvidando que los niños aprenden jugando, porque es parte natural de sí mismos, sino más bien asesorías monótonas basadas en contenidos sin dejar que el niño sea el que construya, descubra por sí mismo y sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Por eso habiendo observado esta situación se tomó la iniciativa de incluir nuevas formas de motivar al niño en este proceso de enseñanza, donde se anima a que el maestro sea el que pueda sugerir diferentes actividades que salgan de lo clásico para ser más entretenidas y creativas aportando así más acciones para poder incluirlas en sus asesorías diarias en el proceso de aprendizaje.

En las técnicas y métodos de enseñanza usan el juego como un instrumento para poder propiciar conocimiento dando como respuesta el disfrute de cada actividad y poder lograr dominio de sí mismo, seguridad, atención en lo que está desarrollando, meditar sobre lo que hace y piensa hacer, averiguar nuevas formas de poder propiciar un juego, estableciendo reglas claras, ser curioso en desarrollar la actividad, ser creativo al inventar nuevas maneras de poder jugar.

También el juego desarrolla de manera integral y significativa por ser natural, espontáneo, simple, creativo y sobre todo de disfrute el cual es de mayor motivación.

Por lo expuesto en el presente trabajo se reitera al maestro en su compromiso en ser más dinámico, entretenido, creativo, eficiente donde su habilidad para desarrollar las actividades incluya al juego como muestra de su enseñanza innovadora y creativa, logrando un aprendizaje significativo.

En tal sentido, el ³trabajo comprende los siguiente:

El capítulo I se refiere a los aspectos generales de la experiencia, ³en el capítulo II se aborda la descripción general, el capítulo III comprende la fundamentación teórica del tema.

²⁹Finalmente, se presentan las conclusiones, y recomendaciones pertinentes.

CAPÍTULO 1

ASPECTOS GENERALES

Imagen 1



Fuente: Institución Educativa Rosa de Lima

³ 1.1 DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ⁵⁹

La Institución educativa “Rosa de Lima” ² es un centro educativo mixto, ² fundado el 4 de octubre de 1989 en Lima, sin fines de lucro brinda servicios educativos en dos niveles inicial y primaria. Se ubica en ² Calle Oslo 115 los portales de Javier Prado , Ate Vitarte , nombre de una gran santa de nuestra tierra, patrona de América Latina, fue creada con R.M. N1016 como institución educativa, inicia el 01 de abril de 1989 y con R.M. 00385 se amplía el nivel primaria el 01 de marzo del 2003. Surge como iniciativa ² de las hermanas Dominicas misioneras de San Sixto con la finalidad de brindar una sólida formación académico y cristiana buscando siempre el crecimiento espiritual en las familias que la conforman. Esta obra educativa fue gestionada por Sor María Pierina Bruni de Leo quien desde los inicios dio todo de su ser para ver realizado el ideal de Madre Antonia Lalia, que los niños sean educados en valores morales y cristianos. Con el deseo de transmitir el mensaje cristiano y vocación de servicio. ² Las hermanas Dominicas Misioneras de San Sixto asumen la dirección de la Institución Educativa Rosa de Lima bajo el lema de oración, estudio y verdad, Teniendo una buena acogida en la comunidad por la calidad de enseñanza, tanto en el nivel académico, moral y religioso, los padres del colegio piden que se amplíen el nivel primaria para que los niños sigan recibiendo buena educación académica basada en valores, el colegio contaba solo con un primer piso, la promotoría “ Hermanas Dominicas de San Sixto” gestionan y dan inicio a la construcción del segundo piso para el funcionamiento del nivel primaria .

² Las hermanas Dominicanas Misioneras de San Sixto preocupadas por la educación integral de los estudiantes de las familias, con esfuerzo y dedicación proporcionaron ³ una sala de cómputo, danza, un ambiente para educación física y un laboratorio de Ciencia.

⁶¹ En el 2009 se construyó el tercer piso con el propósito de brindar una mejor atención a los niños, buscando integrar el trabajo pedagógico cotidiano con los avances tecnológicos y científicos.

Imagen 2 Personal docente de la Institución educativa.



Fuente: Proporcionada por la institución

³ 1.1.1 DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO EDUCATIVO:

La institución educativa “Rosa de Lima” ofrece sus servicios educativos a nivel inicial y primaria en el turno mañana con un total de 201 estudiantes. Los niños y niñas reciben una excelente preparación escolar, una educación integral desde la perspectiva del evangelio y una sólida formación axiológica, donde se valora y respeta la diversidad cultural y una sólida identidad nacional. Actualmente cuenta con 31 años de labor educativa en el nivel inicial, y 15 años en el nivel Primaria, buscando siempre de estar al servicio de la comunidad y de las familias cristianas que vienen a nuestro encuentro. De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU), en el Perú él se divide la educación básica regular en tres niveles y siete ciclos, con la finalidad de dar conocer los parámetros que necesita cada edad, para poder desarrollar eficazmente el proceso de aprendizaje en cada estudiante. El nivel de Educación Inicial atiende los dos primeros ciclos de la Educación Básica regular. El primer ciclo está orientado a los niños y las niñas de 0 de 2 años, en este ciclo apoya a los padres y

madres de familia en su rol de primeros y principales actores educativos, considerando que en esta etapa los niños y las niñas necesitan de un vínculo cercano y permanente con el adulto que los cuida para estructurar su yo y su sentido de existencia y el segundo ciclo, a los niños y las niñas de 3 a 5 años proporcionándoles posibilidades de juegos variados y enriquecedores, de exploración, de comunicación ,experiencias de encuentro con sus pares, acercamiento al mundo escrito, y la ampliación de su entorno familiar.

Según El ministerio de educación (MINEDU). El servicio educativo a distancia debe mantener el enfoque orientado a competencias, por lo cual la institución tiene un planeamiento estructurado para el presente año. brindando una educación integral cimentada en una educación en valores cristianos, éticos y morales; desarrollando aprendizajes fundamentales en el marco curricular nacional; dirigido a las niñas y niños de los ciclos II, III, IV y V.(Ministerio de Educación[MINEDU],2016)

Cuadro de Distribución de Aulas de Inicial

3 años	9 niños
4 años	19 niños
5 años	15 niños

Fuente: elaboración propia

Cuadro de distribución aulas de primaria

Ciclo	Grados	³ Cantidad de alumnos
III	Primero	32
	Segundo	27
IV	Tercer	27
	Cuarto	28
V	Quinto	21
	Sexto	23

Fuente elaboración propia

Total, de alumnos 201

La institución educativa cuenta con las siguientes áreas:

- ☐ ⁴⁴ Laboratorio de Ciencias
- ☐ Sala de Computo
- ☐ Sala múltiple (Sala de música, auditorio.)
- ☐ Dos patios para recreación y Ed. Física
- ☐ Cada aula cuenta con un proyector de videos.
- ☐ Cámaras internas permanentes en cada aula

Las aulas cuentan con espacios amplios, buena infraestructura, donde desarrollan las clases de educación física, sala de cómputo, de música, de matemáticas, un laboratorio de física y una linda capilla.

Llevan talleres extracurriculares: computación, ajedrez, canto y música, que son desarrollado sen horario tarde después de cumplir con su horario habitual.

17

Las áreas que se desarrollan en el nivel inicial son las siguientes: matemáticas, comunicación, personal social, ciencia y tecnología, formación religiosa y gestiona su aprendizaje (5 años)

Extracurriculares como inglés, computación canto y música.

Las áreas que se desarrollan en primaria son: matemáticas, razonamiento matemático, comunicación, razonamiento verbal, personal social, ciencia y tecnología, religión, computación, educación física, música y canto.

Brindamos:

plataformas educativas es un sitio web donde el docente puede contar con un espacio virtual donde sea capaz de usar las herramientas que le permita establecer actividades de aprendizaje.

Asesorías virtuales proporciona servicio de información, instrucción y guía para cada uno de nuestros estudiantes este en permanente asesoramiento.

Asesorías personalizadas proporciona servicio personalizado al estudiante que necesite soporte pedagógico en alguna dificultad en el proceso educativo.

Departamento psicológico el alumno podrá contar con el apoyo y orientación emocional si lo requiere durante el proceso de aprendizaje.

Convenios educativos cuenta con convenios como IBEC (plataforma digital)

Al igual tenemos la evaluación de aprendizajes (EVAP) que se realiza una vez al año en el mes de octubre, donde los niños de 5 años -inicial y el nivel primario desde primer grado hasta 6to grado son evaluados por personal del consorcio de colegios católicos.

El proyecto “Leyendo en familia “es un proyecto que se han presentado en la UGEL 06 con gran expectativa y aceptación.

Participación a eventos fuera de la institución como concursos de matemáticas a nivel de distrito, UGEL 06, campeonatos de vóley distritales.

En la actualidad la Institución Educativa “Rosa de Lima “tiene convenios con:

- CCEC-Consortio de centros Educativos Católicos del Perú.
- IBEC Learning- Competencias digitales.
- ADECOSUR – Asociación deportiva de colegios del Sur

- IPAE – RED EDUCA+
- SIEWEB- Plataforma virtual de organización educativa.
- Aplicación Google MEET y G SUITE FOR EDUCATION

8

1.1.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA Y CONTEXTO SOCIOECONOMICO

La Institución Educativa “Rosa de Lima” está ubicado en Los Portales de Javier Prado Ate-Vitarte, es uno de los 43 distritos que conforman la provincia de Lima. Esta considerado un distrito de gran extensión de carácter muy “popular” al igual que Otros distritos de Lima Norte y Lima Sur tiene zonas habitadas en gran parte por Familias socio -económico medio bajo sin embargo suele tener zonas de vulnerabilidad a un nivel alto en pobreza o pobreza extrema, como también zonas con grandes actos de delincuencia. Gran parte de sus habitantes suelen trabajar en oficios “no profesionales”. Actualmente hay grandes asentamientos humanos especialmente en sus cerros y al margen del río Rímac también el comercio informal, falta de limpieza, inseguridad y desorden público suele ser muy presenciado, también es uno de los distritos con mayor población. Está rodeada por el mercado Ceres donde hay mucho comercio ambulatorio, una posta médica, un centro comercial y comisaría del distrito.

La zona cuenta con alumbrado eléctrico, agua potable, servicio eléctrico, conexión de internet y línea telefónica donde se hace posible la comunicación, sin embargo, presentan problemas de conexión en lo referente al internet, ya que por motivos de economía cuentan con plan económico y no cubre las expectativas para el desarrollo de las asesorías virtuales en muchos casos. La mayoría de los padres de familia no tienen un trabajo estable, algunos tienen solo trabajos eventuales y viven del día a día teniendo que dejar a cargo a sus hijos con familiares, por tal razón no asisten a las reuniones establecidas en la institución por falta de tiempo.

Imagen 3 Ubicación geográfica



Fuente: proporcionada por la Institución Educativa Rosa De Lima.

1.1.3 DESEMPEÑO DE LA INSTITUCIÓN

² “Rosa de Lima” Es una Institución líder en la innovación y en la calidad del servicio educativo, con un local totalmente equipado y una plana docente competente, calificado e identificado con su comunidad educativa.

Contamos con ² los dos niveles: inicial y primaria, con un total de 201 alumnos. Los niños y niñas reciben una excelente preparación escolar, una educación integral desde la perspectiva del evangelio y una sólida formación axiológica, donde se valora y respeta la diversidad cultural y una sólida identidad nacional.

La institución educativa realiza un comité de trabajo anual para los docentes y se distribuye de la siguiente manera:

³³ Comité de tutoría: acompañamiento en el proceso de aprendizaje – enseñanza -disciplina de los estudiantes.

Comité bienestar: imagen institucional, celebración de cumpleaños, invitaciones externas e internas, participación a cursos y congresos. (Dados por el consorcio de colegios católicos. viajes a diferentes puntos del país donde se realiza la convención - mes de octubre) por estar en esta situación de riesgo del covid-19 se suspendió la convención del presente año.

Comité de riesgo: se encarga de planificar actividades a realizar antes, durante y después de un sismo, señalar las áreas de seguridad, ejecutar los simulacros de sismo y actividades de defensa civil.

Comité de deporte: juegos deportivos (estudiantes), olimpiadas- Rosina, cuenta con una selección de vóley y concursos deportivos a nivel de distritos.

¹² La Institución Educativa privada “Rosa de Lima “adapta el plan de recuperación en relación con las actividades que se dejaron de desarrollar por las suspensiones de las labores escolares en el marco de la emergencia sanitaria para la prevención y control del COVID -19, tomando en cuenta los elementos básicos que establece la resolución viceministerial N-0902020-MINEDU y las orientaciones pedagógicas establecidas en la resolución ministerial N-0932020 -MINEDU.

⁵⁰ De acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU 2016), el plan de recuperación y adaptación ⁶ precisa los aprendizajes de acuerdo con el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) que va a desarrollar, describiendo: la modalidad educación a distancia y / o presencial, indicando además las estrategias (forma de conectividad, rol de la familia y el

⁶ docente), respetando el tiempo con la familia y de las actividades personales, con finalidad de garantizar la recuperación de horas lectivas de modo no presencial para el beneficio de nuestros estudiantes.(MINEDU,2016).

La razón de realizar nuestra innovación educativa a través del desarrollo de fases obedece a dos motivos:

1° Los cambios drásticos en los estudiantes producto del contexto de emergencia, generan en ellos desasosiego. El proceso de adaptación debe respetarse y más aún cuando no se tiene un panorama definido. El cambio por fase minimiza el impacto socioemocional de nuestros estudiantes.

2° Todo cambio requiere planificación. El cambio por fases nos permite rediseñar un sistema de 30 años que está siendo adaptado con suma velocidad. Esto nos permite controlar las diferentes variables del sistema, regular cambios, capacitar al personal y atender las necesidades de todos los involucrados en el proceso de enseñanza virtual.

Nuestros objetivos son:

⁶ Objetivo General

1.Reprogramar las actividades que aporten al logro de los aprendizajes que se dejaron de desarrollar por la suspensión de las labores escolares, considerando las modalidades de servicio: atención educativa presencial y/o a distancia.

Objetivos Específicos

- 1.Seguir formando agentes de cambio.
2. Brindar una educación de calidad con procesos educativos que generen valor en el estudiante.
3. Desarrollar las competencias, capacidades y conocimientos planificados con el reajuste correspondiente para el año 2020.
4. Facilitar el vínculo entre profesores, estudiantes y padres de familia.
5. Utilizar la coyuntura como una oportunidad de desarrollo a partir del aprendizaje significativo para la vida futura de nuestros estudiantes
6. Desarrollar sus habilidades de aprendizaje y manejo en la competencia de las TIC.

Nuestro Sistema virtual funciona de la siguiente manera:

³ Universidad Inca Garcilaso de la Vega – Facultad de Educación

Clase grabada

En esta modalidad el docente genera un video con la clase a impartir, lo comparte con sus estudiantes a través del WHATSAPP, o de la plataforma SIEWEB

Clase interactiva

En esta modalidad el docente hará uso de la aplicación GOOGLE MEET y G SUITE FOR EDUCATION (herramienta de GOOGLE usadas bajo dominio propio) para conectarse con sus estudiantes e interactuar en línea, mediante el cual podrá realizar un seguimiento del aprendizaje con cada uno de ellos. También haremos uso de plataformas recreativas como ABCYA (juegos educativos para estudiantes de primaria) y la herramienta QUIZZZ (permite crear cuestionarios online que nuestros estudiantes pueden responder de maneras distintas), etc.

Clase evaluativa

Aquí el docente hará uso de la plataforma SIEWEB y las herramientas de G SUITE FOR EDUCATION como: CLASSROOM, CALENDAR, CHAT, MEET, para realizar las evaluaciones en línea y confirmar el aprendizaje de los estudiantes. Dejar actividades según el área y con los resultados de éstas, los docentes podrán programar sesiones específicas o hacer retroalimentación de estas a fin de que las competencias programadas en este plan se alcancen a desarrollar. Nuestra escala de evaluación seguirá siendo cualitativa: (AD → logro destacado, A logrado B → Proceso.

Actividades de trabajo

Asimismo los profesores seguirán enviando actividades de trabajo a través de la plataforma SIEWEB semanalmente en cada área, las cuales no será obligatorio imprimir, según la necesidad del estudiante puede desarrollarlo virtualmente y reenviarlos, o puede imprimirlos y formar su portafolio físico que, a través de fotos enviará de retorno para su revisión, cabe resaltar que éstas actividades de trabajo brindará información al padre de familia sobre la competencia y capacidad a desarrollar con su menor hijo, acompañados de links de videos tutoriales que faciliten el desarrollo de la actividad, la cual cada docente tiene la obligación orientar y precisar la información dentro de las asesorías virtuales.

Entrega de actividades académicas

- Los trabajos, evidencias, de los estudiantes serán considerados dentro del horario laboral de lunes a viernes.
- La entrega de trabajos, fichas, evidencias a sus maestros será por las plataformas asignadas por la institución educativa (SIEWEB y CLASS ROOM).
- Evaluación con nuestro Sistema para los estudiantes
- El propósito de la evaluación es brindar retroalimentación constante al estudiante para que pueda mejorar en su desarrollo de competencias.
- Los estudiantes con la guía de sus padres deben desarrollar diversos productos y proyectos que serán evidencia de sus aprendizajes.
- Uso del aprendizaje colaborativo a través del trabajo en grupo y exposiciones.
- Los docentes harán uso de diferentes herramientas de evaluación como: listas de cotejo, rúbricas, fichas de evaluación, entre otras programadas con anticipación a través del SIEWEB.

Horarios virtuales

Horas de trabajo: El tiempo destinado para las asesorías virtuales serán:

3 bloques diarios de 30 min en el nivel inicial

4 bloques diarios de 40 minutos en el nivel primaria de lunes a viernes.

Actividades de extensión: En este lapso los estudiantes podrán desarrollar las actividades de sus textos o descargas de la plataforma virtual (SIEWEB)

Asesorías personalizadas: Cada tutora se comunicará con los estudiantes asignados según el horario establecido.

Soporte psicológico

Las asesorías psicológicas se realizarán semanalmente durante las clases de tutoría a cargo de nuestra Psicóloga.

Del mismo modo, se brindará asesoría psicológica personalizada ante cualquier situación que el padre o el estudiante lo requiera, para ello podrá comunicarse a través del departamento psicológico “Rosa de Lima”.

Equipo pastoral

Desarrollar nuestra tranquilidad espiritual es muy importante y como escuela católica hemos decidido no dejar de lado nuestro carisma por ello nuestro equipo pastoral liderado por nuestra

promotora, realizarán actividades religiosas bimestrales a través de la plataforma y de llamadas personalizadas con cada padre de familia, con el único objetivo de brindar a nuestros padres y estudiantes fortaleza espiritual.

En la Institución Educativa se ha podido percibir la labor perseverante, organizada e innovadora de las hermanas Dominicas, siempre respaldando al docente en capacitaciones para que su personal siempre este a la vanguardia de las nuevas estrategias. ⁴³ Todos los años en el mes de octubre, la Institución Educativa participa en la evaluación de los aprendizajes (EVAP) del Consorcio de colegios católicos del Perú, donde el aula de 5 años es evaluada por un personal especializado para dicha evaluación, las áreas evaluadas son: matemáticas, comprensión lectora y formación religiosa. También se realiza el proyecto “Leyendo en familia” que se desarrolla en el colegio durante varios años y ha traído mucho beneficio en el hábito de la lectura. Se fundamenta en lograr ⁷⁷ que los estudiantes sean lectores competentes; que desarrollen habilidades para la comprensión, reflexión, comunicación e interacción con los textos. Promoviendo en ellos la lectura por placer.

⁴⁶ Su objetivo general es Fomentar el hábito y el gusto por la lectura contribuyendo a mejorar la práctica de la expresividad y la producción escrita.

Cada familia presenta en el colegio el libro leído mediante dramatización, títeres etc.

La asesoría virtual lo realizan en la plataforma Sieweb y mantienen un convenio con IBEC (plataforma digital) como soporte para los estudiantes en sus aprendizajes del manejo de las TIC.

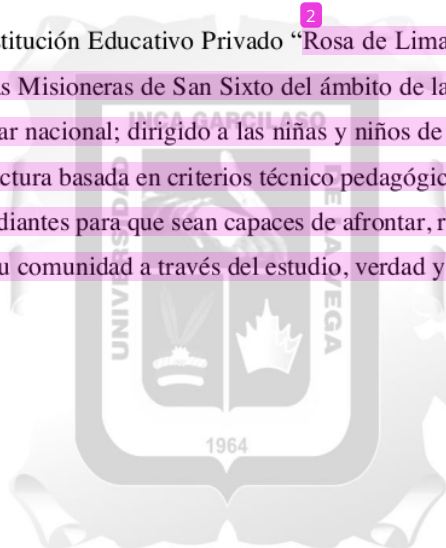
La Institución Educativa cuenta con las siguientes áreas:

- ⁴⁴ ☐ Laboratorio de Ciencias
- ☐ Sala de Computo
- ☐ Sala múltiple (Sala de música, auditorio.)
- ☐ Dos patios para recreación y Ed. Física
- ☐ Cada aula cuenta con un proyector de videos.
- ☐ Cámaras internas permanentes en cada aula

³ **1.1.4 MISIÓN Y VISIÓN AI 2021**

VISION: La institución educativa “ Rosa de Lima “, al 2021² será una institución educativa líder en nuestro medio, brindando una educación de calidad; garantizando aprendizajes vivenciales y significativos, con estudiantes que desarrollen permanentemente la investigación e innovación para seguir desempeñándose a lo largo de la vida; con una infraestructura y ambientes que promuevan la ciencia , construyan conocimientos, y con un moderno equipamiento tecnológico; con docentes competentes en su desarrollo espiritual, personal y formación profesional; vivenciando en la comunidad educativa los principios y valores institucionales; con estudiantes que sigan alcanzando aprendizajes fundamentales entorno a la veracidad, desafíos y toma de decisiones en espacios de aprendizaje, entorno familiar y localidad.

MISION: Somos la Institución Educativo Privado “Rosa de Lima” de la Congregación de las Hermanas Dominicanas Misioneras de San Sixto del ámbito de la UGEL 06 de la EBR en los² en el marco curricular nacional; dirigido a las niñas y niños de los ciclos II, III, IV y V; contamos con infraestructura basada en criterios técnico pedagógicos y a las necesidades de aprendizajes de los estudiantes para que sean capaces de afrontar, resolver retos y conservar el ambiente natural en su comunidad a través del estudio, verdad y oración.



DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA

2.1 ACTIVIDAD PROFESIONAL DESARROLLADA

Egresé de la Universidad en el año 1990 y por circunstancias personales después de 21 años, obtuve el grado de Bachiller en el 2011, pero ya desde antes, en el noveno ciclo comencé a trabajar en algunos colegios y fue una de mis primeras experiencias, fue cuando conocí a una maestra que me impacto mucho, su manera de tratar a los niños, la facilidad con que podía relacionarse con ellos, fue el inicio de mi viaje a lo que realmente estaba convencida “Ser maestra” y es lo que he ido ejerciendo a lo largo de estos 20 años. Tuve la oportunidad de trabajar en un Centro de educación inicial estatal, ubicada en el Centro de Lima en la cual fui nombrada interinamente hasta obtener el título profesional, pero por razones de cambio de gobierno anularon mi nombramiento, así que solo laboré un año, seguí ganando experiencia en diferentes colegios donde laboraba cada año con niños de diferentes edades 2,3,4y 5 años respectivamente. La directora del colegio donde trabajaba, me ofreció pasar al nivel primaria con los niños que terminaban ese año promoción de inicial a primer grado y asumí mi nuevo reto, estuve dos años en el nivel primaria pero luego reinicie nuevamente en inicial, hasta que me ofrecieron trabajar en un colegio religioso, donde pude percibir desde la primera vez que fui de visita a la Institución Educativa “ Rosa de Lima “ su organización, su compromiso y los valores que se imparten, la verdad estuve muy sorprendida. Fue ahí el inicio de una nueva visión enfocada en un ámbito religioso de gran fe cristiana, donde laboro hace 4 años, siguiendo la mirada del lema que le caracteriza, oración ,estudio y verdad, sumado a esto fortaleciendo las bases de la educación para el futuro, donde se busca siempre la innovación en el proceso educativo , empleando diversas estrategias donde el niño sea protagonista y asuma desafíos en la construcción de su propio aprendizaje, interiorizándola para su vida futura, dejando huella por ser único y especial. Por esa razón, según el Currículo Nacional se busca desarrollar las competencias en los niños y niñas de acuerdo a las demandas de la sociedad actual, por esta razón la mirada va más allá de la adquisición de contenidos, si no adecuarla al desarrollo de capacidades y desempeños, que involucran cambios radicales en el proceso educativo. Por eso cabe recalcar que es importante la construcción de su propio aprendizaje y ser el actor principal de la obra de sus propios conocimientos, involucrando a la familia, docentes y ciudadanos que están en su entorno donde se desarrolla activamente. El docente diseña y guía las experiencias de

aprendizaje que tienen como finalidad el aprendizaje significativo, abordando la realidad cercana y colectiva del niño y niña.

Cada niño desarrolla su proceso de aprendizaje en diferente tiempo y contexto por lo tanto, no todos los niños aprenden al mismo ritmo (aprendizaje asincrónico), el factor social y económico influye mucho en el resultado de sus desempeños pues todo enmarca a que su realidad se proyecta de manera real en su tiempo real, entonces se puede decir que la parte cognitiva del niño procesa su información a partir de la percepción de su propio conocimiento que ha ido adquiriendo a través del tiempo.

Por esta razón, la estrategia que se ha empleado es el juego como parte de la motivación, buscando despertar en el niño la interacción con los demás, un disfrute al máximo en el tiempo impartido con cada uno de los que participe dentro de cada actividad, compartir los materiales ya sea creando o adaptando a lo que desee hacer y por último no limitando el tiempo de poder expresar sus emociones en cada situación, quiere decir que los grandes descubrimientos que realiza el niño y niña es a través del juego donde explora y aporta numerosas oportunidades para aprender y descubrir, por ende la principal ocupación natural que tiene el niño en su infancia adaptándose a diferentes situaciones reales donde jugando de manera lúdica pueden obtener resultados muy favorables para su aprendizaje diario.

Por lo tanto, es de mayor importancia mencionar los principios que orientan la educación inicial según el Currículo Nacional y son los siguientes:

Principio del respeto, se reconoce sus derechos, valora su forma de ser, su hacer en el mundo considera su ritmo de maduración con sus características particulares, ser único y especial.

Principio de seguridad, desarrollo de una personalidad, estable y armoniosa, que se construye a través del vínculo afectivo, calidad de cuidados que recibe.

Principio de buen estado de salud, “Un estado de completo bienestar, físico, psicológico y social y no solo meramente ausencia de enfermedad” por lo tanto la salud involucra: aspecto físico, mental y social.

Principio de autonomía, tiene como base la convicción de que los niños y niñas son capaces de desarrollar, aprender y construirse a sí mismo

Principio de movimiento, el movimiento libre constituye un factor esencial en el desarrollo del niño, pues le permite expresarse, comunicarse, adquirir posturas, desplazamientos y desarrollar su pensamiento.

Principio ⁹ de comunicación, la comunicación es una parte esencial y absoluta, que se origina desde el inicio de la vida con las interacciones y en el poder de las transformaciones recíprocas.

Principio del juego libre, Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera.

Por esa razón la institución educativa, se basa en estos principios mencionados como acompañamiento en el proceso educativo para poder lograr los objetivos que se han trazado, preparando siempre el camino a mejorar su calidad de enseñanza en estrategias que sean reales, tangibles pero lo más importante una educación que involucre familia, niño e institución buscando ese lazo que será canal para poder lograr nuestro propósito, “Una educación con miras al futuro.”

La Institución Educativa “Rosa de Lima” capacita permanentemente al docente, siguiendo cursos brindados por el consorcio y editoriales. De igual forma, ⁴ Todos los años en el mes de octubre se realiza la evaluación de los aprendizajes (EVAP) del consorcio de los colegios católicos del Perú, donde un personal especializado viene a tomar la evaluación ¹⁹ a los niños de 5 años y el nivel primaria.

Desde el año 2017 dichas evaluaciones han ido en aumento en los porcentajes finales, según informe estadísticos del consorcio.

Realice viajes a diferentes departamentos del Perú donde se llevaba a cabo la convención de los colegios católicos, donde se reúnen maestros de todas las partes del Perú, donde cada día se realizan conferencias donde tratan diferentes temas, referidos a la educación, acompañadas de la fe cristiana. Es muy enriquecedor de compartir tiempo con colegas de todo lugar.

³ 2.2 PROPÓSITO DEL PUESTO Y FUNCIONES ASIGNADAS

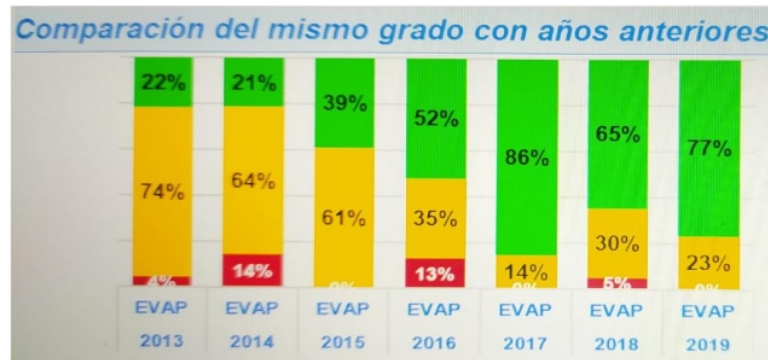
En la institución educativa donde laboro actualmente se dieron una pausa para reflexionar sobre el propósito de usar nuevas estrategias educativas incluyendo el juego como parte de ese proceso para transformar el aprendizaje basado en contenidos a un aprendizaje innovador, creativo y dinámico con el cual el niño se sienta con más seguridad y autonomía en el desarrollo del proceso educativo. Como ya les había mencionado con anterioridad existe una evaluación que se realiza a los niños cada año y los resultados siempre estaban dentro de la estadística normal es decir cumplían los objetivos, pero se quería lograr mejores resultados cada año, entonces tomaron una decisión en cambiar la estrategia, es ahí que

desde el año 2017 con la innovación del libro en el nivel de inicial se optó por trabajarlo ese año viendo los beneficios que ofrecía su metodología, pues ofrecía todo lo que se estaba buscando incluir al juego en el proceso de enseñanza donde tuvo mucha acogida por parte de los niños, pues contenía material lúdico, era una caja desde que la abrí tenía muchas cosas que interesarían al niño con todo tipo de material, dados, cuadrículas, cartillas de cantidades, palotes, cubos de madera ,etc. el libro que había dentro era super delgado, cuando yo lo vi quede sorprendida, porque lo general en inicial las editoriales ofrecen varios libros para cada área y son solo para elaboración de trazos, pintar que es lo tradicional y que se puede trabajar todo el año, pero este libro tenía algo diferente no era la cantidad de hojas que se trabajaría sino el material que despertaría interés en los niños y desarrollar las habilidades de cada uno. Cambio todo ese esquema cuadriculado donde solo los niños eran receptores mas no eran parte de la dinámica de construir sus propios aprendizajes. He sido participe de la innovación de este proyecto siguiendo la metodología, para que el niño descubra y desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje, al igual todo el equipo de inicial desde los 3 años, e este nivel trabaja con proyectos que es más completo con independencia y responsabilidad desarrollando sus habilidades en diferentes situaciones que se les presente. Las docentes de este nivel hemos podido comprobar que los niños se motivan y aprenden jugando con los materiales lúdicos que se les facilita, muy por el contrario ser estrictamente receptores de contenidos. Se me asigna el aula de 5 años desde el año 2017 donde he podido desempeñarme como tutora de aula, siempre buscando la innovación, creatividad y dinamismo, pues a través de los años he aprendido que a la enseñanza no tiene por qué ser aburrida, sino más bien motivadora con la interacción de maestra-alumno. Me pareció muy interesante lo que dijo Stuart Brown asegura que “el juego es más que diversión es esencial” me parece muy acertado, si bien es cierto los niños desde que nacen juegan ya con su madre es algo natural en ellos, entonces por qué no aplicarlo en este proceso, si la educación es algo que se va a dar a largo de su formación y más aún debería incluirse en las edades tempranas para que el juego sea una estrategia en la enseñanza aprendizaje. Eso lo he ido aplicando en estos últimos años siendo el resultado de la evaluación de los aprendizajes año 2019 el 77% ,según los cuadros estadísticos del consorcio enviado a la institución educativa.

Como podemos observar el aumento del porcentaje se debe a el cambio de estrategia usada en estos últimos años, dando por consiguiente el cambio innovador que se ha podido lograr usando el juego lúdico en nuestras asesorías en el proceso de aprendizaje.

Imagen 4

Evaluación de los Aprendizajes (EVAP) 2019



Fuente: Educardia para la Institución Educativa Rosa De Lima.



FUNDAMENTACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

3.1 TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL

Siempre anhele que la educación fuera más motivadora, creativa e innovadora, que el estudiante desee aprender pero de una manera diferente, que se sienta animado cada mañana y diga hoy iré al colegio porque deseo aprender, pero en estos tiempos a veces los alumnos se sienten desmotivados no tienen ninguna razón para querer asistir, pues se han convertido en receptores de lo que el maestro les brinda, el llenar cuadernos, pizarras, exámenes escritos, exposiciones textuales que son solo en muchos casos contenidos y lo que se quiere es que los niños sean protagonistas de su propio aprendizaje, por eso elegí el tema del juego como estrategia dentro de su estimulación y descubrimiento, digo esto porque se puede desarrollar y aplicar a la necesidad del docente como parte de su motivación, así pude aplicarlo cuando trabajé en aulas de niños de 3, 4, 5 y 6 años respectivamente, pero tuve una experiencia con niños de 2 años que me impactó, a esta edad no verbalizan mucho, su forma de expresarse es por medio de juegos, también es real que existe un vínculo muy grande con la madre al desprenderse por primera vez de su pequeño, por tal motivo el niño busca una tener cercanía con una persona que le brinde seguridad, confianza y esté dispuesta a jugar que es lo que a esa edad disfrutaban, se pudo observar que los juegos que compartían los niños eran creativos, llenos de fantasía, no podían hablar mucho, pero para jugar sí que eran increíbles, desbordaban energía en cada momento, había mucho movimiento, risas y donde disfrutaban al máximo, suficiente para captar su atención, entonces tuve que ser partícipe de su propio juego sin reglas y así poder interactuar con ellos con más confianza, sus juegos estaban llenos de imaginaciones, creaban historias con secuencias imaginarias, variados personajes, ahí me pude dar cuenta que no importa la edad. El rol del juego es muy importante en el proceso enseñanza -aprendizaje que va acompañado del docente que es el que diseña y guía, construyendo experiencias significativas en la vida de cada uno de ellos.

EL JUEGO

según Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2011) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128).

Por lo cual lo más importante del juego es disfrutarlo, libre y espontáneamente más que ser una competencia basada en reglas.

Las Naciones Unidas plantea: “que el niño tiene derecho a su esparcimiento, el juego y a participar en las actividades artísticas culturales “art.31 comisión de los derechos del niño.”

Por tal razón es necesario que el niño cuente con el tiempo necesario para poder disfrutar de momentos que le permitan alcanzar su gozo personal.

Según Pablo Garmen plantea “juego luego aprendo” es una frase muy corta pero muy completa para definir que el aprendizaje va acompañado con el juego, así como la curiosidad que lo caracteriza va descubriendo y construyendo su propio aprendizaje.

También Alberto Soler (2016) “Los niños necesitan espacio para jugar libremente, cuando el juego es menos dirigido y estructurado se disfruta más. El niño es el que decide cómo, que y con quien jugar, establece sus propias reglas, elige las actividades y decide al final si hay la intervención de un adulto”. Es importante recalcar que el juego es libre en ciertas situaciones, si lo trasladamos al panorama de la escuela tendría que aplicarse en ciertos momentos un juego dirigido, sin perder la emoción que esto transmite, siendo la maestra la mejor indicada de tomar una decisión para poder lograr la actividad lúdica con reglas establecidas, siempre respetando la libertad de los niños para construir sus propios conceptos al probar de manera curiosa y libre sugiriendo como podría realizarse tal juego y adaptarlo al logro de los objetivos.

Según Lacayo y Coello (1992), donde también consideran “que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, (...) su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual.” Es decir, los niños necesitan jugar libremente eso es parte fundamental, y el maestro tomar el juego como estrategia para lograr objetivos en este proceso de enseñanza -aprendizaje.

Por esa razón me pareció pertinente mencionar lo siguiente para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño por que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva.

Para Piaget existen 4 clases de juego:

- a) Juego motor. aquí ⁴⁷ todo lo que aprenden procede de sus sentidos y de su acción, sobre los objetos, al igual que por imitación
- b) Juego simbólico ⁵¹ Los niños utilizan ya conceptos y símbolos, pero lo desarrolla de manera intuitiva
- c) ³² Juego de reglas los niños son capaces de resolver problemas de seriación, conservación y clasificación.
- d) ³² Juego de construcción Los adolescentes son capaces de pensar de forma abstracta a partir de proposiciones verbales.

¹⁶ Según Vygotsky (1924) “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” por tanto el juego es una necesidad mutua de socializarse entre sí, incluyendo la naturaleza que es parte de la vida, con un origen único y especial.

Interpreta...” el juego como un medio de aprender que existen reglas. El niño crea una situación imaginaria y, al vivenciarla, lo hace con las reglas observadas en la vida real o en los juegos que ha participado antes.”

Claramente nos dice que el juego es aprender de manera sencilla y significativa sin darse cuenta de que está aprendiendo en situaciones de la vida misma aplicadas a su vida real.

Janet November (1920) plantea sobre el juego simbólico está basado en las teorías de ¹⁴ Piaget en su libro “El juego, los sueños y la imitación” clasifica a los juegos en tres categorías: juegos simbólicos que son los que proviene de la fantasía, lo que los niños representan en su diario vivir poniendo toques de imaginación, el juego práctico que se refiere al desarrollo psicomotor como amasar, construir, ensartar, modelar etc. Y el tercer juego de normas que es más dirigido.

³⁶ Lacayo (2001) menciona que “el educador es un guía y su orientación ⁴⁰ de da en forma indirecta al crear oportunidades.” Es cierto que el maestro tiene una función muy importante en el proceso de aprendizaje y es quien debe tener que ser creativo e innovarse, para poder descubrir nuevas estrategias lúdicas en el cual el niño se involucre de manera espontánea cuando aprende jugando.

3

3.2 ACCIONES, METODOLOGIAS Y PROCEDIMIENTOS

3.2.1 NOMBRE DEL PROYECTO

15

“El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje, en los niños y niñas de la Institución Privada Rosa de Lima – Ate Vitarte-2020”

Datos generales

- Nombre: IEP Rosa de Lima
- Ubicación: Ate – Vitarte
- UGEL: 06
- Nivel: inicial
- Directora: Sor Cecilia Martínez
- Docente: Ana María Rodríguez Sulca

3.2.2 FUNDAMENTACIÓN

Hoy en día no se toma muy en serio usar el juego como una estrategia, se desconoce lo importante que es para los niños pues es un potencial didáctico y digo esto porque es importante desafiar a los métodos tradicionales a métodos de innovación que nos ayuden a mejorar y fortalecer el sentido crítico y analítico del niño en el proceso de enseñanza, desarrollando diferentes competencias y habilidades, pues es la motivación el punto de partida en el cual sea el niño participe del juego mismo, como parte de ello, aprenden a interactuar no solo con ellos mismos sino también con los adultos, a resolver problemas buscando soluciones, a desarrollar diferentes movimientos con su cuerpo, a integrar sensaciones y estímulos, comprender, expresar sus emociones, buscando siempre innovación en el proceso de aprendizaje, siendo los mismos niños el principal motor de sus descubrimientos, construyendo diferentes maneras de aprender, como en el campo donde se sienten libres para poder seguir creando, imaginando y sobre todo explorando su mundo exterior e interior y así poder llegar a encontrar lo valioso que es sentirse feliz, haciendo lo que más les gusta, jugar, buscando también que el maestro sea el guía y realice su plan final en este proceso educativo que tiene que ser significativo para poder acercarse a su verdadero valor de la realidad en lo que desea lograr.

63

3.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El presente proyecto tiene como finalidad buscar nuevas formas de aprender para que los niños puedan ser libres al demostrar sus conocimientos, poder descubrir de manera espontánea y creadora los resultados de algún cuestionamiento no solo basado en contenidos, sino más bien con otra mira diciendo así “jugando aprendemos”, es por ese motivo que se

inicia este proyecto de aplicar el juego como una herramienta útil e innovadora para desarrollarlo en las sesiones de aprendizaje, tanto para las matemáticas, comunicación, ciencia y tecnología y personal social, porque todas las áreas están integradas y también el juego es aplicable en todo contexto, es innovador, sobre todo que a los niños les divierte, manteniendo siempre su atención para estar motivados.

Objetivo General: Aplica el juego como estrategia en el aprendizaje que comprometa la enseñanza desde la etapa de inicial para poder desarrollar su creatividad, autonomía y sentido crítico, en si contexto actual.

Objetivos Específicos:

- 1-Permitir ser creativo, ayuda al niño a despertar nuevas ideas, conceptos, que es muy importante para desarrollar su imaginación que es espontánea.
- 2-Transformar todas las maneras de aprender jugando para que el niño pueda descubrir que aun la educación aún puede ser amena, divertida y no aburrida.
- 3-Juzgar asumiendo su postura al decir o entablar un concepto propio.
- 4-Expresar sus emociones porque es necesario que tenga un valor más allá de lo superficial,
- 5-Activar de manera constante sus movimientos, desplazándose de un lugar a otro desarrollando su coordinación motora y nociones espaciales
- 6-Placer en el juego sin duda esto es lo que más despierta su interés, entonces tiene que ser ingenioso y original donde puedan estar motivados de principio a fin.
- 7-Beneficiar su desarrollo físico y mental ya que empiezan a descubrir su propio cuerpo.
- 8-Sensibilizar aprendiendo a compartir, ganar, perder y sobre todo incorporándose a la realidad donde se desenvuelven.

3.3.1 JUSTIFICACIÓN

De acuerdo con la actualidad en el mundo en que vivimos nuestro sistema educativo se adecua a las nuevas tecnologías de información y comunicación, por medio de la educación virtual.

Por lo tanto, en esta situación de emergencia que nos encontramos confinados por el COVID-19, es el único medio por el cual los niños pueden acceder a una educación a distancia y no retrasar su aprendizaje en el presente año 2020.

3.3.2 PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

4 En la Institución Educativa Rosa de Lima, en el aula de 5 años observamos que en la actualidad, la mayoría de los niños muestran baja motivación en las asesorías virtuales, por la situación actual donde la educación se ha visto amenazada por el virus del Covid-19, en consecuencia se plantea la siguiente interrogante, ¿Que actividades podemos desarrollar para fortalecer la formación integral desde la primera infancia con motivación y creatividad, generando de manera abierta experiencias significativas en el niño y vinculando abiertamente un compromiso con los padres de familia en este proceso de enseñanza - aprendizaje?

3.3.3 PLANIFICACIÓN DEL DOCENTE

¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Para qué lo haremos?
Que los niños (a) valoren el trabajo que van a desarrollar con la Profesora.	Programando actividades de aprendizajes, lúdicas, secuenciales, audiovisuales y Manuales, pertinentes.	Para lograr competencias y capacidades (intención del aprendizaje)

3.3.4. APRENDIZAJES ESPERADOS

39 IV. PLANIFICACION CON LOS NIÑOS

¿Qué sabemos?	¿Qué queremos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Cómo nos organizamos?

La docente	Reconocer lo	Cantando	Cartulinas	Individual
Hace preguntas	Importante que	Pintando	Telas	
Para conocer	es aprender	Jugando	Cintas	
saberes	nuevas cosas.	Organizando	Hojas	
previos de los		Construyendo	Goma	
niños.		Exponiendo	Plumones, etc.	

3.4.5. CALENDARIZACIÓN DE AÑO ACADÉMICO VIRTUAL

DOCENTE	Profesora: Ana María Rodríguez Sulca	ÁREA	Áreas integradas
NIVEL	Inicial	SECCIÓN	5 años

BIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN	COMPETENCIAS SELECCIONADAS	CONTENIDO TEMÁTICO	Nombre del proyecto
PRIMER BIMESTRE	DEL 4 DE MAYO ⁵² AL 3 DE JULIO	<u>Comunicación</u> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en su lengua materna. Lee diversos tipos de 	<ul style="list-style-type: none"> Nociones espaciales Seriaciones Secuencias Figuras geométricas Colores básicos Adivinanzas 	“En familia festejamos a nuestros mamas.”

		<p>10</p> <p>textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <p>22</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. <p><u>Matemática</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad. • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <p><u>Ciencia y tecnología</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Indaga mediante métodos científicos para construir sus 	<ul style="list-style-type: none"> • Rimas • Poesía a mamá. • Tarjeta y manualidad. <p>Experimentos</p>	<p>“Mi papá es el mejor”</p>
--	--	---	--	------------------------------

		<p>conocimientos. Personal social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construye su identidad. <p>Autorregula sus emociones</p>		
SEGUNDO BIMESTRE	DEL 6 JULIO AL 11 DE SETIEMBRE		<ul style="list-style-type: none"> • Vocales • Conjugación de vocales • Analogías • Absurdos • Cuenta - cuentos • Cuantificadores • Cantidades • Numeral del 0 al 5 • Experimentos • Emociones <p>Manualidades</p>	<p>“Los peruanos unidos cuidamos nuestro planeta tierra “.</p> <p>“Santa Rosa de Lima nos fortalece ante el virus”.</p>
TERCER BIMESTRE	Del 14 de setiembre al 20 de noviembre	1964	<ul style="list-style-type: none"> • Numeral del 5 al 10 • Conjuntos • Mayor que... • Menor que • Sumas - graficas • Restas graficas • Discriminación auditiva • Sonidos largos y cortos • Sonido fonológico 	<p>“Cultivamos los lazos de amistad.</p> <p>“Levantamos muros de fe, bajo la protección de nuestro cristo morado “.</p>

			: primeras silabas Reciclaje	
CUARTO BIMESTRE	DEL 23 DE noviembre AL 21 de diciembre		<ul style="list-style-type: none"> • Numeral del 0 al 10. • Direccionalidad • Sumas y resta con números del 1 al 10 • Sonidos fonológicos: primeras silabas • Creamos palabras simples • Experimentos • Manualidad (reciclado) 	<p>“Niños libres, niños felices “.</p> <p>“Con alegría recibimos al niño Jesús en nuestros corazones. “</p>

35

3.4.6 AREAS CURRICULARES – COMPETENCIAS – CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	<p>4</p> <p>-Se comunica oralmente en su Lengua materna</p>	<p>-Obtiene información del Texto oral.</p>	<p>-Expresa sus emociones, intereses Y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>-Utiliza palabras de uso frecuente</p>

<p>68</p> <p>COMUNICACIÓN</p>		<p>-Infiere e interpreta Información del texto oral.</p>	<p>4</p> <p>-Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones De la vida cotidiana Dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p>
	<p>-Lee diversos tipos de textos en su Lengua maternal.</p>	<p>-Obtiene información del texto escrito.</p> <p>-Infiere e interpreta Información del texto escrito.</p>	<p>-Identifica características de Personas, personajes Animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones.</p>
	<p>-Escribe diversos Tipos de textos en su Lengua materna.</p>	<p>-Adecua el texto a la Situación comunicativa.</p> <p>-Organiza y desarrolla las ideas en forma coherente y Cohesionada.</p>	<p>Escribe por iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa.</p> <p>-Utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas y emociones.</p> <p>4</p> <p>-Revisa el texto que ha dictado, en</p>

			función de lo que quiere comunicar.
	<p>14</p> <p>Crea proyectos desde los lenguajes Artísticos.</p>	<p>-Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>-Aplica procesos Creativos.</p>	<p>-Explora de manera individual y/ o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p>
MATEMÁTICA	<p>10</p> <p>-Resuelve problemas De cantidad.</p>	<p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>31</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<p>-Establece correspondencia uno a uno en situaciones Cotidianas.</p> <p>-Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que se requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos.</p>
	<p>17</p> <p>-Resuelve problemas de forma, Movimiento y Localización.</p>	<p>-Modela objetos con formas geométricas Y sus transformaciones.</p>	<p>-Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce,</p>

		<p>¹⁸ -Usa estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio.</p>	<p>utilizando material concreto.</p> <p>-Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra.</p> <p>-Organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.</p> <p>²⁵ -Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones para desplazarse.</p>
<p>¹⁹ PERSONAL SOCIAL</p>	<p>Construye su identidad.</p>	<p>-Se valora a sí mismo.</p> <p>-</p> <p>Autorregula sus emociones</p>	<p>-Reconoce sus intereses y preferencias, características y cualidades.</p> <p>⁶ -Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo diferentes roles, sin hacer distinciones de juego.</p> <p>¹⁸ -Expresa sus emociones, utiliza</p>

			palabras gestos y movimientos corporales e identifican las causas que las originan. Reconocen las emociones de los demás.
CIENCIA 9 TECNOLOGIA	-Indaga mediante métodos científicos Para construir sus aprendizajes.	-Problematiza situaciones para hacer indagación.	-Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.

3.4.7 PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Lunes 2	Martes 3	Miércoles 4	Jueves 5	Viernes 6
-Arman figuras en platos descartables con monta dientes. -Con material no estructurado clasificamos por color y forma.	Expresión corporal: dramatizaciones. Juego de roles.	-Nuestras emociones. Realizamos una dinámica donde participan los niños de manera colaborativa.	-Leo construyo y Escribo. Utilizamos una bandeja sensorial, luego en pizarra mágica (hoja-mica), y para	Nociones espaciales: desplazamientos. Con flechas de cartón, latas de leche vacías, lo usaremos como obstáculos. nos

Usaremos tapas de las gaseosas, botellas pequeñas.			finalizar el soporte gráfico. -traduce cantidades a números, utilizando las fichas del libro lúdico, al igual que el material no estructurado.	desplazamos por donde nos indican. -Experimentos: el guante que flota, los niños experimentan situaciones donde observaran algo de su interés.
Lunes 9 Cantidad y número con material no estructurado.	Martes 10 Expresión corporal: imitando animales	Miércoles 11 El semáforo. Cantamos, luego realizamos un semáforo y para Finalizar jugamos con los colores del semáforo.	Jueves 12 Formamos oraciones simples, utiliza la cartilla de construcción de palabras. -usamos la cartilla para sumar.	Viernes 13 Jugamos a ver el número que crece. Utilizamos nuestras cartillas de números del 0 al 15 y fichas del libro. (material estructurado). El agua: sus estados.
Lunes 16 Familia del 10 Jugamos con las fichas del material estructurado.	Martes 17 Expresión corporal: jugamos con las sábanas.	Miércoles 18 Los derechos del niño. Los niños elaboran un afiche de manera libre usando diferentes técnicas.	Jueves 19 Forman oraciones simples con las fichas luego escribe en tiras de colores.	Viernes 20 -Jugamos con las Geo fichas del libro lúdico, armamos diferentes figuras. -Experimento: la sal y pimienta.

		dramatizando roles.	-Mayor que...menor que...igual que. Con las fichas del libro agrupamos cantidades y comparamos.	Demostramos ¿Porque debemos lavarnos las manos? Explica ¿Qué pasó?
Lunes 23 Escribe los números en la pizarrita mágica. Agrupa por cantidad, utilizando material no estructurado.	Martes 24 Expresión corporal: al ritmo de los palos.	Miércoles 25 El valor de solidaridad. Realiza el juego de la caja de sorpresas.	Jueves 26 Realiza lectura emergente: elaboran sus pequeños libros. Con frases como: ¿Quién soy? ¿Qué fruta me gusta? Al terminar realizamos una lectura de imágenes.	Viernes 27 -Pictogramas -Clasificación por tamaños, usamos material no estructurado. Combinación de colores, usamos temperas de colores para combinar.
Lunes 30 -Ordinalidad: utiliza sus juguetes y los ubica de acuerdo al tamaño, luego menciona quien va primero y quien va último.				

Imagen 5 CARTILLA PARA SUMAR



Imagen 6 JUGANDO A LAS MATEMÁTICAS: NÚMEROS DEL 1 al 10.



Imagen 7 EXPRESIÓN CORPORAL: jugando con las sábanas.



Imagen 8 DESCUBRIENDO A LA NATURALEZA: experimento “El guante que flota.”

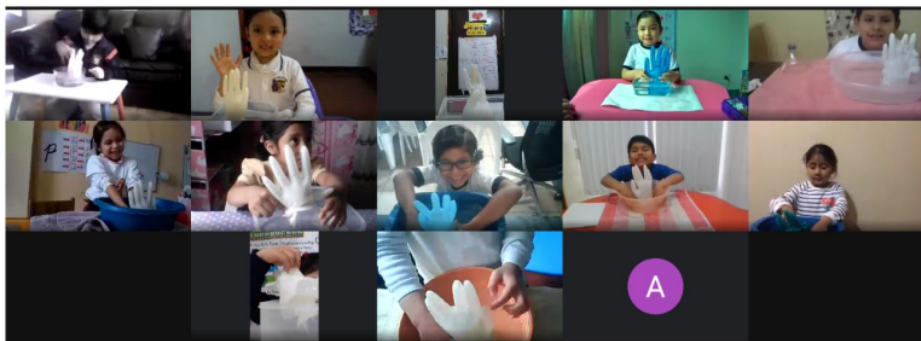


Imagen 9 NOS COMUNICAMOS ENTRE AMIGOS: utilizan la cartilla para construir palabras.



The collage displays a variety of educational resources:

- Top Left:** A worksheet titled "A SUMAR..." (To Add...) featuring a simple addition problem: a circle plus a circle equals a square.
- Top Right:** A collection of colorful cards with various geometric patterns and symbols, such as triangles, circles, and lines.
- Middle Left:** A set of cards with illustrations of everyday objects (like a key, a house, a watermelon) and corresponding letters, along with a grid of letters for tracing or matching.
- Middle Right:** A card with a cartoon girl's face and a set of large letters (A, E, J, U) for tracing, with smaller versions of the same letters below.
- Bottom Left:** A set of cards with illustrations of people and objects (like a hand, a butterfly, an apple) and corresponding letters, along with a grid of letters for tracing or matching.
- Bottom Right:** Two bags of colorful counting chips (one green, one pink) and two cards with mathematical symbols: a plus sign (+) and an equals sign (=).

METAS

- Lograr una enseñanza innovadora, creativo y participativa donde el ²⁹estudiante se involucre en el proceso de aprendizaje y no solo sea receptor de contenidos.
- Ser constantes en buscar estrategias innovadoras que ayuden al niño a seguir de manera permanente, para estar siempre motivado en su aprendizaje.
- Utilizar materiales que puedan manipular y descubrir lo que ellos desean lograr.
- Que el aprendizaje sea significativo que deje huella y a pesar de los años siempre lo recuerde.



CAPITULO 4: PRINCIPALES CONTRIBUCIONES

El presente trabajo parte de una situación de haber vivido una educación presencial a una educación remota, donde se tuvo participación de parte de los niños a pesar de la nueva situación que involucra a ⁴⁰padres de familia, niños y maestros. Se mantuvo la motivación a pesar de la situación a distancia, pues ellos manejan muy bien las herramientas virtuales.

Las maestras están en constantes capacitaciones buscando siempre la mejor estrategia para poder desarrollarla en esta nueva modalidad, sin embargo no podemos dejar de lado esa herramienta que hasta hace poco en la educación presencial nos ha dado muy buenos resultados, que es el juego, solo que se tenía que buscar un canal adecuado para poder aplicarlo a esta la realidad virtual, donde los niños sean participativos y puedan lograr los desempeños esperados, si bien es cierto no podemos interactuar físicamente por la situación, hemos querido que los niños participen a manera de juego cada sesión de aprendizaje usando materiales no estructurados, reciclando, al igual usando los materiales de casa como lo que hay en la cocina, dormitorio haciéndolo más real y pueda vivenciarlo.

Con este proyecto se ha querido aportar algunas estrategias simples, claras y aplicables en esta realidad virtual, si bien cierto todo es complicado ahora no podemos bajar la guardia, por el contrario, estar siempre motivados al igual que el alumno, porque la maestra es parte clave para poder concretar y afianzar este proceso educativo.

Por eso es importante tener en cuenta que no solo se puede enseñar con materiales estructurados, se demostró que con los materiales no estructurados tuvo mucha aceptación y curiosidad de parte de los niños, por eso se debe tener en cuenta la elaboración de muchos materiales para este proceso de acuerdo con la necesidad que se requiere.

También el tiempo en que se desarrolló este proyecto no superaba horas extensas, agotadoras, sino más bien horarios cortos y con un tiempo adicional que se brindaba al alumno para poder reforzar de manera más personalizada y concretar su aprendizaje, el cual se le denominó asesoría de extensión.

El punto de mayor aceptación es aplicar de manera lúdica todo lo que el maestro desee enseñar, siempre con una mirada real al propósito que se quiere llegar, dejando que los niños aporten sus ideas, sus vivencias y su ternura, así podemos lograr salir de tradicional a lo que es una educación significativa para el alumno.

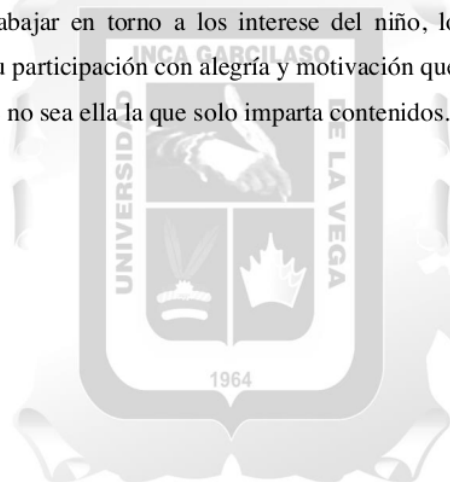
También puede usarse un tablero sensorial, en el cual puedan tocar y explorar diferentes texturas, contrastes, y sobre todo que a los niños les divierte, dejando de lado esos cuadernos aislados que no tienen relación con lo que desean aprender.

Reciclar es cuidar nuestro planeta por tanto lo usamos para la elaboración de material no estructurado, eso les hará ser más curiosos y puedan explotar al máximo su creatividad, o solo siguiendo consignas si no más bien opinando sobre lo que puede realizar.

El material no estructurado si bien es cierto no es para educar, pero tiene una particularidad que nos brinda muchos medios para que el alumno pueda explorar y aprender, como por ejemplo corchos, tapas de gaseosa, palillos, ganchos de ropa etc.

También es darle la oportunidad de realizar los retos de acuerdo con una situación problemática que se le pueda presentar, olvidándonos de lo repetitivo y lo memorístico.

La maestra debe de trabajar en torno a los intereses del niño, lo que a él le encantaría descubrir, para lograr su participación con alegría y motivación que es muy importante para lograr su objetivo y que no sea ella la que solo imparta contenidos.



CONCLUSIONES

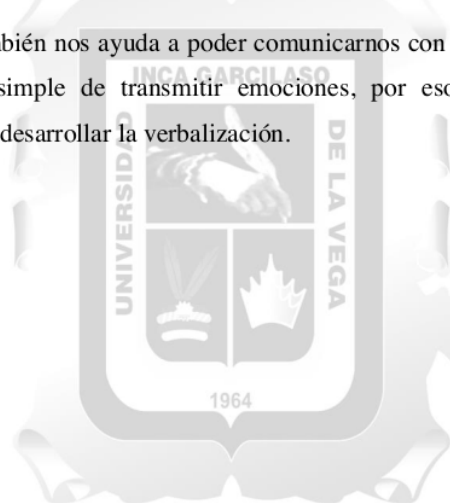
PRIMERA. Usar el juego como herramienta educativa para despertar en el niño la motivación, vivenciando lo que se desea aprender con buen ánimo y disposición.

SEGUNDA. Ser creativo al aplicar el juego, cubriendo las expectativas del niño para despertar en ellos el interés del tema que se va a tratar, fortaleciendo la autonomía y su sentido crítico.

TERCERA. Cambiar la educación basada solo en contenidos a una educación que permita la creatividad y la imaginación para construir nuevos Aprendizajes, por ello el juego debe ser usado en este proceso por ser innovador

CUARTA. Es importante que el niño desde pequeño conozca el mundo que lo rodea así puede desenvolverse en él y mediante el juego pueda descubrirlo.

QUINTA. El juego también nos ayuda a poder comunicarnos con palabras, miradas gestos es una manera muy simple de transmitir emociones, por eso se recomienda usarlo permanentemente y así desarrollar la verbalización.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. Que los maestros valoren con cuidado la importancia del juego, usando como parte de sus estrategias de enseñanza.

SEGUNDA. Ser innovador en la elaboración de material de juego para el uso de cada sesión de aprendizaje para poder cumplir con los objetivos trazados.

TERCERA. No usar el juego como premio sino más bien aplicarlo como herramienta para desarrollar temas y sea divertido mas no aburrido, para mantenerlos siempre motivados.

CUARTA. Los materiales que se usen para el juego sean prácticos, manipulables y puedan ayudar a concretar lo que se desea enseñar.

QUINTA. Adecuar espacios acordes a la necesidad del niño para el uso del material en cada sesión.

SEXTO. El maestro solo sea la guía para que el niño pueda construir su propio aprendizaje basado en sus propios juicios



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Brown, S. (70 mayo de 2008). *TED ideas worth spreading*. Obtenido de TED ideas worth spreading: https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun?language=es 37
- Coello, L. y. (1992). El juego en los niños. *Revista educación*, 113-124. 62
- Garmen, P. (23 de Marzo de 2017). *TED x youth@Gijón*. Obtenido de TED x youth@Gijón: <https://www.youtube.com/watch?v=gMvYTH4YqtE> 76
- Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP 34
- Men, P. G. (s.f.). Juego luego aprendo. (TED, Entrevistador)
- Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/> 15
- Naciones Unidas. (24 Junio de 2006). *Naciones Unidas*. Obtenido de Naciones Unidas: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- PIAGET. (1985). Experiencias de juegos con preescolares. En piaget, *Experiencias de juego con preescolares* (pág. 110). 1964
- Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2011). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. Planificar la etapa 0-6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana, 127-164. 21
- Soler, A. (5 de setiembre de 2016). *Pildoras de psicología*. Obtenido de Pildoras de psicología: <https://www.youtube.com/watch?v=nuyqMcXZMUM> 15
- Unidas, N. (24 2 de junio de 2006). *Naciones Unidas*. Obtenido de Naciones Unidas: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

ANEXO I: JUGANDO CON LOS COLORES

TABLERO SENSORIAL

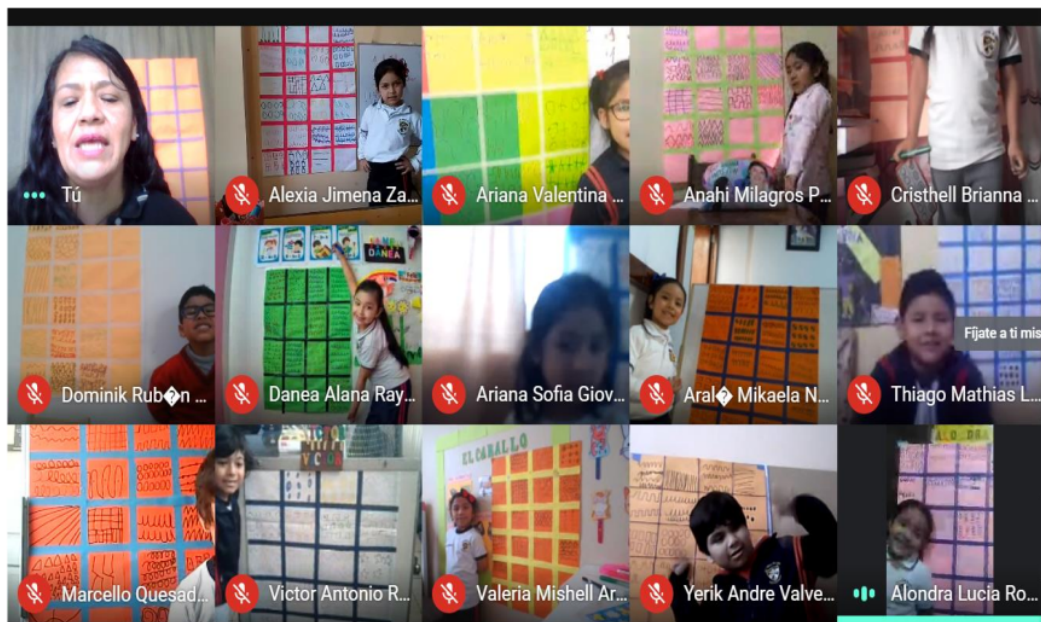
Ejercicios de coordinación motora fina- jugando con el arroz buscando los colores



ANEXO II: COORDINACION MOTORA FINA

GRAFOMOTRICIDAD

Jugando con cintas de colores, trazando diferentes líneas



ANEXO III: USANDO LIBRO LÚDICO

LIBRO LÚDICO – MATERIAL ESTRUCTURADO

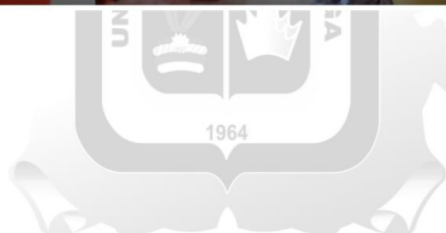
Usando nuestro libro que trae consigo materiales muy lúdicos y entretenidos.



ANEXO IV: JUGANDO CON MATERIAL NO ESTRUCTURADO

COORDINACIÓN MOTORA FINA

Realizando un juego Precisión con chapas dentro de una tina, se divirtieron mucho sacándolas con ayuda de unos palillos.



RODRIGUEZ SULCA ANA MARIA EDU

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la
Vega

Trabajo del estudiante

4%

2

www.ieprosadelima.edu.pe

Fuente de Internet

4%

3

repositorio.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

es.wikipedia.org

Fuente de Internet

1%

6

sisgestion.ugel07.gob.pe

Fuente de Internet

1%

7

iei130oscareduardobravoratlamolina.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

intra.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

9	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1 %
10	colegiosgarcilaso.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	1 %
12	5e14140f-f460-4088-9b31-0974c46a6ca4.filesusr.com Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1 %
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	1library.co Fuente de Internet	<1 %
17	vallesol.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
19	dspace.unitru.edu.pe	

Fuente de Internet

<1 %

20

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

21

vcdonoso.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

22

docentesperuanos.com

Fuente de Internet

<1 %

23

Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades

Trabajo del estudiante

<1 %

24

Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica

Trabajo del estudiante

<1 %

25

ingeniosschool.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

26

www.guiainfantil.com

Fuente de Internet

<1 %

27

cursosintegralis.org

Fuente de Internet

<1 %

28

repositorio.unicartagena.edu.co:8080

Fuente de Internet

<1 %

29

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

30	Submitted to Universidad Europea de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
31	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	html.rincondelvago.com Fuente de Internet	<1 %
33	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad de Murcia Trabajo del estudiante	<1 %
35	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to University of the Highlands and Islands Millennium Institute Trabajo del estudiante	<1 %
38	iep-sta.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	lavespinoza.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
40	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
41	www.diarioelpueblo.com.uy	

Fuente de Internet

<1 %

42

dspace.utb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

43

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

44

praxis.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

45

virtualeduca.org

Fuente de Internet

<1 %

46

www.buenastareas.com

Fuente de Internet

<1 %

47

Submitted to Infile

Trabajo del estudiante

<1 %

48

dreapurimac.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

49

www.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

50

www.rdm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

51

Submitted to Centro Universitario Cardenal Cisneros

Trabajo del estudiante

<1 %

52

www.iepdejesus.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

53

www.jorgebaigorria.com.ar

Fuente de Internet

<1 %

54

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1 %

55

repositorio.uti.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

56

www.ted.com

Fuente de Internet

<1 %

57

repositorioacademico.upc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

58

www.repositorioeducacion.com

Fuente de Internet

<1 %

59

es.unionpedia.org

Fuente de Internet

<1 %

60

www.socinfo.info

Fuente de Internet

<1 %

61

www.uson.mx

Fuente de Internet

<1 %

62

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

63

sedetur.qroo.gob.mx

Fuente de Internet

<1 %

64	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
65	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
66	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
67	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1 %
68	bhschool.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
69	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
70	www.doccity.com Fuente de Internet	<1 %
71	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
72	www.ilustrados.com Fuente de Internet	<1 %
73	www.scoop.it Fuente de Internet	<1 %
74	www.unicef.org Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

76

Capell Masip, Núria, Universitat Autònoma de Barcelona. Departament de Pedagogia Aplicada. "Els Videojocs com a mitjà educatiu /", 2018

Fuente de Internet

<1 %

77

www.clubensayos.com

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado