

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS:

Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años en la IEI N°320 “San Miguelito Arcángel”, Ayacucho - 2023

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL - FOLKLORE Y CULTURA
POPULAR**

PRESENTADA POR:

Bach. Xiomara Estefania CASTILLO ESCALANTE

Bach. Jessy Karina GUTIERREZ AYALA

ASESOR:

Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES

AYACUCHO - PERÚ

2024

A Dios, por darme la fuerza y valentía para cumplir con mis metas.

A mi mamá y hermanos, por su compañía en este transcurso, por ser mi inspiración y motivación para ser una profesional.

Xiomara Estefania

A mis padres, Wilmer y Marines, por el apoyo que me brindaron durante mi formación, inculcándome valores y principios que permitieron lograr mis objetivos.

Jessy Karina

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, nuestra primera casa de estudios, por acogernos en sus aulas.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, por fortalecer nuestra formación profesional.

A la Escuela Profesional de Educación Inicial, por formarnos como profesionales eficientes y capaces de transformar la sociedad.

A los docentes, Mg. Erasilda Huamaní, a la Dra. Aylli Acosta, a la Dra. Delia Ayala y a la Dra. María Bedrillana Oré, que descansé en su gloria, quienes con una trayectoria idónea nos inculcaron los valores, principios, conocimientos y experiencias que enriquecieron nuestra formación de educadoras.

Al asesor Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, por su dedicación, apoyo, paciencia al impartirnos sus conocimientos y por facilitar la culminación de nuestra investigación educativa satisfactoriamente.

A las autoridades de la Institución Educativa Inicial N.º 320 "San Miguelito Arcángel", por permitirnos llevar a cabo el diagnóstico, la ejecución y evaluación del proyecto de investigación, para el beneficio de niños y niñas, logrando así el fortalecimiento de sus habilidades investigativas.

A nuestra familia, por el apoyo moral e incondicional en todo el proceso de nuestro estudio universitario.

Índice general

Dedicatoria.....	I
Agradecimientos.....	III
Índice general.....	IV
Índice de tablas	V
Índice de Figuras.....	VI
Índice de Anexos.....	VII
Resumen.....	VIII
Abstract.....	IX
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	15
2.1 Antecedentes del problema.....	15
2.2 Marco referencial.....	17
2.2.1 <i>Estrategias lúdicas</i>	17
2.2.4 <i>Habilidades investigativas</i>	30
III. METODOLOGÍA	47
3.1 Descripción del contexto	47
3.2 Enfoque de investigación	51
3.3 Método de investigación.....	52
3.4 Unidades de información.....	52
3.5 Acceso al campo	53
3.6 Técnicas e instrumentos	53
3.6.1 <i>Técnicas</i>	53
3.6.2 <i>Instrumentos</i>	54
3.7 Rigor científico.....	55
IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS	57
V. DISCUSIÓN	76
Conclusiones.....	79
Recomendaciones.....	80
Referencias bibliográficas	81
Anexos	92

Índice de tablas

TABLA 1 Categoría: Habilidades investigativas	62
TABLA 2 Sub categoría: Clasificación	64
TABLA 3 Sub categoría: Planificación	65
TABLA 4 Sub categoría: Formulación y comprobación de hipótesis	67
TABLA 5 Sub categoría: Experimentación.....	69
TABLA 6 Triangulación de datos	75

Índice de Figuras

Figura 1 Ubicación de la urbanización María Parado de Bellido.....	47
Figura 2 Ubicación de la IE N.º 320 "San Miguelito Arcángel" EMADI	48
Figura 3 Estructura antes de la aplicación del Plan de Acción	57
Figura 4 Estructura después de la aplicación del plan de acción	58

Índice de Anexos

ANEXO N°1 Matriz de consistencia	93
ANEXO N°2 Acta de consentimiento informado de los PP.FF	96
ANEXO N°3 Instrumento: Entrevista en profundidad	98
ANEXO N°4 Instrumento: Ficha de observación.....	99
ANEXO N°5 Instrumento: Cuaderno de campo	100
ANEXO N°6 Categorización deductiva del cuaderno de campo de entrada.	101
ANEXO N°7 Reducción de datos del cuaderno de campo de entrada.....	111
ANEXO N°8 Categorización deductiva del cuaderno de campo de salida.....	115
ANEXO N°9 Reducción de datos del cuaderno de campo de salida	125
ANEXO N°10 Categorización deductiva de la entrevista a profundidad de entrada.....	130
ANEXO N°11 Categorización deductiva de la entrevista a profundidad de salida	131
ANEXO N°12 Plan de acción	132
ANEXO N°13 Descripción de la propuesta	135
ANEXO N°14 Propuesta de actividades	136
ANEXO N°15 Evidencia de las actividades	172

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo aplicar estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades en niños de 4 años de la sección “Bondadosos” de la IEI N.º 320 “San Miguelito Arcángel”. La investigación fue de enfoque cualitativo, centrada en una investigación-acción educativa, la muestra estuvo conformada por 24 alumnos, 7 niñas y 17 niños, además los padres de familia y la profesora de la sección “Los Bondadosos”, los instrumentos utilizados para la recolección de información incluyeron una ficha de observación, que permitió recopilar datos específicos y relevantes acerca de las habilidades investigativas, un cuaderno de campo, destinado a registrar información detallada acerca de las subcategorías y la entrevistas en profundidad. Los resultados obtenidos, a través de la triangulación de datos permitieron afirmar que, las estrategias lúdicas utilizadas para fortalecer las habilidades investigativas tuvieron un impacto significativo en la educación mucho más racional de los niños.

PALABRAS CLAVE. Estrategias lúdicas, habilidades investigativas, educación y curiosidad.

ABSTRACT

The objective of the research was to apply playful strategies to strengthen the skills of 4-year-old children in the “Kindly” section of the IEI No. 320 “San Miguelito Arcángel”. The research had a qualitative approach, focused on educational action research, the sample was made up of 24 students, 7 girls and 17 boys, in addition to the parents and the teacher of the “Los Bondadosos” section, the instruments used for the Information collection included an observation sheet, which made it possible to collect specific and relevant data about investigative skills, a field notebook, intended to record detailed information about the subcategories, and in-depth interviews. The results obtained, through data triangulation, allowed us to affirm that the playful strategies used to strengthen investigative skills had a significant impact on the much more rational education of children.

KEYWORDS. Playful strategies, investigative skills, education and curiosity.

I. INTRODUCCIÓN

La escasa atención que el Estado ha brindado a los niños y niñas del segundo ciclo de la Educación Básica Regular se evidencia en las pruebas del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), llevadas a cabo entre 2009 y 2018. En estas evaluaciones, se observó que, solo el 11,7 % de los estudiantes mayores de 15 años alcanzó un nivel adecuado de aprendizaje en el área de Ciencia y Tecnología. Estos resultados indican que la formación recibida en los niveles inicial y primaria no tuvieron los resultados que se esperaban.

Por esta razón, es fundamental fortalecer las habilidades investigativas desde el nivel inicial, de modo que, en el futuro, los niños puedan desarrollar de manera espontánea un interés natural por la investigación. Impulsar una educación científica en niveles superiores, sin esta base previa evidencian deficiencias y pone de manifiesto la falta de interés, el poco fortalecimiento de las habilidades y el desinterés del Estado en este ámbito. Estas falencias se reflejan claramente en los niveles de educación primaria y secundaria, en las que las habilidades investigativas no son consideradas como necesarias. Los resultados de las pruebas PISA corroboran la afirmación, al indicar que no se ha alcanzado un desarrollo óptimo en el área de Ciencia y Tecnología desde las etapas tempranas de la educación.

Para obtener una mejor calidad educativa a nivel nacional, en todos los niveles educativos de la Educación Básica Regular, el Estado debió poner más énfasis en el nivel de educación inicial, porque se resalta en la Programación Curricular de este nivel (2017) en el sentido de que,

Mediante la obtención de la información es donde los niños y niñas se aproximan a un conocimiento más profundo y complejo de su propio cuerpo y de los objetos, así como de los fenómenos y hechos que acontecen en la naturaleza. Además, en este proceso, el desarrollo de su lenguaje les permitirá expresar y comunicar sus descubrimientos, describir lo que observan o experimentan, y dar a conocer sus propias “ideas y teorías”. (p.185)

Mientras que, en otros países fronterizos, un claro ejemplo Colombia, tiene programas especializados en niños, niñas y adolescentes, con metas a corto plazo con el propósito de desarrollar las habilidades investigativas desde pequeños.

La evidencia real de esta aseveración se desarrolla en Colciencias (2019), cuando, a través de un Programa llamado Ondas dirigido a niños, niñas y adolescentes tuvo como propósito desarrollar las habilidades investigativas, poniendo énfasis en la curiosidad y preguntas frecuentes que expresaban los niños ante un suceso o fenómeno de su entorno.

Colciencias (2019) también buscó capacitar a 38 maestros del Valle del Cauca, fomentando una investigación reflexiva principalmente utilizando técnicas adecuadas para la recolección de datos. Por otro lado, en la región Ayacucho, en las pruebas de Evaluación Censal de Estudiantes (ECE, 2018) realizada en el nivel de educación secundaria, se muestra que, en el área de Ciencia y Tecnología el 13 % se encuentra en el nivel “preinicio”, el 48,8 % en “inicio”, el 32,2 % en “proceso” y el 6 % en “satisfactorio”.

El resultado desalentador, permite inferir que, en la región Ayacucho, solo el 7.8 % de los adolescentes se sitúa en un nivel “satisfactorio”, que es inferior al 50 % de los aprendizajes esperados en el área de Ciencia y Tecnología. Esta situación indica la necesidad de que, el Estado enfatice el fortalecimiento de las habilidades investigativas desde el nivel de educación inicial, exigiendo a las autoridades de las instituciones educativas y capacitando a los docentes.

La situación relacionada con el desarrollo de habilidades investigativas no es ajena a los niños y niñas de 4 años de la Sección “Bondadosos” de la IE “San Miguelito Arcángel”. A partir del diagnóstico realizado con la participación de padres de familia y docentes, se evidenció un desinterés en el fortalecimiento de estas habilidades, debido a la falta de recursos que potencialicen dicho proceso. Durante el taller diagnóstico, se consultó a los padres sobre su disposición para fomentar las habilidades investigativas en sus hijos, y la mayoría mostró una actitud positiva y se infiere que, solo necesitan una orientación técnica adecuada para que complementen la instrucción en casa.

Asimismo, mediante la técnica “lluvia de ideas”, compartieron diversas anécdotas, en las que los niños habían mostrado interés o curiosidad, abordando temas como las bacterias, el moho, el flujo del agua, el ordeño de las vacas, el mundo, los planetas y la función de los órganos del cuerpo humano, entre otros. Ante estas inquietudes, algunos padres reconocieron que no supieron cómo responder a las preguntas de sus hijos, que los llevó a comprometerse a revisar información constantemente y a colaborar con proactividad en el fortalecimiento de las habilidades investigativas.

Aunque es cierto que los niños y niñas son investigadores innatos, es fundamental reconocer que sus habilidades para investigar se sustentan en la curiosidad y el asombro que experimentan ante diversas situaciones de su vida cotidiana. Por esta razón, es necesario fomentar estas habilidades desde el nivel de Educación Inicial, de modo que a lo largo de su trayectoria educativa no se sientan limitados para cuestionar el mundo que les rodea, por el contrario, se les estimule a explorar, propiciar y encontrar respuestas a sus preguntas. Dicho de otro modo, no se puede forzar un desarrollo que no se cultivó en los niveles anteriores.

El impulso para un adecuado desarrollo de las habilidades investigativas recae principalmente en los docentes, quienes son responsables de crear las condiciones y proporcionar los recursos necesarios para despertar la curiosidad y el asombro en los niños. En conclusión, para fortalecer de manera efectiva las habilidades investigativas, es esencial trabajar de forma colaborativa con toda la comunidad educativa.

Precisamente, con esta finalidad se propone como una alternativa de solución, utilizar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en niños de 4 años de la sección “Bondadosos” de la IE “San Miguelito Arcángel”. Acerca del particular, Rojas (1996) expresa que,

La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales,

sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad. (p. 02)

Tal como sostiene el autor, se utilizó una estrategia lúdica para enriquecer las habilidades investigativas. En conclusión, el juego se presenta como la actividad principal que permite al niño estimular y promover su aprendizaje, a través de la curiosidad, la socialización y la comunicación. Esta metodología se desarrolló en 10 talleres, en el aula de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”.

La investigación partió del planteamiento del siguiente problema general ¿Qué estrategias Lúdicas se puede utilizar para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”? Los problemas específicos fueron ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la clasificación en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”? ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la planificación en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”? ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la formulación y comprobación de hipótesis en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”? ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la experimentación en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”?

Por otro lado, se formuló como objetivo general proponer estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas a en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel” y los objetivos específicos fueron implementar estrategias lúdicas que contribuyan con el desarrollo de la clasificación en niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”, implementar estrategias lúdicas que aporten con el desarrollo de la planificación en los niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”, implementar estrategias lúdicas que aporten con el desarrollo la formulación y comprobación de hipótesis en los niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel” e implementar estrategias lúdicas que contribuyan en la experimentación y planteamiento del problema en los niños de 4 años de la IE “San Miguelito Arcángel”.

Esta investigación se llevó a cabo con los niños de 4 años de la sección “Bondadosos” de la IE “San Miguelito Arcángel”. Se concluyó en que, para

fortalecer las habilidades investigativas es fundamental contar con los materiales y las condiciones adecuadas. El nivel de educación inicial sirve como base esencial para que los estudiantes progresen sin contratiempos en los niveles posteriores. Además, es importante que los estudiantes desarrollen la capacidad de cuestionarse y despierten su curiosidad y asombro ante diversas situaciones de su vida cotidiana.

Ortiz y Cervantes (2015) plantean que, para fomentar una educación investigativa, tanto los estudiantes y docentes deben buscar respuesta a sus propias interrogantes, a través de sus experiencias vivenciales. Asimismo, Torres et al. (2013) consideran que, para desarrollar habilidades investigativas es necesario recurrir a las estrategias didácticas, puesto que, facilitan un aprendizaje significativo, en el que el estudiante se podrá apropiar del conocimiento. Por tal motivo, esta investigación logró transformar y fortalecer las habilidades investigativas mediante estrategias lúdicas, para disminuir las dificultades que presentan los niños.

La Investigación se estructura en cinco capítulos: I, la introducción acerca del tópico en cuestión. II, revisión de la literatura, antecedentes y desarrollo del marco teórico. III, la metodología utilizada. IV, análisis y resultados de la información recolectada. V, discusión de los resultados.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes del problema

Con el objetivo de identificar los trabajos previos a la investigación, se llevó a cabo la búsqueda de documentos similares en diversas instituciones educativas y archivos, tanto internacionales, nacionales y regionales. Además, se consultaron varias fuentes virtuales y físicas, en los que se encontraron algunos estudios relevantes, relacionados con el tipo de investigación realizado.

2.1.1 En el contexto internacional

Moncada (2016) presentó la investigación denominada *Promoción de Habilidades Investigativas de los Niños y Niñas de Transición de la Sede Jardín Infantil Águeda Gallardo, a través de un Proyecto Pedagógico Productivo – Colombia, 2015*, en la Universidad de Pamplona. Investigación cualitativa, de enfoque de investigación-acción, como instrumentos de recolección de datos, empleó la observación participante, una bitácora, diversas pruebas y un diario de campo, la muestra representativa estuvo compuesta por niños del grado de transición, con edades comprendidas entre los 4 y 6 años. Concluyó en que, los niños participantes se beneficiaron de la implementación del proyecto pedagógico productivo titulado “Nuestro amigo el Cilandro”. Esta propuesta metodológica destaca la necesidad de un acompañamiento constante que estimule y fomente, desde etapas tempranas, el desarrollo de sus habilidades investigativas. Es importante señalar que, aunque las capacidades intelectuales y cognitivas son relevantes, no constituyen el único pilar en este proceso de aprendizaje.

Díaz y Rodríguez (2017) presentaron la investigación denominada *Fortalecimiento de la Competencia Científica en Niños de Transición Implementando Rutinas de Pensamiento en el Colegio Cooperativo Comfenalco de Bucaramanga – Colombia, 2017*, en la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Investigación de enfoque cualitativo, con método de Investigación- Acción, como instrumento principal utilizó la observación participativa, la muestra estuvo compuesta por un total de 64 niños, de los cuales 33 eran niños y 31 niñas, cuyas edades fueron 5 y 6 años. Concluyó en que, los niños, desarrollaron tres proyectos pedagógicos de aula denominados “Cuido mi

medio Ambiente”, “Germinó la Semilla “y “El Mundo de los Alimentos”; así mismo, se implementaron rutinas de pensamiento, con un total de 20 actividades, el tiempo de trabajo fue 3 meses. Se generó un ambiente de aprendizaje donde prevaleció la participación activa y permanente de los niños y niñas de acuerdo a sus necesidades e intereses, cuya función principal es el desarrollo de habilidades científicas que promueven la formación integral permitiendo que en el futuro pueda enfrentarse a la realidad con un pensamiento crítico y reflexivo.

Pérez y Puerto (2021) realizaron la investigación titulada *Explora peques estrategia digital para fortalecer las habilidades del pensamiento científico en situaciones que limitan su normal evolución en estudiantes de grado transición 06 del Colegio Nacionalizado la Presentación de Duitama – Colombia, 2021*. Investigación cualitativa, con método de investigación-acción, para la recolección de datos, empleó encuestas, observaciones y un diario de campo, la muestra estuvo compuesta por 25 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años. Concluyó en que, el material visual y sonoro utilizado, resultó ser pertinente y atractivo, lo que convirtió a los temas en interesantes y significativos. Además, el enfoque digital y lúdico facilitó el aprendizaje en áreas como ciencias, medio ambiente, zoología, fenómenos naturales y experimentales. Los niños mostraron un gran interés por explorar el recurso digital, observando con atención los detalles y tocando los objetos para avanzar en los niveles de aprendizaje. Prestar atención a las instrucciones les permitió desarrollar las actividades propuestas de manera efectiva mientras jugaban. Asimismo, tuvieron la oportunidad de experimentar con la germinación de plantas y realizar ejercicios de experimentación, actividades que resultaron novedosas para muchos.

2.1.2 En el contexto nacional

Cari (2018) desarrolló la investigación *Desarrollo de Habilidades Investigativas en los Niños y Niñas de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N.º 349 Tahuantinsuyo - Juliaca, 2016*, en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Investigación cualitativa con diseño de investigación-acción, para la recolección de datos, empleó tres instrumentos: el cuaderno de campo, la ficha de descripción de la comunidad y la ficha de la escuela, la muestra consistió en 27 niños del aula correspondiente a la sección "A".

Concluyó en que, se implementaron diversas estrategias metodológicas innovadoras y pertinentes, tales como la indagación científica y el uso de recursos didácticos basados en el juego, así como la experimentación mediante el ensayo y error. Estas estrategias se llevaron a cabo a través de experiencias vivenciales, con el objetivo de desarrollar habilidades de investigación. A partir de la Propuesta Pedagógica Alternativa, se aplicó una estrategia metodológica de indagación científica que favoreció la creación y el desarrollo de estas habilidades investigativas.

2.2 Marco referencial

En esta parte se deslindan las teorías que sustentan el tema objeto de estudio, para este fin, se consideró la postura de los diversos autores para una mejor credibilidad y entendimiento.

2.2.1 Estrategias lúdicas

2.2.1.1 Definición de estrategia

Las estrategias de aprendizaje se desarrollan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo. Acerca del particular, Villareal (2006) sostiene que,

Las estrategias de enseñanza son el conjunto de actividades que se planean de acuerdo con las necesidades que se tengan, los objetivos que se persigan y la naturaleza del curso que se imparte, todo con la finalidad de hacer efectivo el proceso de aprendizaje. (p. 21)

Por otro lado, Pimienta (2012) manifiesta que, las estrategias que utiliza el docente son aquellos instrumentos que potencializan el proceso de enseñanza y aprendizaje cuyo objetivo es la contribución y el desarrollo de las competencias; por esta razón, es muy importante tener en cuenta la secuencia de las actividades: inicio, desarrollo y cierre.

En efecto, las ideas expuestas por Villareal (2006) y Pimienta (2012) tienen asidero, porque las estrategias son aquellos instrumentos o actividades que se emplean en base a una necesidad en la práctica pedagógica cuyo propósito es lograr un aprendizaje significativo en relación con las competencias y capacidades.

2.2.1.2 Definición de lúdica

La lúdica hace referencia a aquellas situaciones placenteras, amenas, confortables que se logra con la interacción con los otros pares. Referente a este concepto, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) plantean que,

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (p.29)

Por su parte, Gómez et al. (2015) refieren que, la lúdica es necesaria aplicar o desarrollar en espacios donde se cumplan objetivos principales que pueda brindar experiencias facilitadoras mediante juegos, mientras el niño tenga más experiencias significativas, pues será más enriquecedor para él, puesto que, posibilitará conocer su entorno, su contexto, así como también fomentar habilidades psicosociales, su personalidad y creatividad, el desarrollo de este objetivo generando en el niño goce, placer y conocimientos claros sobre el juego.

Candela y Benavidez (2020), acerca de esta categoría, refieren,

La lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño. En tanto que, si únicamente se insiste en las áreas intelectuales del niño, también los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea. (p. 79)

Desde nuestra perspectiva, la lúdica hace referencia a aquellas actividades y acciones relacionadas con el juego y su medio, generando una gratificación de emociones que conlleva al desarrollo de un sinnúmero de habilidades que estimulan un desarrollo integral.

2.2.1.3 Definición de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas refieren a instrumentos que mejoran e impulsan el aprendizaje en los estudiantes. Al respecto, Guerrero (2014) expresa que, “Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas” (p. 33).

La estrategia lúdica se sustenta en el juego. Acerca del particular, Rodríguez (2021) manifiesta que, es el conjunto de operaciones y actividades que netamente se realiza en el aspecto educativo, a través del juego, busca contribuir significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, cuyas estrategias serán utilizadas por el docente propiciando un ambiente agradable, placentero y positiva para el estudiante. Es fundamental tener en cuenta que estas estrategias irán cambiando según las competencias y habilidades de aprendizaje de cada niño.

Teniendo en cuenta los planteamientos de Guerrero (2014) y Rodríguez (2021), las estrategias lúdicas refieren a una correcta elección de instrumentos para la aplicación dentro de la práctica pedagógica, tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes, con la finalidad de contribuir e impulsar en el desarrollo de sus aprendizajes; asimismo, toman como sustento al juego como aquella actividad mediadora para impulsar un aprendizaje significativo.

En ese sentido, el MINEDU (2019) postula que,

Las experiencias de juego de los niños, desde sus primeros años de vida, son muy importantes para la formación del cerebro como un órgano que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños juegan, el cerebro genera, de forma natural, esas conexiones; así como el juego produce hormonas beneficiosas, como la serotonina, la encefalina, endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje de los niños,

armonizan sus emociones y regular su estado de ánimo, además, potencian su atención y concentración. (p.11)

Nieblas y Diazcoudler (2005) destacan, acerca del asunto, que,

Para el niño o la niña jugar es algo de mucha importancia en su vida como lo realiza de manera natural en su desarrollo. Desde sus primeros años los niños utilizan el juego para su formación en distintos aspectos, a través de él construye, experimenta, expresa sus sentimientos y es a través del juego en donde los infantes desarrollan sus habilidades, utilizando diversos objetos: pelotas, juguetes, piedras, madera, etc., mismos que eligen por su propio interés llegando así a la generación y desarrollo de actitudes, aptitudes y habilidades, conocimientos y destrezas logrando a través del juego construir su identidad personal, reconstruyendo la realidad que los rodea. (p.18)

De igual forma, “el juego es una manera que tiene los niños de expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender” (MINEDU, 2019, p. 09). Precisamente las ideas expuestas sustentan que, el juego es una actividad recreativa que enriquece el aprendizaje.

El MINEDU (2019) agrega que, “cuando juegan, los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan; también se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente”. (p. 9)

Además, alude que “jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello, el jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar”. (p. 9)

En conclusión, el juego es una necesidad esencial para el logro de aprendizajes, puesto que, se presenta desde los primeros años de vida, llegando a ser para los niños aquel espacio donde ellos encuentran tranquilidad y olvidan sus dificultades y problemas. Realizando actividades libres y espontáneas de acuerdo a sus intereses.

Asimismo, Pérez y Pérez (2020) expresan que, “El juego es una metodología simple que puede ser empleada por los profesionales en educación, para involucrar a la niñez en contenidos temáticos específicos y en el proceso de enseñanza aprendizaje. Sugieren, además, que estas estrategias permiten desarrollar y reforzar valores, como medio hacia el aprendizaje significativo”. (p. 30)

En efecto, el docente de educación debe considerar el juego como una estrategia metodológica, dado que puede ser aplicado en diversos momentos del proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo el eje fundamental para el desarrollo de aptitudes, actitudes y habilidades.

Por esta razón, en esta investigación se sustenta que, las estrategias lúdicas como medio primordial ayudan a fortalecer las habilidades investigativas. Calle (2017) corrobora y sustenta que, un niño adopta una actitud científica cuando indaga algo que sea de su interés más no sea impuesto por el adulto, sino a partir de aquellas interrogantes que le causen curiosidad y asombro por descubrir el ¿por qué de las cosas? Para este fin es necesario que, el docente tenga estrategias que permitan introducir el tema de su interés y de manera sutil, logrando ser atraídos y motivados, por aquello que deseen descubrir.

Por otro lado, González y Rodríguez (2018) plantean que,

Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se le está enseñando. (p.12)

En conclusión, el juego se presenta como una valiosa estrategia lúdica que potencia las habilidades investigativas de los niños. Esta actividad, que surge de manera natural y espontánea, despierta la curiosidad, asombro e interés de los pequeños, incentivando la exploración, la experimentación y el cuestionamiento de los fenómenos que los rodean en función de sus expectativas. Ante esta realidad, es fundamental contar con docentes competentes que sean capaces de identificar y diagnosticar las necesidades presentes en su aula, buscando así estrategias adecuadas a la edad de los estudiantes.

2.2.1.4 Importancia del juego

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños. Por esta razón, el MINEDU (2019) enfatiza la importancia del juego en el proceso de aprendizaje infantil, destacando diversas características que se describen a continuación:

- a. **Es una forma de comunicación.** Una de las principales características para que los niños puedan interactuar es a través de la comunicación; puesto que, este será un medio donde él expresará sus intereses e inquietudes de manera espontánea y libre.
- b. **El juego es libre.** Es aquella actividad innata que surge espontáneamente, sin ningún tipo de límites y compromiso que genera en el niño una satisfacción y placer.
- c. **Se da en un tiempo y en un espacio.** Esta actividad se da en un proceso ordenado, armónico y con un significado concreto.
- d. **El juego es incierto.** Es una actividad libre, por lo tanto, no tiene un inicio y un final predecible, puesto que, dependerá del interés de niño.
- e. **Solo tiene valor en sí mismo.** El niño cuando juega lo hace por puro placer y goce, más no esperando algún tipo de resultado.
- f. **Es creador.** Para que el niño pueda utilizar su imaginación es necesario que se le brinde un ambiente espacioso con los suficientes materiales para que él pueda transfórmalos de acuerdo a su interés y sus necesidades.
- g. **El juego tiene sus propias reglas.** Al realizar la actividad de juego el niño irá estableciendo y consolidando sus propias reglas según sus intereses.
- h. **El juego no es la vida real.** A partir del juego el niño se irá preparando progresivamente y adquiriendo habilidades básicas que le permitirá enfrentarse a las dificultades cotidianas de manera adecuada.

2.2.1.5 Principios pedagógicos para la enseñanza del juego

Para considerar el juego como una estrategia lúdica que mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental tomar en cuenta los principios pedagógicos. Al respecto, Meneses y Monge (2001) recomiendan que, los

docentes deben tener en cuenta los siguientes principios pedagógicos para la enseñanza correcta del juego:

- a) Es necesario que el profesor conozca el juego antes de ser presentado a los estudiantes, así mismo usar un material pertinente considerando la edad e interés del niño.
- b) Sea motivador y cause interés durante todo el desarrollo de la actividad.
- c) El maestro de pautas sencillas y recomendaciones para lograr el desarrollo de habilidades y destrezas, así mismo los estudiantes deben estar ubicados en un espacio libre donde todos puedan interactuar y consultar si la actividad propuesta es entendible y clara.
- d) Al proponer la actividad lúdica es recomendable que el docente realice una pequeña demostración sobre la finalidad del juego, tomando en cuenta la participación de los niños, así mismo debe ser partícipe e involucrarse con un rol dentro de la actividad de juego.
- e) El docente debe tener una mirada global y crítica que le permita entender si la explicación del juego fue comprensible para los niños, si ese no fuera el caso debe interrumpir y volver a dar indicaciones.
- f) En caso la actividad propuesta tenga un tablero donde se determine las puntuaciones del juego, es fundamental que los niños observen y determinen al ganador.
- g) Si la actividad lúdica ya no resulta tan atractiva para los niños, se puede realizar variaciones con propuestas planteadas por ellos o pueden determinar la finalización del juego para evitar cansancio o fatiga.
- h) Al proponer un juego se debe tener en cuenta a qué grupo de niños va dirigido, puesto que, se busca una participación global, en caso hubiera un niño que muestra desinterés o se excluye el docente debe averiguar las causas de dicha actitud.
- i) Al considerar una actividad lúdica no solo se debe dar a conocer la finalidad de juego, sino también las dificultades y peligros que puede suscitar si no se hace con cuidado.
- j) Para la actividad previa, si la cantidad excede es necesario que este se divida en grupos, respetando las habilidades que ellos poseen haciendo que los

equipos sean homogéneos y equilibrados, si en caso algún jugador pierda no es recomendable excluirlo durante todo el desarrollo del juego.

2.2.2 Teorías del juego

2.2.2.1 Teoría de Piaget

Abordar las teorías del juego en los niños es importante, porque permite ampliar los conocimientos, por ejemplo, conocer que mejora su desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. Cómo facilita la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la cooperación, el manejo de emociones, y la promoción de la coordinación y la actividad física. Comprender con amplitud por qué estimula la creatividad, la imaginación, y mejora las habilidades de comunicación y el vocabulario. También reduce el estrés, aumenta la felicidad, favorece el aprendizaje activo y experimental, y los mantiene motivados. Finalmente, tener claro por qué enseña a adaptarse y a ser flexible frente a diversos desafíos, permitiendo a los profesores, padres y cuidadores crear entornos de aprendizaje más efectivos para su desarrollo integral.

Una de las teorías que cobra vigencia e importancia por su enfoque es el de Piaget. Acerca del particular, Guerrero (2006) asevera que,

Para Piaget el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, siendo a la vez una actividad que permite explorar aventuras y obtener así nuevas experiencias; también es un medio de construcción. Por lo tanto, el juego es un proceso de Educación completa indispensable para su desarrollo físico como intelectual y social del niño. Puesto que esta actividad le aporta alegría de movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos, pues el niño con el juego puede satisfacer las necesidades de su imaginación. Dado que, a menudo hace una representación de sus papeles diferentes, con lo cual reemplaza al adulto y corrige lo real por lo mismo el niño necesita del juego. (p. 44)

De similar manera, Montañés et al. (2000) señalan que,

Piaget ha destacado la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Ha relacionado el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego

que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente de la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con su realidad que le desborda. (p. 236)

Por otro lado, Kamii y De Vries (1982) sustentan la teoría de Piaget:

Para Piaget el juego es la construcción del conocimiento, al menos en los periodos sensoriales-motriz y preoperacional. Las razones con las que argumenta esta afirmación son las siguientes: por un lado, para el niño recién nacido no hay objetos; por otro, ningún objeto puede existir para que el niño hasta que él ha sido capaz de imponer la estructura de los objetos a la masa de las sensaciones amorfas. (p. 20)

Contextualizando las ideas anteriores, en el contexto educativo de los primeros años de vida, la teoría de Jean Piaget destaca la importancia del juego en la formación del conocimiento. Durante los periodos sensoriomotor y preoperacional del desarrollo infantil, Piaget sostiene que, los niños inicialmente no perciben los objetos como entidades separadas y definidas. Es a través del juego que comienzan a dar estructura y organización a sus sensaciones amorfas. Por ejemplo, cuando un niño manipula bloques, no solo está entreteniéndose, sino que está experimentando y comprendiendo conceptos básicos de forma, tamaño y causa-efecto. A través de estas actividades lúdicas, los niños interactúan con su entorno, exploran y desarrollan una comprensión más profunda del mundo que los rodea, construyendo sus capacidades cognitivas de manera natural y progresiva.

Asimismo, Incarbone (2005) manifiesta que,

Para Piaget “El juego y la imitación son parte del desarrollo de la inteligencia”. “El juego es la asimilación de lo real al Yo”. El autor reconoce el valor de las teorías descriptas e indica que no puede

hablar se del juego como una unidad, si no que participan la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, habiendo diferencias, en algunos casos significativas, en el juego de cada edad. (p. 76)

Kamii y De Vries (1982) hacen hincapié en que,

El juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores incitasen el uso de la inteligencia y de la iniciativa. En el juego los niños sienten una razón intrínseca para ejercitar su inteligencia y su iniciativa. Cuando el aprendizaje no es intrínsecamente interesante para el niño los educadores recurren a menudo a artimañas para motivar creemos que es profundamente erróneo el que los educadores tengan que usar trucos para estimular a los niños de preescolar a que aprendan. (p. 22)

De igual manera, Kamii y De Vries (1982) respaldan el planteamiento de Piaget del siguiente modo:

Piaget hace notar que la experiencia sensorial por sí sola no llevará nunca al niño a adquirir la conservación; por ejemplo, cada vez que se pone un líquido en recipientes de diferentes dimensiones, la experiencia sensorial es diferente. De este modo, los sentidos del niño sólo le pueden decir que el líquido es diferente en un recipiente alto y estrecho o en uno ancho. El pensar en la relación que existe entre el líquido visto en un vaso y un líquido visto en otro requiere un razonamiento que va más lejos de la simple experiencia sensorial. (Se tendría que hacer notar que esta experiencia sensorial incluye la percepción de la acción de verter el líquido y del hecho de que nada ha sido añadido ni quitado). Así pues, no es la información sensorial la que lleva al niño a la conservación, sino más bien es el razonamiento lo que le da un sentido de necesidad lógica (La cantidad no ha cambiado al echar el líquido a un recipiente de tamaño). Siempre es interesante ver que cuando ella no tiene un sentimiento de necesidad lógica, no tiene necesidad de verificar lo que él cree empíricamente. (p.12)

En conclusión, la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget plantea que el juego se desarrolla según las etapas evolutivas del conocimiento, frente a ello el juego se irá estructurando en relación con los estadios (sensorio motor, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales). Los tipos de juegos que se concatenan a los estadios se consideran el juego simple ejercicio, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción.

2.2.2.2 Teoría de Vygotsky

Vygotsky defendió la teoría sociocultural, según esta teoría, de acuerdo con Incarbone (2005), “El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él, llega a conocerse a sí mismo y a los demás”. (p. 76)

García (2009) menciona que,

Para Vygotsky, los niños son, ante todo, seres intelectuales que, de acuerdo con su nivel de desarrollo, pasan de una etapa a otra en sus intereses. Pero aquí hay que tomar en cuenta aspectos fundamentales que ocurren al pasar de una etapa a otra. Mucha de la actividad del niño que no puede ser considerada como juego es, en realidad, algo que puede ser llamado conducta exploratoria. A través de este mecanismo, el niño aporta al interior de su mente un gran caudal de experiencias agradables, desagradables, curiosas, amenazantes, retadoras o enigmáticas. (p. 20)

Al respecto, Ascanio et al. (2019) expresan que,

De esta manera en el juego el niño puede identificar: un escenario imaginario en donde los roles se representan ejemplo “jugamos al supermercado” donde un niño es el cajero y una niña la compradora, allí se presentan reglas socialmente establecidas donde cada rol cumple su función en el contexto del trabajo dentro de un supermercado y actúa conforme a las normas esperables para dicha situación. (p. 30)

Asimismo, García (2009) propone que, la idea común de que el juego es imaginación en acción puede ser completamente opuesta en el caso de los adolescentes, en ellos la imaginación es juegos de acción. En un niño, si se le

pide que diga que una niña está de pie cuando también está sentada como él, le es muy difícil hacerlo, porque confunde la palabra con la cosa. Existe en el mundo, por tanto, una fusión entre palabra y objeto, por ejemplo, tiene que usar un pedazo de madera e imaginar que este no es solo un pedazo de madera si no te puede ser un bote, un camión o no que le pida su imaginación.

García (2009) agrega que, la “imaginación, que en un principio puede ser realizada el día de situaciones inalcanzables, con el paso del tiempo puede convertirse en algo que, en vez de ser un mero sustituto, logra ser un verdadero mecanismo transformador de la realidad al servicio de una mente pasante” (p. 22). Por lo tanto, Saca y Sarmiento (2010) sostienen que, Vygotsky también plantea que, el juego en los niños “suele ser la principal actividad del niño y niña, y Vygotsky la caracteriza como una de las maneras de participar al niño en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural. En el existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real” (p. 23).

De similar manera, Montañés et al. (2000) manifiestan que, Vigotsky caracteriza fundamentalmente al juego cuando en él se inicia el comportamiento conceptual o guiado por ideas. Durante el juego, la actividad del niño se desarrolla fuera de la percepción directa, dentro de una situación imaginaria. La esencia del juego reside precisamente en esta situación imaginaria, que transforma el comportamiento del niño y obliga a definirse en sus acciones y a actuar dentro de un contexto exclusivamente imaginario.

Finalmente, la teoría sociocultural considera que el juego es una actividad meramente social que surge como necesidad al interactuar con sus actores comunitarios, donde la familia también cumple un papel primordial, puesto que, establece escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas del niño.

2.2.3 Tipos de juegos

Para la tipología del juego se consideró la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, referente a esta tipología Kamii y De Vries (1982) plantean que,

El juego se puede definir ampliamente como el conjunto de actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí. En la formación del símbolo, Piaget en

1946 clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos con reglas. El juego cumple una función biológica en el sentido de que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien. (p. 20)

Al respecto Montañés et al. (2000) sostienen que, Piaget estableció una secuencia universal del desarrollo de comportamientos durante el juego:

- a) **Juego de ejercicio.** Es característico del período sensorio motor de 0 a 2 años, donde los niños realizan movimientos involuntarios repetitivos con su cuerpo, logrando satisfacer sus necesidades. La repetición de este movimiento causa en el niño placer y goce, un claro ejemplo es cuando se chupan el dedo o lanzan los objetos al piso repetidas veces, permitiendo en ellos el descubrimiento, a través de sus sentidos y movimientos volviéndolos progresivamente en actividades voluntarias.
- b) **Juego simbólico.** Características de la etapa preoperacional de 2 a 4 años. El juego simbólico es aquella interpretación y simbolismo que el niño adopta por medio de su imaginación, dejándose influenciar por experiencias observadas o vivenciadas, esta se basa en el comportamiento o representación imaginaria a objetos o situaciones reales, simulando acontecimientos y personajes ficticios, así como también asumen roles etc. Este tipo de juegos irán cambiando y asemejándose cada vez más a la realidad, así también la creatividad se irá complejizando y realizará sus propias predicciones en el tiempo.
- c) **Juego de construcción o montaje,** Actividad basada en un periodo de transición de un nivel a otro, donde el niño desarrolla movimientos más controlados y coordinados. En el juego simbólico se observa que el niño adopta ciertos objetos reales representado a través de su imaginación según sus intereses, mientras que en el juego construcción el niño va ir de lo más simple a lo complejo formando un todo, un claro ejemplo se evidencia cuando: El niño al jugar con un trozo de madera le dará un significado imaginario adoptándolo a un carro o un barco, en este proceso de transición se puede observar que el niño ya utilizara diversos trozos de madera, para construir una torre o un tren; con un significado más complejo, lúdico y estructurado.

- d) **Juego de reglas.** Se da entre pares entre los 4 y los 7 años, para que surja el juego de reglas es necesario que el niño esté en constante socialización con sus hermanos o en una institución educativa con sus pares para ir logrando la sensibilización y el fortalecimiento de las habilidades sociales, para cuando llegue a la etapa de las operaciones concretas realice el juego de reglas simple y concreta asemejándose más a la realidad, propiciando en ellos el trabajo en equipo, practicando la democracia y la responsabilidad.

2.2.4 Habilidades investigativas

2.2.4.1 Definición de la ciencia

La ciencia surge por cuestionamientos del hombre dándonos respuesta para investigar el mundo sobre el mundo. Al respecto, el MINEDU (2015) señala que, “La ciencia brinda conocimientos que nos permite comprender la naturaleza del ser humano y el universo del cual formamos parte” (p. 7). En efecto, los aspectos conceptuales mencionados difieren que la ciencia es aquel método para proponer y experimentar dando respuesta a las cosas que surgen en nuestro entorno.

Para el MINEDU (2015) la ciencia es una construcción social caracterizada por la producción de discursos argumentativos sobre la realidad, sustentados en la contrastación empírica de esta particular descripción y comprensión del mundo.

2.2.4.2 Definición de habilidades

Según el Banco de Desarrollo de América Latina (CAF, 2016), las habilidades son aquellas destrezas o capacidades que una persona desarrolla con las experiencias vividas de su entorno, por esta razón sostiene que,

Las habilidades son las capacidades de las personas para resolver de manera eficaz distintos problemas o para enfrentar situaciones nuevas o complejas. Por lo tanto, las habilidades influyen en cómo se desempeña una persona en su trabajo, cómo se lleva con sus familiares y amigos, cuán integrado está en la vida cívica de su ciudad, o qué hábitos de salud tiene. Las habilidades incluyen conocimientos, valores, destrezas motoras, cognitivas y de carácter

o temperamento que se van. Las habilidades evolucionan de acuerdo a muchos acontecimientos e inversiones que se dan desde muy temprano en la vida hasta bien entrada la adultez, acumulando a lo largo de la vida, incluso desde antes de nacer. De este modo, el concepto de habilidades abarca dominios muy diversos, que incluyen aspectos mentales, físicos y emocionales. (p. 23)

Por consiguiente, se asevera que, las habilidades que desarrolla la persona es el conjunto de capacidades, aptitudes, destrezas que se viene desarrollando a lo largo de su vida. Estas permiten enfrentar ciertos problemas y conflictos, que con el transcurso del tiempo irán variando dependiendo de las experiencias que adquiere una persona desde la infancia hasta la adultez. Este desarrollo de habilidades se irá adquiriendo progresivamente, fomentando una adecuada interacción con el entorno social.

2.2.4.3 Definición de habilidades investigativas

Las habilidades investigativas son aquellas capacidades que permiten el desarrollo del pensamiento científico. Sobre la base del argumento, Calle (2017) establece que,

El desarrollo de las habilidades investigativas es importante para el desarrollo perceptivo y cognitivo, mejora su capacidad de razonamiento, todos los sistemas se comunican entre sí y funcionan juntos, le permite resolver problemas en situaciones reales, trabaja en la construcción de su propio aprendizaje, desarrolla su capacidad deductiva y aprende a crear estrategias y soluciones propias. (p. 20)

Estas habilidades mejoran la capacidad de razonamiento, porque integran y coordinan diferentes sistemas de pensamiento. A través de la investigación, los niños aprenden a resolver problemas en situaciones reales, que les permite consolidar sus aprendizajes. Además, desarrollan su capacidad deductiva y aprenden a crear estrategias y soluciones propias, fortaleciendo su autonomía y creatividad. Por ejemplo, cuando un niño realiza un experimento simple, no solo sigue instrucciones, sino que ejercita su mente para comprender el mundo que lo rodea, formulando hipótesis y buscando respuestas, habilidades esenciales para su vida académica posterior.

Machado y Montes (2009) aseveran que estas habilidades constituyen caminos para integrar conocimientos:

El desarrollo de habilidades investigativas es una de las vías que permite integrar el conocimiento a la vez que sirve como sustento de autoaprendizaje constante; no solo porque ellas facilitan la solución de las más diversas contradicciones que surgen en el ámbito laboral y científico, sino además porque permiten la auto capacitación permanente y la actualización sistemática de los conocimientos, lo cual es un indicador de competitividad en la época moderna. (p. 6)

De similar manera, Cabello (2011) explica que,

El aprendizaje científico nace de la curiosidad que todos tenemos por conocer y comprender los fenómenos que nos rodean. Por el interés natural de descubrir los objetos y las cosas, relacionarse con ellas y poner en juego sus propias capacidades. Las dudas y explicaciones que los niños (as)realizan de forma ingenua irán conduciendo a la conquista de preguntas y respuestas más rigurosas. (p. 60)

Desde el punto de vista de los distintos autores se concluye que, las habilidades investigativas son aquellas capacidades, destrezas, métodos que tienen como objetivo desarrollar el aprendizaje científico, a través de la indagación, permitiendo que el niño pueda comprender y enriquecer el mundo a través de la exploración.

2.2.4.4 Teorías que fundamentan las habilidades investigativas

2.2.4.4.1 Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner

Bruner (1972) propuso la teoría del aprendizaje por descubrimiento, cuya esencia es la indagación y la curiosidad del niño. Acerca de esta teoría, Vega (2015) refiere la necesidad de

brindar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje a través de la acción directa o manipulación concreta y conceptual y no a través de la exposición de un experto, pues así realiza un procesamiento activo

de la información que recibe y la organiza desde su propio punto de vista. (p. 22)

Por otro lado, Bruner (1972) sostiene que, el conocimiento empírico es más significativo para el hombre, puesto que, obtiene a través del descubrimiento con sus propios medios e iniciativa, logrando su desarrollo intelectual por medio de sus aptitudes, la cual le hará sentir superior al resto.

Asimismo, Almeida, citado por Vega (2015) plantea que,

Podemos deducir que la tesis principal de esta teoría es inducir a la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, con especial énfasis en aquel al que, debidamente guiado adquiera por descubrimiento, Se enfoca principalmente en la forma como actúan los estudiantes frente a una situación problemática, realizan el proceso de experimentación y a través de la inducción encuentran una solución a la misma; en tanto sea más activa su participación en el proceso de aprendizaje, para lo cual el ambiente juega un rol decisivo. (p. 23)

Por otro lado, Sánchez y Velásquez (2019) reiteran que,

Bruner planteó: para lograr el aprendizaje se debe guiar las estructuras cognitivas del sujeto hacia la propia búsqueda de lo no identificable a primera vista, por lo que la relación entre el conocimiento nuevo y el previo generaría una expectativa mayor hacia la búsqueda de información implícita. En aquella actividad, los niños y niñas actúan de manera directa ante la realidad existente, recogiendo datos importantes para llegar a conclusiones no esperadas, en donde el conflicto cognitivo produce en el sujeto aprendiz una serie de cuestionamientos válidos, hasta hallar error y por comprobación el resultado más coherente al consenso de la teoría existente sobre tal conocimiento. (p. 50)

También, Vega (2015) afirma que, “De este modo se promueve el desarrollo de habilidades que le permitan aprender a aprender, obteniendo como recompensa el hecho de haber resuelto por sí mismos el problema” (p. 22).

En esta misma línea, Moreno (2005) corrobora en el sentido de que,

Bruner dice: que el contenido no debe comunicarse en su forma final, el alumno debe reordenar la información e integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de modo que se produzca el aprendizaje deseado. El potencial significativo dependerá de la interacción del nuevo material con la estructura cognitiva y la disposición para ello del que aprende. Esto indica que el niño en edad escolar asimila preposiciones, conceptos y proposiciones. (p. 7)

El argumento anterior, señala que, se busca que el estudiante sea el gestor de su propio aprendizaje partiendo de la acción directa de sus experiencias, donde el niño es aquel mediador primordial para el descubrimiento de sus aprendizajes, puesto que, si hace con sus propios intereses logrará el desarrollo de un aprendizaje significativo, por esta razón es relevante el descubrimiento de manera directa.

2.2.4.4.2 Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

David Ausubel sustenta la teoría del aprendizaje significativo. Referente a esta teoría, Incarbone (2005) plantea que, “El juego resulta ser un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos” (p. 76).

Ausubel y Subilla, citado por Sánchez y Velásquez (2019) sostienen que,

Las representaciones de los significados en la niñez son atribuidas a distintos símbolos los que funcionan como referentes, los cuales permiten realizar la internalización mencionada. Esto invita a pensar que la elaboración del conocimiento significativo presenta una representación más consistente conforme maduren las ideas cuando descubren nuevas formas de llegar a este conocimiento. (p. 49)

Para Sylva (2009), el aprendizaje significativo es aquel que permite identificar en los estudiantes sus habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos, para ser utilizados en situaciones dentro del contexto educativo. Este

tipo de aprendizaje facilita la conexión entre la información previa y la nueva, transformándola en una estructura cognitiva coherente y robusta.

Ausubel (2019) considera que, las personas van adquiriendo conocimientos que irán almacenado como saberes previos, pero aquellos aprendizajes se irán enriqueciendo pasando a ser significativos. Torres (2003) precisa que, el aprendizaje significativo está basado en el cambio de aquel conocimiento previo que se tiene con un conocimiento nuevo y autentico, propiciando así un cambio significativo en el esquema mental, dejando de lado el memorismo y un aprendizaje carente.

El aprendizaje significativo también contempla la posibilidad de que los conceptos integradores o contenidos fundamentales que sirven de anclaje para la nueva información, no estén presentes. En tales casos, ofrece un método efectivo para suplir esta carencia. Si el alumno carece de los conocimientos previos necesarios para comprender nuevos conceptos, se utilizan organizadores previos. Estos consisten en presentar a los estudiantes un material introductorio de carácter general e inclusivo que facilita la integración de la nueva información.

David Ausubel, a través de su teoría del aprendizaje significativo, refiere que, un esquema mental previo puede adherirse a un conocimiento llegando a suplir los saberes previos, asimismo, se puede ver que no todos los niños poseen saberes previos referente a un tema en específico, frente a ellos los aprendizajes nuevos pasarán a ser saberes previos para enriquecer el desarrollo intelectual.

2.2.4.5 Subcategorías de las habilidades investigativas

En la investigación se consideran las siguientes subcategorías, respecto a las habilidades investigativas. Restrepo (2007) atribuye 4 de ellas y considera las siguientes:

- a. **Clasificación.** Es una habilidad básica para la sistematización de información. La comprensión de la clase es la característica común que comparte un grupo de elementos y la extensión de la clase es la lista de elementos que pertenecen a esta. Las clasificaciones pueden ser convencionales cuando dividen un conjunto de objetos en clases diferentes, pero los principios por los que se categorizan dichos objetos están diseñados

solo para dar respuesta a algún propósito específico. Fuera de cumplir los propósitos a los que trata de servir ese sistema de clasificación, no hay una manera de categorizar los objetos que a priori sea correcta o incorrecta. En cambio, algunos sistemas de clasificación no son meramente convencionales. Más bien, intentan trazar límites conceptuales que corresponden a distinciones reales de la naturaleza; a las clases de este tipo se les denomina “clases naturales”, las cuales desempeñan un papel fundamental en la inferencia inductiva. (p. 31)

Asimismo, Huamán (2021) asevera que, en este nivel, se pueden explorar las ideas de Piaget y los conceptos fundamentales correspondientes a cada etapa del desarrollo infantil. Primero, está la clasificación simple (etapa preoperacional), que implica clasificar un elemento utilizando simultáneamente dos o más criterios. Luego, la clasificación múltiple (etapa operacional concreta) se refiere a la capacidad de clasificar varios elementos al mismo tiempo según múltiples criterios. Por último, la inclusión de clases (etapa de operaciones formales) aborda la correspondencia binaria entre clases, definida tanto por su comprensión como por su extensión.

Acerca del asunto, Sánchez y Velásquez (2019) afirman que,

Al clasificar los niños crean su propio concepto. Por ejemplo, al pedirles que clasifiquen tarjetas con figuras de frutas, pueden usar diversos criterios, como agrupar por tamaño, por color, etc. Todas estas formas de clasificación son igualmente válidas y es el propio niño quien crea su propio criterio de manera activa ya que su objeto de estudio puede ser comparativo. (p. 43)

Además, Restrepo (2007) menciona que, el desarrollo de las capacidades de clasificación sigue un proceso de tres etapas:

- a) En la primera, el niño no organiza el material en clases ni subclases, sino guiándose por factores figurales (etapa preoperacional).
- b) En la segunda etapa se clasifican los objetos con pocos errores; se consigue realizar una clasificación con respecto a un solo

criterio (etapa de transición de preoperacional a operacional concreta).

- c) En la tercera etapa se clasifica también con respecto a dos o tres criterios, alcanzando todos los dominios de la jerarquía de clases (etapa de operaciones lógico-concretas u operacional concreta).
(p. 32)

Del mismo modo, Sánchez y Velásquez (2019) expresan que,

Al parecer no surge simplemente por el hecho de pasar de un año a otro, sino que se tienen que sentar algunos conceptos básicos como es el de clasificación, el cual se presenta en el momento en que el pensamiento puede deducir el punto de partida de una acción. Las actividades de clasificación se irán haciendo casa vez más complejas; se aumenta el número de objetos o el número de categorías de clasificación o inclusive la abstracción de estas categorías. (p. 38)

En conclusión, la clasificación es aquella habilidad que se demuestra desde los primeros años de vida, es decir, es innato que los niños tienden a desarrollar espontáneamente en relación a la naturaleza, arraigando desde la perspectiva de sus propios intereses y necesidades, logrando que estas habilidades sean complejas en relación al desarrollo cognitivo.

- b) **Planificación.** Sánchez y Velásquez (2019) consideran que, la planificación adecuada a la capacidad de los niños de establecer una secuencia enumerada según su orden. La planificación se propone como una secuencia de acciones, donde el sujeto debe activar esquemas previos para correlacionarlos con la nueva formación y formular los planes de acción que lo lleven a la consecución de la meta, resultado este que se logra a través de la conjugación de procesos de asimilación y acomodación entendidos como:

Asimilación. Este proceso se refiere al desarrollo mediante el cual los individuos incorporan nuevos elementos, ya sean perceptuales, motores o conceptuales, a los esquemas o modelos preexistentes.

Acomodación. Implica la creación o modificación de esquemas antiguos. En los niños, esto se manifiesta a través de sus acciones para alcanzar un objetivo y la adaptación de estrategias para resolver problemas específicos. Los planes se desarrollan en función de los objetivos de una organización, estableciendo un proceso adecuado para cumplir con estos objetivos. La planificación se convierte en una herramienta esencial para organizar y aplicar recursos de manera efectiva. Así, los miembros de la organización llevan a cabo actividades y toman decisiones para alcanzar metas y procedimientos seleccionados.

Huamán (2021) expresa que, con esta “habilidad investigativa, los niños tienen la oportunidad de proponer los procesos que necesitan realizar para investigar, es decir una lista de acciones previas al trabajo de campo, en los que se involucra el razonamiento autónomo” (p. 47).

Asimismo, Restrepo (2007) sostiene que, “la planificación permite desarrollar acciones de manera secuencial, ordenarlas, realizar anticipación y previsión; da la posibilidad de repensar una situación propuesta” (p. 33).

Finalmente, la planificación es aquel proceso ordenado, secuencial que tiene una finalidad, esto se desarrolla desde los primeros años de vida que se irán complejizando progresivamente, es así que el docente debe permitir un espacio y un clima educativo adecuado para que el niño plantee su propio proceso de planificación, utilizando su razonamiento para solucionar sus inquietudes con espontaneidad.

c) **Formulación y comprobación de hipótesis.** Sánchez y Velásquez (2019) plantean que, cuando presentamos a los niños actividades que les desafían, les permiten formular hipótesis, investigar y confrontar ideas, y además les brindan la oportunidad de adquirir conocimientos según sus propias características, ritmos y habilidades, les estamos ofreciendo una tarea intrínsecamente significativa. A través de un proceso de avances y retrocesos, preguntas y respuestas, conflictos y soluciones, los niños despliegan habilidades cognitivas cada vez más complejas. Este enfoque facilita el

desarrollo de sus capacidades, guiándolos hacia una evolución cognitiva más avanzada.

Los mismos autores sostienen que, “los infantiles asimilan sus experiencias a su manera para poder desarrollar sus propias representaciones. Lo hacen de edades tempranas y gradualmente adquieren la habilidad de la curiosidad y de enlazar eventos para pronosticar resultados” (p. 45). Huamán (2021) agrega que, “También es considerada una herramienta cognitiva, propia del pensamiento científico, empleada para identificar y entender el mundo; a partir de experiencias adquiridas o ante respuestas que se hallan mientras se busca una solución durante una situación problemática” (p. 47).

Por otro lado, Restrepo (2007) plantea que, la formulación de hipótesis no viene a ser aquellas respuestas que son propiamente verbalizadas por los niños, al contrario, hace referencia a aquellas acciones que son apropiadas por los niños, a través de las experiencias vivenciales, las cuales les permiten la formulación de hipótesis según lo evidenciado por medio de sus acciones.

En síntesis, la formulación de hipótesis son aquellos cuestionamientos que el niño va realizar frente a múltiples situaciones, donde alcanzará la mayor validez, a través de las experiencias vividas, logrando así que su aprendizaje sea más significativo, a su vez la imaginación y curiosidad posibilita la relación con sus saberes previos adquiridos logrando enriquecer el aprendizaje, conllevando a formularse interrogantes y darse posibles respuestas.

Por otro lado, la comprobación de hipótesis es aquella respuesta verídica que se logra frente a un fenómeno, al respecto Huamán (2021) plantea que,

Es el resultado de las nuevas observaciones realizadas por la experimentación para corroborar las ideas o teorías iniciales al empezar con la investigación. Generalmente los niños realizan esta comprobación de manera empírica y las comparten con sus pares o grupos de trabajo. Este nivel permite la elaboración del análisis de lo trabajado en los niveles anteriores, brinda estrategias nuevas para mejorar lo realizado. (p. 48)

Precisamente, la comprobación de hipótesis es cuando los niños comprueban y analizan sus datos desde sus propias perspectivas.

Cabello (2011) afirma que,

algo que podemos observar es la tendencia de los alumnos a basar inicialmente su razonamiento en las características observables de una situación problemática. Por ejemplo, consideran que el azúcar desaparece cuando se disuelve en vez de permanecer, aunque en forma de partículas excesivamente pequeñas como para poder ser vistas. (p. 60)

En conclusión, las categorías de las habilidades investigativas encaminan a que los niños puedan desarrollar la indagación científica, desde sus propias capacidades y habilidades despertando la curiosidad y asombro frente a la naturaleza.

d) **Experimentación.** Restrepo (2007) manifiesta, acerca del particular, que,

La experimentación puede describirse de varias maneras. Es el proceso por medio del cual se pone en contacto una teoría con la realidad para ponerla a prueba por medio de la práctica. Es un componente del método científico fundamentado en la realización voluntaria de fenómenos. Es probar y examinar de manera práctica una cosa o situación. Es realizar operaciones destinadas a descubrir, comprobar o demostrar fenómenos o principios científicos. (p. 35)

Asimismo, Cabello (2011) plantea que,

Desde estas edades es necesaria la experimentación con los objetos y materiales de su entorno. En la vida cotidiana de los niños(as) hay infinidad de vivencias que pueden favorecer una actitud científica hacia el conocimiento. Un día de lluvia, el crecimiento de una planta, un rayo de sol que entra por la ventana, un objeto que flota en un recipiente con agua, son sucesos y oportunidades de las que se pueden extraer muchos conocimientos. (p. 58)

Al respecto, Huamán (2021) considera que,

Esta habilidad permite contrastar la parte teórica con el entorno concreto para probarla por medio de la práctica. Es un mecanismo del método científico sustentado en la ejecución voluntaria de fenómenos. Se refiere a comprobar de manera práctica una cosa o situación. Además, permite efectuar sistematizaciones destinadas a descubrir y comprobar fenómenos científicos. Es estimado como un instrumento por excelencia que permite el paso de los procedimientos y actividades, así como la posibilidad que tienen los investigadores, en este caso los niños, para obtener respuestas a los problemas planteados. (p. 48)

Sánchez y Velásquez (2019) afirman que, “la experimentación es el procedimiento que llevan al niño, a la búsqueda de objetivos a partir de situaciones nuevas, mediante la indagación o resolución de situaciones; es decir, este elemento permite la verificación y comprobación de ideas” (p. 49).

A modo de síntesis, la experimentación es un proceso en el que el niño comprueba las posibles respuestas planteadas en la formulación de hipótesis; para ello, la docente debe brindarle los materiales y condiciones adecuadas, puesto que, la experimentación se desarrollará, a través de la curiosidad.

2.2.4.6 Método científico como proceso sistémico para desarrollar habilidades investigativas

El método científico focaliza la indagación científica para el desarrollo de las habilidades investigativas. Al respecto, Vega (2015) expone que,

El hacer ciencia implica algo más que recopilar datos, requiere una organización de los mismos a fin de interpretarlos y relacionarlos entre sí con miras a la generalización. Por tanto, el método científico se inicia con la formulación de un problema específico, recoge datos y analiza de manera crítica la información obtenida, también puede plantear hipótesis y recurrir a la experimentación. (p. 35)

Al argumento anterior, Cabello (2011) complementa del siguiente modo: enseñar ciencia, no implica desde una primera instancia orientar en temas

complejos, para que el niño puede esquematizar sus aprendizajes es necesario que tenga experiencias vivenciales en su contexto, donde a través de la observación y experimentación ira aprendiendo significativamente, esto ayudará a que el niño frente a un problema pueda plantearse posibles soluciones, cuando el niño haya concluido su etapa preescolar tendrá un esquema mental más complejo que le permitirá resolver problemas por ellos mismo, más no que sean planteados por el adulto, donde expresara e intercambiara conocimientos con sus pares.

Figueroa (2019) comenta que,

Las habilidades científicas admiten el uso del método científico, es el estudiante quien busca la información, lo sistematiza, relacionándolos con los objetivos del trabajo investigativo e integran operaciones lógicas del pensamiento que garantizan su proceso y dinamiza la actividad transformadora en nuevos conocimientos, a la vez que benefician en la enseñanza aprendizaje. (p. 75)

Tanto Vega (2015), Cabello (2011) y Figueroa (2019) sostienen que, la habilidad científica es la capacidad que tiene el estudiante para recolectar información por medio del método científico, para la recolección de datos es fundamental que el estudiante observe y experimente por su propia iniciativa sin la intervención del adulto, logrando que sistematice soluciones frente a un problema llegando a dar sus propias conclusiones, esto permitirá complejizar la sistematización de sus conocimientos.

Para el desarrollo del método científico se siguen los siguientes pasos:

a) **Los niños y las niñas observan.** El MINEDU (2012) refiere que, la observación es aquel medio que permite realizar la exploración al niño para poder experimentar los fenómenos que acontecen en su entorno, la curiosidad será muy relevante para la observación; puesto que despertará su interés por saber las causas y consecuencias de los fenómenos, buscando así respuestas a sus interrogantes llegando a posibles conclusiones científicas las cuales resultaran motivadoras para el niño.

Asimismo, señala que, “cuando los niños y niñas observan ponen en acción todos sus sentidos y activan la memoria frente a la necesidad física de querer conocer con mayor precisión lo que sucede a su alrededor” (p. 11). Además, la docente debe tener una mirada integradora donde visualice lo que acontece y desea conocer conjuntamente con el niño, a su vez debe proponer ciertas actividades orientadoras que promueva la observación y recolección de datos, lo cual se puede realizar en los diferentes momentos de sus actividades diarias con un sentido integrador sobre lo que le interese aprender al niño.

Se concluye que, la docente debe propiciar la observación en las actividades que se realiza durante el día, a través del cual el niño irá recolectando información mediante sus sentidos y despertará su curiosidad, por ende, la exploración por saber y conocer lo que acontece en su contexto será fundamental.

b) **Los niños y niñas se formulan preguntas.** El MINEDU (2012) expone que, los niños a través del juego irán explorando y descubriendo hechos y sucesos que ocurren en su entorno, llegando a la conclusión que esos fenómenos tienen una relación de causa y efecto, logrando en ellos el cuestionamiento del porqué de las cosas con la finalidad de encontrar respuestas a sus inquietudes. Así como también los niños a través de la observación podrán inferir ciertos temas de su interés como: ¿Por qué llueve?, ¿Por qué al caerme me duele?, ¿De dónde viene el agua?

Por otro lado, el MINEDU (2012) plantea que, cuando los niños realizan preguntas buscando respuestas a sus inquietudes el docente debe construir una respuesta con los saberes previos; para este fin, es necesario que los docentes y padres practiquen la escucha activa sobre lo que los niños desean conocer; por ello, se recomienda tomar nota a los cuestionamientos de los niños para tomar como base para la planificación de las experiencias de aprendizaje.

Finalmente, se concluye que la formulación de preguntas se realiza mediante el juego puesto que los niños se irán cuestionando el porqué de las cosas; por ello, es necesario que el adulto practique la observación y escucha activa para identificar el tema de interés del niño, respetando sus necesidades e inquietudes.

- c) **Los niños y niñas se plantean hipótesis y elaboran sus propias conclusiones.** “Las hipótesis son predicciones que hacen los niños y niñas en base a las observaciones y conocimientos que tienen de los hechos que han observado” (MINEDU, 2012, p. 14). Expresa que las hipótesis son aquellas posibles respuestas que plantea el niño a través de sus experiencias vivenciales frente a un problema, que deben ser comprobadas a través de la observación, experimentación y recolección de datos. Esto permitirá verificar si los supuestos planteados por los niños son verídicos o no, llegando a deducir sus conclusiones.

El objetivo de esta forma de trabajo, es fomentar el interés por observar con detalles fenómenos naturales y participar en actividades de experimentación. Al enseñarles a formular hipótesis sobre estos fenómenos, se les motiva a explorar y comprender mejor los eventos que suceden a su alrededor. Este enfoque no solo despierta su curiosidad, sino también les ayuda a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje.

Se concluye que, las hipótesis son aquellas posibles respuestas que se plantean los niños a través de la observación, para comprobarla se recurre a la experimentación permitiéndonos verificar si las posibles respuestas son correctas o no, de esa manera se logrará viabilizar la investigación de manera adecuada.

2.2.2.7 ¿Cómo implementar el sector de Ciencia y Tecnología?

El jardín de infancia, es un espacio altamente motivador, en el caso del sector de Ciencia y Tecnología, según el MINEDU (2015) se toma en consideración lo siguiente:

Como docentes de Educación Inicial, sabemos la importancia que tiene el ambiente físico y afectivo en el desarrollo de nuestros niños. Una de las condiciones básicas para favorecer el desarrollo de las competencias, es acompañarlos respetando el proceso de cada uno y su forma de ser, pensar y actuar. (p. 57)

Esta situación, depende de las condiciones del ambiente para que los niños se sientan seguros, puedan jugar, explorar, comunicar sus ideas y aprender. Por el contrario, el sentimiento de inseguridad los hace dependientes

y temerosos de explorar y comunicar, limitando sus posibilidades de desarrollo cognitivo. Además, en el contexto de la organización de un aula, es fundamental considerar el espacio disponible para asegurar que los niños puedan moverse con seguridad y desarrollar su autonomía. Un entorno bien organizado proporciona a los niños claridad sobre dónde se encuentra cada cosa, lo que ayuda a tomar decisiones y participar en actividades de manera independiente. Por ejemplo, se puede designar un área específica para dibujar, un rincón para construir, y una canasta donde se almacenen materiales. Esta estructuración del espacio no solo promueve la seguridad, sino también fomenta el orden y la autodisciplina, permitiendo a los niños enfocarse mejor en sus tareas y actividades creativas.

Establecer un “sector” de ciencia en el aula puede ser una fuente invaluable de aprendizaje, especialmente si se diseña para estimular la curiosidad y el desarrollo del pensamiento crítico. Este espacio debe estar organizado con imágenes, materiales y herramientas científicas que sean accesibles para los niños, permitiéndoles explorarlas libremente. Al proporcionar un entorno donde los estudiantes pueden interactuar con objetos y conceptos científicos de manera autónoma, se fomenta su interés por la ciencia y se facilita el aprendizaje práctico. Un sector bien organizado y atractivo puede inspirar a los estudiantes a hacer preguntas, realizar experimentos y desarrollar habilidades de observación y análisis, contribuyendo significativamente a su educación científica.

El MINEDU (2015) también señala que, para facilitar el aprendizaje científico en los niños y niñas, es esencial que la maestra prepare un entorno adecuado con materiales contextualizados, organizados y accesibles para los estudiantes. Este espacio debe permitir descubrir, experimentar, agrupar, construir, comunicar, expresar, crear y socializar. Además, estos entornos favorecen la realización de juegos simbólicos y de construcción, promoviendo así el desarrollo de habilidades expresivas y representativas.

2.2.2.8 ¿Qué es un docente investigador?

Vega (2015) hace referencia a “la importancia de formar en los estudiantes una cultura científica, con todo lo que ello implica, es decir desarrollar

capacidades, conocimientos y actitudes que les permitan desenvolverse libremente en un mundo marcado por el progreso científico y tecnológico” (p. 38). Por su parte, Evans (2010) plantea que, el docente investigador es aquel que asume su práctica educativa con una perspectiva crítica y autoevaluadora sobre sus métodos y estrategias que utiliza para la comprensión y mejora de los aprendizajes de sus estudiantes; por esta razón, el docente debe ser capaz de reconocer de qué manera está llevando y logrando que sus estudiantes aprendan significativamente, si no fuera el caso pueda ser modificado o descartado buscando otra estrategia que sea pertinente y motivadora para el aprendizaje significativo.

De similar manera, el Fondo Nacional de Desarrollo en la Educación Peruana (FONDEP, 2019) expone que, “el docente-investigador, concebido como un líder social, es la pieza clave para transformar la escuela que tenemos en una escuela que investiga” (p. 22). En esencia, menciona la necesidad de promover actividades para que los estudiantes participen con libertad y autonomía. En la misma línea, la FONDEP (2019) afirma que, para fomentar una educación investigativa, es fundamental que el docente investigador evalúe y mejore su práctica educativa; para lo cual, deberá conocer a sus estudiantes sobre su forma y ritmo de aprendizaje, sus intereses e inquietudes; para lo, cual se buscará estrategias y métodos pertinentes para promover un aprendizaje significativo.

III. METODOLOGÍA

3.1 Descripción del contexto

3.1.1. Descripción del contexto geográfico

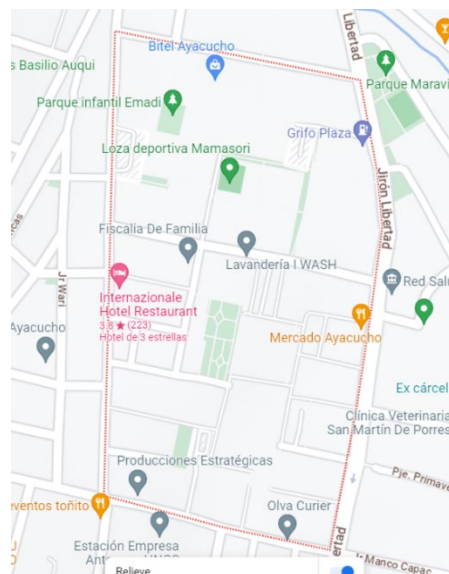
La Institución Educativa Inicial N.º 320 "San Miguelito Arcángel", está situada en la Urbanización María Parado de Bellido (EMADI), provincia de Huamanga, región de Ayacucho. Cuenta con servicios básicos de agua, desagüe, fluido eléctrico, seguridad ciudadana, entre otros y alberga niños y niñas con un nivel socio económico medio.

El Banco Central de Reserva (BCR, 2015) argumenta que,

La región de Ayacucho se encuentra ubicada en la zona sur central de los Andes, con un área total de 43 815 km², equivalente al 3,4% del territorio Nacional. Limita por el norte con Junín, por el nor - oeste con Huancavelica, por el oeste con Ica, por el sur con Arequipa, por el este con Apurímac y con el Cusco por el nor - este. (p. 11)

La zona de ubicación está considerada como residencial, situación que ayuda para contar con aulas pedagógicas y un equipo de docentes selectos, la exigencia de la población ayuda a su mejora continua.

Figura 1 : Ubicación de la urbanización María Parado de Bellido

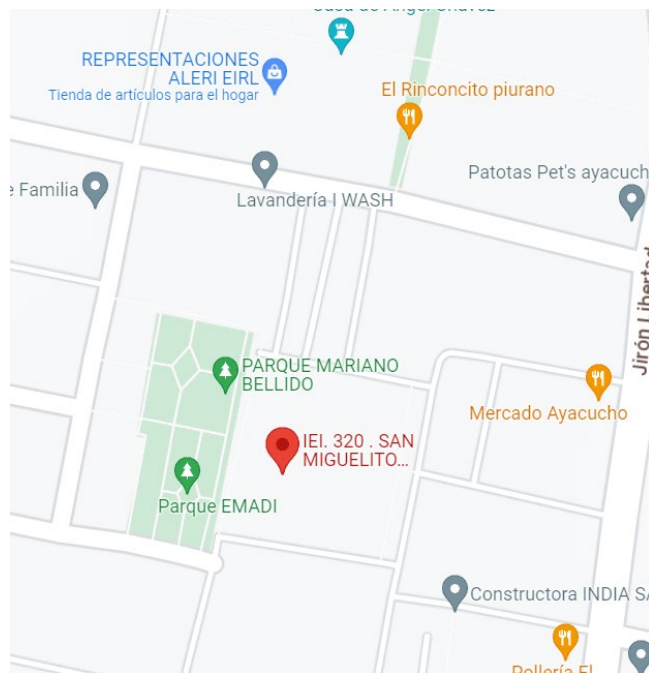


Nota. ubicación de la Urbanización María Parado de Bellido

Google Maps, 2023

<https://www.google.com/maps/place/Urb+Maria+Parado+de+Bellido,+Ayacucho+05003/@-13.1531422,74.2313239,17z/data=!4m6!3m5!1s0x91127df01101c021:0xda0b5c099da3ff2f!8m2!3d-13.1529681!4d-74.2289376!16s%2Fg%2F11f19x4z4!5m1!1e4?entry=ttu>

Figura 2 : Ubicación de la IE N.º 320 "San Miguelito Arcángel" EMADI



Nota. ubicación de la I.E N.º 320 "San Miguelito Arcángel" EMADI

Google Maps, 2023

<https://www.google.com/maps/place/IEI.+320+.+SAN+MIGUELITO+ARCANGEL/@-13.1537589,74.2311721,17z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x91127df0183b364f:0x22c054faa02fa8b7!8m2!3d-13.1537641!4d-74.2285972!16s%2Fg%2F11c2mdc0k2!5m1!1e4?entry=ttu>

3.1.2 Descripción del contexto social

La Institución Educativa Pública N.º 320 "San Miguelito Arcángel", EMADI, tiene actualmente 48 años, fue creada con la Resolución Directoral N.º 0131, de fecha 01 de abril de 1975, en el Pueblo Joven de Maravillas de la ciudad de Ayacucho, provincia de Huamanga, con la denominación de Jardín de Niños N.º 320 de Maravillas, en aquel entonces fue directora la Prof. Rosa A. de Quintanilla.

La población infantil proviene, en su mayoría, de la misma zona y algunos de otras cercanas como el AA HH La Picota, Los Artesanos, Madre Covadonga y las Urbanizaciones Sector Público, Mariscal Cáceres, Maravillas, 16 de abril. En cuanto a los servicios complementarios son atendidos por las instituciones propias del sector correspondiente, Hospital Regional de Huamanga, PRONAA.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020) "la población al 30 de junio de 2020 fue de 668, 213 habitantes, siendo la provincia de Huamanga la de mayor concentración poblacional con 47,6 % del total departamental" (p. 3).

En la Institución Educativa, muchos padres no mantienen una relación conyugal estable, debido a diversos factores económicos, personales, etc. Muchas madres son solteras jóvenes. Sin embargo, su compromiso con la educación de sus hijos es responsable.

3.1.3 Descripción del contexto político

La región Ayacucho cuenta con un gobernador y alcaldes municipales. En las convocarías para tomar decisiones educativas participa activamente la directora de la IE "San Miguelito Arcángel", por esta razón, logra beneficios económicos para la mejora institucional. Por otro lado, en las capacitaciones organizadas por la UGEL también participa con un equipo de docentes.

La institución cuenta con dos turnos (mañana y tarde), 10 aulas están habilitadas para el turno mañana, 4 aulas de 3 años, 3 aulas 4 años y 3 aulas de 5 años, mientras que, en el turno de la tarde se encuentra 2 aulas de 4 años, con un aforo aproximado de 24 a 25 niños, haciendo un total de 300. Otro dato

importante es que cuenta con docentes capacitados, tanto contratados como nombrados.

3.1.4 Descripción de contexto económico

Según el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS, 2021), la región Ayacucho cuenta con 616,176 habitantes, del total 31,600 son niños menores de 3 años, asimismo, el 54,037 son adultos mayores y el 63,896 presenta algún tipo de discapacidad, ya sea física y psicológica u otra.

Respecto a la condición económica de la población, según la Encuesta Nacional de Hogares ENAHO, citado por el MIDIS (2023), el 40.5 % están dentro del grupo de pobreza, de los cuales el 10.7 %, en pobreza extrema y el 29.8 % en pobreza, llegando a concluir que el 59.5 % presenta condiciones socioeconómicas media.

En la IE “San Miguelito Arcángel” se ha visto que, según el grado de instrucción el mayor porcentaje de padres de familia tienen estudios completos de Educación superior, mientras que la minoría, solo primaria completa y secundaria incompleta.

Por consiguiente, el mayor porcentaje de los padres de familia son profesionales y cuentan con un trabajo estable, mientras que la minoría se dedica al trabajo ambulatorio, a pequeños emprendimientos, etc. Por otro lado, hay madres de familia que se dedican a las labores domésticas del hogar.

3.1.5 Descripción del contexto cultural

La región Ayacucho cuenta con recursos culturales del pasado prehispánico como las ruinas de Vilcas Huamán, Wari, Conchopata, las Cuevas de Piquimachay, La Pampa de Quinoa, el museo de Andrés Avelino Cáceres, la casa de María Parado de Bellido y las 33 iglesias. Además, cuenta con otros atractivos turísticos vinculados a los Recursos Naturales como las Pampas Galeras y el Bosque de Puyas.

Asimismo, cuenta con prestigiados escritores y músicos como Ranulfo Fuentes, Antonio Sulca Effio, Juan Matta Peralta, Otto Valladares, Carlos Huamán, Atilio Rivera, Trío Ayacucho, los hermanos Gaytán Castro, Raúl García Zárate, Max Castro, etc.

Respecto a las fiestas costumbristas, destacan los carnavales, Día de Todos los Santos, Semana Santa, entre otras.

En la IE “San Miguelito Arcángel” celebran el aniversario del 14 al 29 de septiembre, en este periodo realizan diversas actividades como el campeonato intersecciones, un homenaje en honor a San Miguelito Arcángel a cargo de los mayordomos, el paseo de faroles, etc.

Lingüísticamente, la mayoría de los padres hablan correctamente el castellano, sin dejar de practicar costumbres de sus lugares de origen, los adultos en especial, mientras los abuelitos hacen uso de la lengua quechua, como lengua materna.

3.2 Enfoque de investigación

La presente investigación se basó en el enfoque sociocrítico. Según Quispe (2012), este enfoque tiene como objetivo transformar la educación con el fin de lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza y en la calidad del aprendizaje. Para lograr, es fundamental la participación activa de la comunidad educativa y que permite una investigación abierta y flexible.

Alvarado y García (2008) afirman que, el paradigma sociocrítico busca transformar la sociedad, es decir, propiciar la crítica social con una mirada autorreflexiva, autónoma y liberadora, donde las personas se involucren para dar soluciones a las diversas necesidades sociales, de esta manera contribuye a la construcción de nuevos conocimientos.

Asimismo, Martínez (2007), al referirse a este paradigma, menciona que, las personas reflexionen con un carácter crítico sobre lo que acontece en su contexto y vida cotidiana, de esta manera puedan tomar decisiones favorables sobre sus acciones sin limitaciones para un mejor desenvolvimiento.

En conclusión, se trata de un medio de reflexión del investigador que busca dar solución a los problemas y necesidades sociales, con un pensamiento crítico y reflexivo, para lograr dicho cambio se necesita la participación activa de los integrantes de la comunidad.

3.3 Método de investigación

La investigación se enmarcó en el enfoque cualitativo y se clasifica como una investigación-acción educativa. Según Quispe (2023), este tipo de investigación promueve el compromiso y la participación activa de todos los involucrados. En primer lugar, se lleva a cabo un diagnóstico inicial que permite identificar el problema, en el cual participan tanto los padres de familia como la docente. Se prosigue con la elaboración de un plan de acción orientado a abordar esta problemática. Por último, se evalúan los resultados, a través de una reflexión crítica.

Por otro lado, Latorre (2004) manifiesta que, la investigación acción educativa está encargada de atender las necesidades educativas con la finalidad de que el docente pueda mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, para lo cual debe tener una mirada crítica y autorreflexiva sobre las actividades pedagógicas que propone.

En consecuencia, la investigación-acción educativa se define como un enfoque para analizar y evaluar la práctica pedagógica del docente. Tiene como objetivo principal abordar las necesidades educativas identificadas a partir de un diagnóstico. Ante dicha problemática, se elabora un plan de acción orientado hacia la transformación educativa.

3.4 Unidades de información

Esta etapa es importante para el desarrollo integral del niño y el desarrollo de habilidades investigativas es fundamental para que, en el futuro, puedan desenvolverse de manera efectiva en su formación, iniciando en la educación primaria, continuando en la secundaria y culminando en la educación superior.

Además, se involucró a los padres de familia en el proceso de diagnóstico junto con la docente, con el fin de recopilar información, que permitió la elaboración del plan de acción. Para este propósito, se trabajó con la sección "Los Bondadosos" de 4 años, que cuenta con 24 niños: 17 varones y 7 mujeres. En el aula, se identificó a un niño con discapacidad física que no presenta limitaciones en su aprendizaje.

Aunque muchos de los niños provienen de diferentes contextos económicos y culturales, no influye en sus posibilidades de aprendizaje. En el

aula se practica un enfoque de inclusión social que busca promover un aprendizaje significativo, atendiendo a las inquietudes y necesidades de cada niño.

3.5 Acceso al campo

La ejecución de la tesis se desarrolló, a través de diversos procesos, iniciando con la aprobación para realizar el proyecto de investigación mediante un diálogo consensuado con la docente y las investigadoras, tras realizar coordinaciones se convocó a una reunión a los padres de familia para realizar el diagnóstico, a través de la técnica “lluvia de ideas”, seguidamente se presentó una solicitud de autorización dirigida a la directora que fue aceptada.

Se realizaron coordinaciones previas con la docente para aplicar la prueba de entrada, en la que se utilizaron tres instrumentos: la entrevista a profundidad, la ficha de observación y el cuaderno de campo. Asimismo, se convocó a una reunión a los padres de familia para la firma del consentimiento informado.

Seguidamente, se ejecutó el Plan de Acción durante dos semanas, a través de 10 actividades que incluían talleres, desarrollados entre el 17 de julio y el 11 de agosto. Finalmente, el lunes 14 de agosto, se realizó la prueba de salida utilizando los instrumentos mencionados anteriormente.

Durante este proceso, enfrentamos diversas dificultades, como la localización de la nueva docente encargada del aula, que ocurrió al inicio de la ejecución del proyecto. También fue un obstáculo las vacaciones de dos semanas, desde el 24 de julio hasta el 4 de agosto. No obstante, estos hechos fueron superados con éxito gracias a las coordinaciones previas realizadas con la docente y el auxiliar del aula.

3.6 Técnicas e instrumentos

3.6.1 Técnicas

En el proceso de investigación se utilizó la técnica de la observación participante y la entrevista a profundidad:

3.6.1.1 Observación participante. Al respecto Quispe (2023) considera que,

La observación participante es una técnica eminentemente cualitativa y se utiliza con la finalidad de describir, interpretar y comprender la realidad objeto de estudio. En ella, el investigador se desenvuelve de

manera muy comprometida, buscando penetrar en la vivencia del grupo, institución u otros. (p. 54)

Asimismo, Casi et al., citado por Escudero y Cortez (2018) manifiestan que, “El objetivo de la observación participante es estudiar *in situ*, desde dentro, involucrando investigador e informantes en interacción social en el espacio natural de estos últimos” (p.78).

Hernández et al. (2014) exponen que, la “observación participante implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 399).

3.6.1.2 Entrevista en profundidad. Díaz et al. (2007) sostienen que, esta técnica tiene mayor utilidad en las investigaciones cualitativas para registrar información de una manera sencilla y amena, cuyo objetivo principal del entrevistador es recabar información referente a sus intereses como una conversación simple pero muy significativa.

Ruiz (2013) refiere que, su empleo es particularmente en una investigación cualitativa, donde el investigador es el encargado de formular sus preguntas de una manera abierta y flexible, dejando de lado la entrevista estructurada.

3.6.2 Instrumentos

El instrumento que se utilizó en la presente investigación fue el cuaderno de campo, la ficha de observación y la entrevista a profundidad:

3.6.2.1 Cuaderno de campo. Fuentes (2015) señala que, este instrumento es útil para verificar si la hipótesis planteada está correctamente elaborada; asimismo, permite verificar y corroborar el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque se describe detalladamente las actitudes observadas del individuo.

El cuaderno de campo se empleó para registrar información relevante durante la observación participante, donde se documentaron hechos relacionados con las categorías establecidas en la investigación: clasificación, planificación, formulación y verificación de hipótesis, así como la

experimentación. Este registro se llevó a cabo tanto antes como después de implementar el Plan de Acción.

3.6.2.2 Ficha de observación. Arias (2020) expresa que, el instrumento mencionado es utilizado por el investigador para obtener información sobre un objetivo específico, dependerá del investigador tomar en cuenta las características de su contexto, emociones o conductas de una persona, dependiendo de sus intereses o lo que desea investigar.

La ficha de observación sirvió para registrar los acontecimientos de los 24 niños de la sección “Los Bondadosos”, tanto antes como después de implementar el plan de acción. Esto permitió recopilar información precisa y verificada sobre cada uno de los miembros del grupo.

3.6.2.3 Entrevista en profundidad. Robles (2011) plantea que, “en la entrevista en profundidad la construcción de datos se va edificando poco a poco, es un proceso largo y continuo; por lo que la paciencia es un factor significativo que debemos rescatar durante cada encuentro” (p. 41).

Hernández (2002) comenta que, la aplicación de este instrumento “da absoluta libertad al entrevistado para expresar su opinión acerca de un tema, y el entrevistador sólo interviene para orientarlo o estimularlo para que hable acerca de lo que está investigando” (p.193).

Con la aplicación de este instrumento se recopiló información acerca del conocimiento previo que tenían los niños de las categorías, para este fin se tomó en cuenta la participación de la docente y auxiliar de aula.

3.7 Rigor científico

El rigor científico de la tesis se alcanzó mediante dos métodos: la auditabilidad o confirmabilidad y la triangulación de datos, los cuales se describe a continuación con mayor detalle.

Quispe (2023) señala que, la confirmabilidad se logra, a través de la participación de un evaluador externo que no estuvo involucrado en la investigación. Este evaluador tiene la responsabilidad de verificar y analizar la información, así como las interpretaciones y conclusiones alcanzadas. Este

proceso de confirmación se respaldará mediante el registro de datos e información que se presentarán en un anexo.

Por otro lado, Latorre (2004) manifiesta que, la triangulación de datos es aquella recolección de información con los instrumentos utilizados durante la investigación, que seguidamente serán verificados y comparados para llegar a una conclusión concreta y específica, dentro de ello se considera una gama de documentos, instrumentos, personas, etc.

IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1 Presentación de resultados

Figura 3 : Estructura antes de la aplicación del Plan de Acción

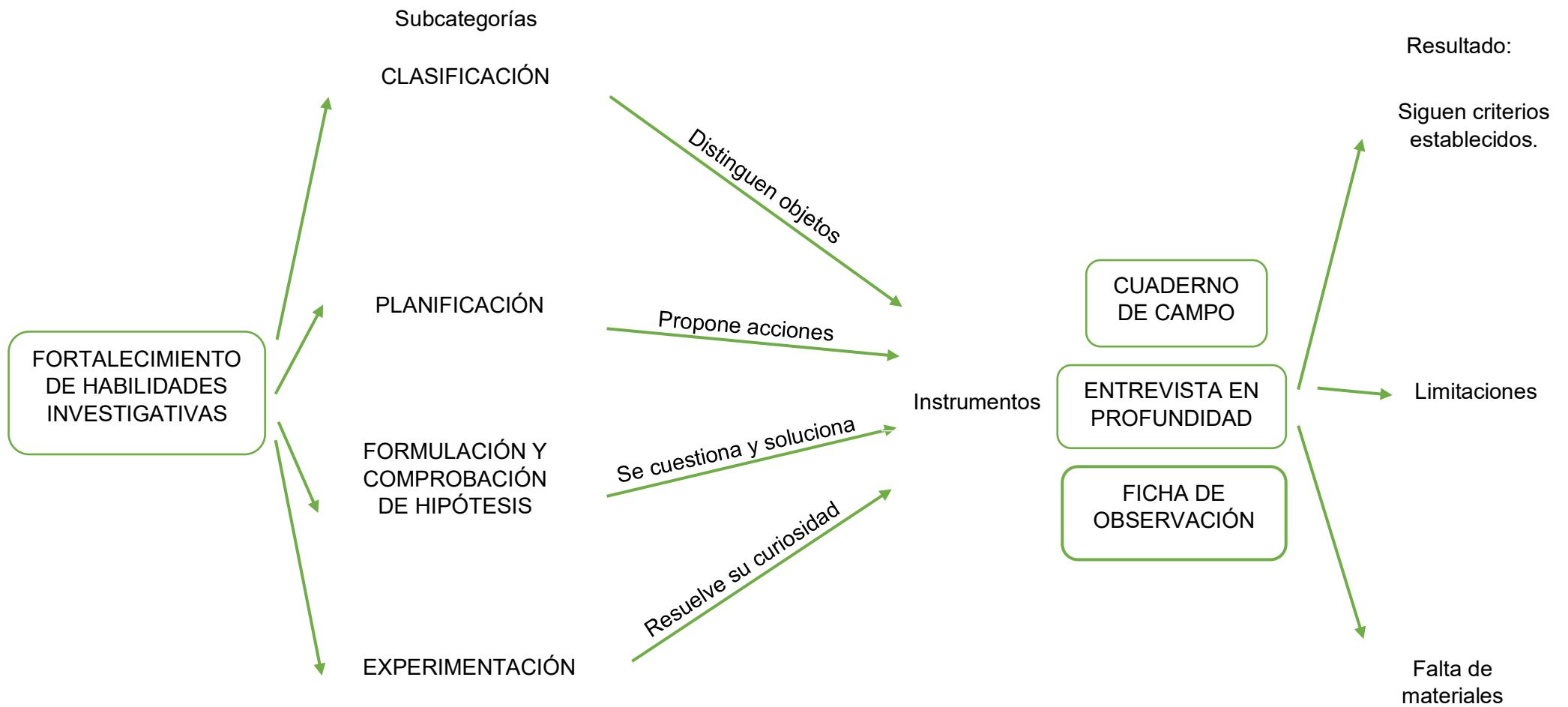
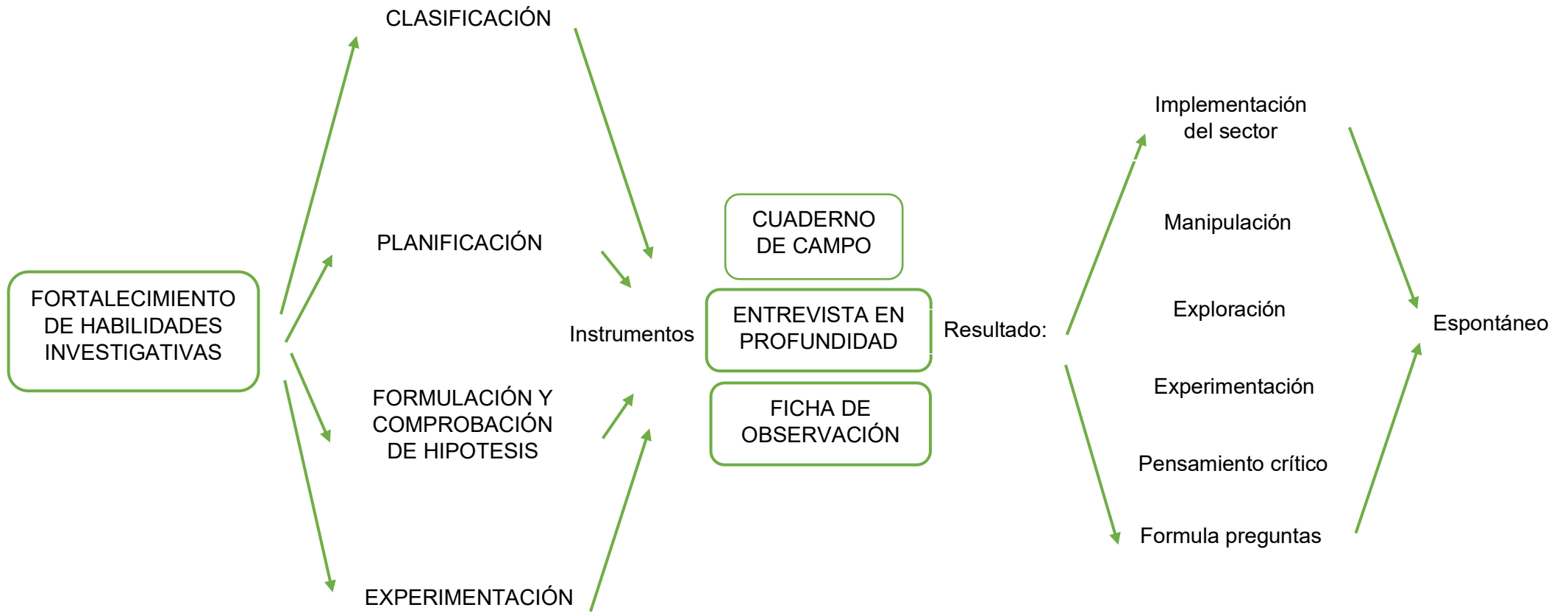


Figura 4 : Estructura después de la aplicación del plan de acción



4.2 Análisis e interpretación de datos

Al realizar la reducción de datos en la presente investigación, se tuvo una mirada desde un enfoque cualitativo. Al respecto, Quispe (2023) manifiesta que, el análisis de datos cualitativos es la “indagación sistemática y reflexiva de la información recabada. Este proceso implica recopilar los datos, organizar en unidades temáticas, reducir la información obtenida para facilitar su tratamiento y comprensión de los mismos” (p. 39).

Para Guerrero (2016), “el sentido de esta etapa consiste en reducir, categorizar, clarificar, sintetizar y compara la información con el fin de contar con una visión lo más completa posible de la realidad objeto de estudio” (p. 8).

Es decir, el análisis de datos en una investigación cualitativa conlleva a una organización y sistematización de la información recolectada con la utilización de los distintos instrumentos, para un mejor entendimiento y descripción del problema.

En esta investigación, se recopiló información utilizando tres instrumentos: el cuaderno de campo, la entrevista en profundidad y una ficha de observación. Estos instrumentos se aplicaron con la maestra del aula a los 24 niños de la sección “Bondadosos”. Además, se emplearon al inicio y al final de la ejecución del plan de acción, que resultó fundamental para la reducción y categorización de los datos en el estudio.

4.2.1 Resultados del diagnóstico

La etapa de diagnóstico de la investigación acción educativa marcó el inicio del proceso para identificar la situación problemática. Para este fin, se empleó la técnica de “lluvia de ideas”, en la que participaron la maestra y los padres de familia. Como resultado del diagnóstico, se concluyó en que, en el aula existe un desinterés en el fortalecimiento de las habilidades investigativas de los niños y niñas, debido a la falta de recursos necesarios para potenciarlas.

Las pruebas PISA han puesto de manifiesto a nivel internacional las deficiencias en el desarrollo de habilidades investigativas. De manera similar, las pruebas ECE evidencian el escaso interés de los estudiantes de nivel secundario en la región Ayacucho, donde solo un 7,8 % alcanzó un nivel satisfactorio. Este

porcentaje es insuficiente, porque no supera el 50 % de los aprendizajes esperados en el área de Ciencia y Tecnología. Por lo tanto, para optimizar el desempeño en este campo, el Estado debería haber resaltado la importancia de la educación científica desde el nivel inicial, dado que los niños, desde sus primeros años de vida, desarrollan una curiosidad innata por descubrir el mundo que les rodea.

Colombia destaca como uno de los países latinoamericanos que da prioridad a la educación científica desde la infancia, gracias al Programa Ondas, dirigido a niños, niñas y adolescentes. Este programa tiene como objetivo fomentar las habilidades investigativas, centrándose en las curiosidades y preguntas que los pequeños plantean sobre los fenómenos de su entorno. Su propósito fundamental es expandir esta iniciativa a lo largo y ancho del país, abarcando todos los niveles educativos, desde la educación inicial, mientras que en Perú se implementa solamente a partir de la educación secundaria.

Si bien es cierto que los niños y niñas son investigadores innatos, es fundamental reconocer que sus habilidades investigativas surgen de la curiosidad y el asombro ante diversas situaciones de su vida cotidiana. Por esta razón, desde el nivel inicial, es esencial fomentar estas habilidades para que, a lo largo de su formación educativa, no enfrenten limitaciones al cuestionarse, sino que puedan estimular su curiosidad, propiciar la indagación y encontrar respuestas a sus preguntas.

En la Institución Educativa N.º 302 “San Miguelito Arcángel”, los docentes no están adecuadamente capacitados para desarrollar y fortalecer estas habilidades investigativas, ya que tienden a imponer limitaciones a los niños y niñas. Además, otro problema significativo es la falta de un área destinada a Ciencia y Tecnología. También enfrentan una escasez de materiales, que se debe a que el MINEDU no proporciona recursos adecuados para todos los estudiantes de la institución. Esta situación resulta en un déficit en el desarrollo de la curiosidad y el asombro entre los educandos.

Con el objetivo de comprender la situación de las habilidades investigativas en la sección “Bondadosos” de la IE “San Miguelito Arcángel”, se ha establecido como categoría principal las habilidades investigativas, que se

fundamentará en un diagnóstico presentada a continuación, seguido del análisis de resultados e interpretación. Además, se consideraron las subcategorías, planteadas por los autores, que incluyen clasificación, planificación, formulación y planteamiento de hipótesis, así como la experimentación.

Categoría: Habilidades investigativas

Las habilidades investigativas están conceptualizadas desde diversos enfoques. Cabello (2011) sostiene que, “el aprendizaje científico nace de la curiosidad que todos tenemos por conocer y comprender los fenómenos que nos rodean. Por el interés natural de descubrir los objetos y las cosas, relacionarse con ellas y poner en juego sus propias capacidades. Las dudas y explicaciones que los niños(as) realizan de forma ingenua irán conduciendo a la conquista de preguntas y respuestas más rigurosas” (p. 60). Del mismo modo, Calle (2017) establece que,

el Desarrollo de las Habilidades Investigativas son importantes para el desarrollo perceptivo y cognitivo, mejora su capacidad de razonamiento, todos los sistemas se comunican entre sí y funcionan juntos, le permite resolver problemas en situaciones reales, trabaja en la construcción de su propio aprendizaje, desarrolla su capacidad deductiva y aprende a crear estrategias y soluciones propias. (p. 20)

Las pruebas ECE y PISA evidenciaron que nuestro país desatiende la educación investigativa. Este problema se reflejó en los resultados, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel inicial. Es fundamental reforzar esta práctica desde los primeros años de educación, porque esta etapa es fundamental para desarrollar un enfoque investigativo que permita a los estudiantes consolidar un pensamiento crítico a lo largo de su formación en educación primaria, secundaria y superior, contribuyendo así a reducir las brechas educativas.

En la Institución Educativa “San Miguelito Arcángel”, en la sección “Bondadosos” de 4 años, se observó que los niños no fortalecen sus habilidades investigativas debido a diversos factores. Entre ellos, se destaca la falta de capacitación de los docentes, quienes a menudo imponen múltiples limitaciones.

Además, no cuentan con espacios adecuados para el área de Ciencia y Tecnología, ni con los materiales necesarios para todos los estudiantes.

A continuación, se presentan los resultados de los instrumentos cualitativos, que incluyen el cuaderno de campo y la entrevista en profundidad. Como producto del proceso de investigación, se concluye que, tanto los docentes como la directora y los padres de los niños muestran ciertas limitaciones en el desarrollo de las habilidades investigativas de los alumnos. Los padres, en particular, no siempre saben cómo responder adecuadamente a las inquietudes de sus hijos, a menudo brindando respuestas cortantes o mostrándose desinteresados.

Además, se observó la ausencia del sector de Ciencia y Tecnología, que constituiría un recurso fundamental para fortalecer estas habilidades investigativas. Aunque la institución cuenta con amplias áreas verdes y espacios de juego que permiten a los niños explorar diversas actividades, estos elementos no son suficientes para fomentar una educación verdaderamente investigativa.

Por otro lado, en la prueba de entrada se utilizó la ficha de observación como instrumento cuantitativo y se obtuvo los siguientes resultados:

TABLA 1

Categoría: Habilidades Investigativas

Análisis cuantitativo

VALORES	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	48,0	0	0,0
A veces	13	52,0	12	48,0
Siempre	0	0,0	13	52,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Base de datos ficha de observación

En la Tabla 1, se analizan las habilidades investigativas. Antes de implementar las estrategias lúdicas, la prueba de entrada reveló que un 52 % de los niños y niñas de 4 años, aula “Bondadosos”, se ubicaba en el nivel de

“proceso”. Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias, este mismo grupo logró avanzar al nivel de “logro” con un incremento del 52 %. Estos resultados evidencian el impacto positivo de las estrategias lúdicas, que a su vez respalda la eficacia y relevancia del plan de acción implementado en la mejora de las habilidades investigativas.

Subcategorías

Clasificación. La clasificación es una de las primeras subcategorías de las habilidades investigativas. Restrepo (2007) refiere que, “es la habilidad básica para la sistematización de información. Las clasificaciones pueden ser convencionales cuando dividen un conjunto de objetos en clases diferentes, pero los principios por los que se categorizan dichos objetos están diseñados sólo para dar respuesta a algún propósito específico” (p. 31).

En la prueba de entrada se utilizaron tres instrumentos para recopilar información: la entrevista a profundidad, el cuaderno de campo y la ficha de observación. Los resultados indican que los niños y niñas de 4 años de la sección “Bondadosos” sí son capaces de clasificar, aunque presentan ciertas limitaciones. Esto se debe a que la maestra organiza grupos y define órdenes de juego, impidiendo que los niños clasifiquen según su propio criterio. Este aspecto se evidencia en la entrevista en profundidad, donde se menciona que “juegan con cubos. También tenemos cuadrados imantados donde ellos clasifican por colores” (EP1-L-9-11). Además, se observó que “G. M. decidió desarmar el carro que había construido con las piezas imantadas y almacenarlas por colores, tal como la maestra les había explicado anteriormente” (Cc2, L3 al 6).

Por otro lado, los niños y niñas de 4 años en el momento del juego en sectores, mientras guardaban los juguetes no usaban ningún criterio para clasificar, esto se evidenció en A, “puesto que combinó los dinosaurios y animales domésticos guardándoles de manera desordenada” (Cc3, L7 al 9). Asimismo, se evidenció en “P después de unos minutos se nos acercó con dos platitos de comida, en el cual se observó que P realizó los platillos combinando las frutas y verduras” (CC4-L5-8).

Por otro lado, en la prueba de entrada se utilizó la ficha de observación como instrumento cuantitativo, obteniendo los siguientes resultados:

TABLA 2**Sub categoría: clasificación****Análisis Cuantitativo**

VALORES	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	15	60,0	0	0,0
A veces	10	40,0	12	48,0
Siempre	0	0,0	13	52,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Base de datos ficha de observación

En la tabla 2, respecto a la subcategoría de clasificación, se observa que, en los resultados de la prueba de entrada antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayoritario de los niños y niñas de 4 años de la sala “Bondadosos”, se encontró en el nivel de “inicio” en un 60 %, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas los niños y niñas lograron avanzar en el nivel de “logro” con un 52 %. Estos resultados evidencian que, la aplicación de las estrategias lúdicas tuvo efectos positivos que permitieron lograr la mejora respecto a la subcategoría de clasificación y certifica que el Plan de Acción aplicado fue muy significativo y favorable.

Con la aplicación de la prueba de entrada se concluyó que, los niños y niñas de 4 años no lograron desarrollar la subcategoría de clasificación, debido a que la maestra limita con ciertas indicaciones que da sobre cómo deberían de hacer, mas no permitiendo que los niños clasifiquen según su criterio; por otro lado, esto no se evidencia en todos, la gran minoría logra el desarrollo de esta subcategoría de manera monótona siguiendo ciertos patrones ya establecidos.

Planificación. La planificación se define desde varios puntos de vista. Huamán (2021) expresa que, en esta “habilidad investigativa, los niños tienen la oportunidad de proponer los procesos que necesitan realizar para investigar, es decir, una lista de acciones previas al trabajo de campo, en los que se involucra el razonamiento autónomo” (p. 47). Restrepo (2007) sostiene que, “la planificación permite desarrollar acciones de manera secuencial, ordenarlas,

realizar anticipación y previsión; da la posibilidad de repensar una situación propuesta” (p. 33).

Del mismo modo, se utilizó tres instrumentos para realizar la prueba de entrada que permitieron recopilar información. Se concluye que, los niños de 4 años de la sección “Bondadosos” tenían una idea básica sobre lo que querían y cómo realizarían, pero a la hora de aplicar tenían muchas distracciones y malas actitudes que no les permitían lograr lo planificado. Esto se evidencia cuando P mencionó que “primero iremos por arriba, después iremos por abajo, después al recreo. Es así que todos los niños se pusieron en una fila con parejas, al cual la maestra dio la indicación que primero iremos por abajo, dejando de lado el comentario que hizo P” (Cc4, L13 al 17). Sobre los datos obtenidos se puede observar claramente que el niño tiene idea y noción de cómo se puede realizar una previa planificación sobre lo que quiere realizar, pero muchas veces hay distracciones que interrumpen lo establecido.

Asimismo, se observó que, cuando la maestra mencionó que realizarían un recorrido por el perímetro de la IE dio indicaciones previas, fue así que “cuando se encontraban a punto de salir de la IE J como se encontraba al inicio de la fila, se fue hacia arriba dejando de lado el recorrido ya mencionado” (Cc5, L13 al 16).

Por otro lado, en la prueba de entrada se utilizó la ficha de observación como instrumento cuantitativo, obteniendo los siguientes resultados.

TABLA 3

Sub categoría: planificación

Análisis cuantitativo

VALORES	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	14	56,0	0	0,0
A veces	11	44,0	19	76,0
Siempre	0	0,0	6	24,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Base de datos ficha de observación

En la tabla 3, respecto a la categoría de planificación, se observa que, en los resultados de la prueba de entrada antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayoritario de los niños de 4 años de la salita “Bondadosos” se encontró un 56% en el nivel “inicio”, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, lograron avanzar al nivel “proceso” con un 76 %. Los resultados evidenciaron que, la aplicación de las estrategias lúdicas tuvo efectos positivos que permitieron lograr la mejora en relación con la categoría de planificación, que certifica que el Plan de Acción aplicado fue muy significativo y favorable.

Formulación y comprobación de hipótesis. La formulación y comprobación de hipótesis se define desde varias perspectivas. Restrepo (2007) plantea que, la formulación de hipótesis no viene a ser aquellas respuestas que son propiamente verbalizadas por los niños, al contrario, hace referencia a aquellas acciones que son apropiadas por los niños, a través de las experiencias vivenciales, las cuales les permiten la formulación de hipótesis según lo evidenciado por medio de sus acciones.

Huamán (2021) asevera que, “También es considerada una herramienta cognitiva, propia del pensamiento científico, empleada para identificar y entender el mundo; a partir de experiencias adquiridas o ante respuestas que se hallan mientras se busca una solución durante una situación problemática” (p. 47).

Por consiguiente, Restrepo (2007) y Huamán (2021) afirman que, la formulación y la comprobación de hipótesis se da de manera espontánea, en base a sus experiencias vivenciales que permiten el surgimiento de preguntas y respuestas a sus inquietudes.

Del mismo modo, se utilizó tres instrumentos para realizar la prueba de entrada que permitió recopilar información, por tal razón, se concluye que, los niños de 4 años de la sección “Bondadosos” tenían la iniciativa de expresar su curiosidad en diversos momentos de las actividades planificadas; asimismo, se observó que la maestra procuraba cumplir su planificación diaria, limitando las inquietudes y cuestionamientos que realizaban los niños poniendo brechas a las repreguntas que debería realizar la maestra. Esto se evidenció cuando se

salieron a realizar el recorrido del perímetro de la IE, “B se dio con la sorpresa que su pantalón estaba mojado, pero no preguntó porque estaba así su pantalón; al contrario, se sacudió y se fueron corriendo a la I.E.” (Cc6, L25 al 29). Sobre la información obtenida, se concluye que, tiene deficiencia en expresar su curiosidad y replantearse preguntas sobre algún hecho sucedido; por otro lado, la maestra no propicia un ambiente de cuestionamientos.

Por otro lado, también se evidenció que en el “desarrollo de la experiencia de aprendizaje J no mostró ningún tipo de interés debido a que no despertó su curiosidad el tema tratado” (Cc5, L17 al 19), esto se dio debido a que el tema tratado fue planteado por la maestra, mas no fue por el niño(a).

Asimismo, la maestra mencionó que, “para poder nosotros saber y disipar la curiosidad que ellos tienen” (EP1, L14 al 15), es decir, la comprobación y la formulación de hipótesis le permite disgregar un tema nuevo a tratar que surge de la curiosidad de niño(a), pero esto es algo teórico debido a que en la práctica no se evidencio.

Por otro lado, en la prueba de entrada se utilizó la ficha de observación como instrumento cuantitativo, obteniendo los siguientes resultados.

TABLA 4

Sub categoría: formulación y comprobación de hipótesis

Análisis cuantitativo

VALORES	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	17	68,0	0	0,0
A veces	8	32,0	13	52,0
Siempre	0	0,0	12	48,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Base de datos ficha de observación

En la tabla 4, respecto a la categoría de formulación y comprobación de hipótesis, se observa que, en los resultados de la prueba de entrada antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, un 68 % de los niños de 4 años de la salita

“Bondadosos”, se encontró en el nivel de “inicio”; luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, los niños lograron avanzar al nivel de “proceso” con un 52%. Estos resultados evidenciaron que, la aplicación de las estrategias lúdicas tuvo efectos positivos que permitieron lograr la mejora respecto a la categoría de formulación y comprobación de hipótesis y certifica que el Plan de Acción aplicado fue muy significativo y favorable.

Experimentación. La subcategoría de la experimentación se conceptualiza desde varias perspectivas. Acerca del particular, Cabello (2011) plantea que,

Desde estas edades es necesaria la experimentación con los objetos y materiales de su entorno. En la vida cotidiana de los niños(as) hay infinidad de vivencias que pueden favorecer una actitud científica hacia el conocimiento. Un día de lluvia, el crecimiento de una planta, un rayo de sol que entra por la ventana, un objeto que flota en un recipiente con agua, son sucesos y oportunidades de las que se pueden extraer muchos conocimientos. (p. 58)

También Sánchez y Velásquez (2019) afirmaron que, “la experimentación es el procedimiento que llevan al niño, a la búsqueda de objetivos a partir de situaciones nuevas, mediante la indagación o resolución de situaciones; es decir, este elemento permite la verificación y comprobación de ideas” (p. 49).

En consecuencia, la experimentación es una etapa vivencial debido a que el niño(a) necesita tocar o percibir, a través de sus sentidos para llegar a una conclusión o una respuesta a las diversas integrantes que se plantea.

Del mismo modo, se utilizó tres instrumentos para realizar la prueba de entrada que permitieron recopilar información, donde se concluye que, los niños de 4 años de la sección “Bondadosos” están muy predispuestos a experimentar sin la necesidad de tener muchos materiales, porque ellos pueden realizar, a través de su cuerpo. Un factor determinante que interfiere en el proceso de investigación son aquellas limitaciones que se observó por parte de la directora y profesora debido a que cuidaban los materiales y espacios de la IE, con exageración como, por ejemplo, las macetas, las plantas, la higiene, etc. No estamos en contra de los bienes de la IE, al contrario, debajo de esos objetos se

encontraba un mundo enriquecedor que experimentar. Esto se evidencio cuando “G.M tenía la curiosidad de tocar el árbol que estaba fuera de su alcance, al cual G.M intentó acercarse apresuradamente, pero la maestra le dijo: No te alejes, porque te puedes perder” (Cc2, L23 al 27). Sobre la información obtenida se concluyó que, la experimentación realizada por el niño fue limitada por parte de la IE, puesto que no permitió que el niño continuara con su experimentación.

Por otro lado, también se evidenció que “J se acercó a observar que había pasado y encontró un montón de chanchitos, y trató de buscar más de ellos en las demás macetas, pero vino la directora y al observar esa actitud le dijo: Que haces ahí, estas malogrando las plantas” (Cc5, L24 al 28), la directora interrumpió la experimentación debido a que le llamó la atención de una manera grotesca prefiriendo el material concreto, mientras que la maestra menciona que los niños(as) “Manipulan y los ponen a caminar sobre su mano y eso les despierta la curiosidad de querer aprender” (EP1, L6 al 7).

Se observó que, tanto la maestra y la directora discrepan sobre esta categoría, pero esto realizan de manera inconsciente, causando cierta limitación en el desarrollo de las habilidades investigativas de los niños(as).

Por otro lado, en la prueba de entrada se utilizó la ficha de observación como instrumento cuantitativo, obteniendo los siguientes resultados.

TABLA 5

Sub categoría: experimentación

Análisis cuantitativo

VALORES	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	40,0	0	0,0
A veces	15	60,0	11	44,0
Siempre	0	0,0	14	56,0
Total	25	100,0	25	100,0

Nota. Base de datos ficha de observación

En la tabla 5, respecto a la categoría de experimentación, se observa que, en los resultados de la prueba de entrada antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayoritario de los niños de 4 años de la salita “Bondadosos” se encontró en el nivel de “proceso” un 60 %, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, los niños y niñas lograron avanzar en el nivel de “logro” con un 56 %. Estos resultados evidencian que la aplicación de las estrategias lúdicas tuvo efectos positivos que permitieron lograr la mejora respecto a la categoría de experimentación y certifica que el Plan de Acción aplicado fue muy significativo y favorable.

4.2.2 Resultados después del Plan de Acción

Categoría: Habilidades investigativas

Después de haber realizado la ejecución del Plan de Acción para fortalecer las habilidades investigativas en los niños de 4 años de la sección “Los Bondadosos”, se utilizaron tres instrumentos para la recopilación de información, los cuales son la entrevista en profundidad, el cuaderno de campo y la ficha de observación.

La ejecución del Plan de Acción se realizó en 10 talleres, las estrategias planteadas surgieron a raíz de la curiosidad de los niños(as), en la hora del desayuno uno de los niños(as) al verse en la cuchara observó que su reflejo era de cabeza, fue así que tuvo la curiosidad de saber por qué se miraba así y mencionó que le gustaría realizar experimentos y todos los niños compartieron esa idea.

Durante la ejecución del Plan de Acción se observó que, los niños estuvieron muy entusiasmados, participativos, atentos, curiosos durante los talleres. Después de haber aplicado cada taller se observó cambios repentinos en la mayoría de los niños(as), puesto que, se acercaban al Sector de Ciencia y Tecnología con más seguridad, autonomía y libertad debido a que sabían cómo manipular cada uno de los materiales logrando así aprendizajes enriquecedores.

Esto se ve reflejado en los resultados de la ficha de observación, en la prueba de entrada el 48 % de niños(as) no fortalecía sus habilidades investigativas generando cierta deficiencia, mientras que el 52 % tenía la

iniciativa en el desarrollo de las habilidades, mostrando cierto interés en ocasión durante las labores académicas como en los insectos. Después de haber concluido con la ejecución del Plan de Acción tenemos el 48 % de niños(as) que lograron un avance progresivo en sus habilidades investigativas trayendo consigo la seguridad e iniciativa, asimismo, tenemos un 52 % de niños(as) que logró fortalecer sus habilidades investigativas mostrándose curiosos ante los acontecimientos que surgen en su entorno. Es decir, se logró una mejoría significativa en el fortalecimiento de sus habilidades investigativas.

Seguidamente detallaremos los resultados después del Plan de Acción por subcategorías:

Clasificación. La clasificación es una habilidad básica que permite a los niños(as) clasificar objetos según su criterio o interés, teniendo en consideración los objetos o materiales de su entorno. Esto se evidenció en el juego en el sector hogar cuando “B ordenó como había encontrado en un inicio, puso frutas y verduras de crochet, en la otra canasta las de plástico” (Cc6, L8 al 10), es decir, se logró la noción de clasificación debido a que el niño clasifica los objetos tomando en cuenta el tipo de material.

También en la hora de los juegos en los sectores “A y B se pusieron a ordenarlo por tamaño, del dinosaurio más grande al dinosaurio más pequeño” (Cc3, L5 al 7), donde se mostró la noción de clasificación debido a que los niños(as) clasificaron los objetos teniendo en cuenta el tamaño mas no el color. Así mismo, en la entrevista realizado a la maestra menciona que los objetos del entorno también pueden ser clasificados esto se muestra cuando: “Las semillas ellos clasificaron cuales son las semillas que producen sonidos fuertes y livianos” (EP2, L10 al 12), por otro lado, también al “Recolectar las hojas secas también lo hicieron de manera libre en sus respectivas canastas desde hojas grandes hasta las más pequeñas” (EP2, L13 al 15).

Se puede concluir que, después de haber realizado el plan de acción los niños lograron desarrollar la subcategoría de clasificación satisfactoriamente debido a que lograron clasificar objetos dentro y fuera del aula, esto se corrobora con los resultados de la ficha de observación donde mejoraron en su gran mayoría con un 42 % en etapa de “proceso” y un 58 % con “logro satisfactorio”. Las estrategias lúdicas empleadas en el plan de acción fueron beneficiosas para

el desarrollo de las habilidades investigativas considerando que si se trabaja de una manera objetiva en base a su necesidad se lograría un aprendizaje significativo.

Planificación. La planificación es una secuencia de acciones anticipadas que permiten lograr el objetivo, es decir, los niños(as) planifican una serie de acciones para lograr un propósito. Esto se evidenció en el momento de recopilar información antes de la actividad donde “J primero puso la sal, después movió juntamente con sus compañeros, para finalmente poner el huevo” (Cc5, L5 al 7). Se nota claramente el logro de la subcategoría de planificación, debido a que lo mencionado tiene una secuencia cronológica.

También se reflejó la planificación cuando “K fue muy paciente y siguió los pasos tal y como mencionó la profesora, debido a que espero que los compañeros terminaran de mover, para seguidamente poner el huevo (Cc1, L14 al 18). No solo es importante planificar las acciones a seguir, sino cumplir con lo planificado siempre teniendo en cuenta la finalidad.

Por otro lado, es importante tener en cuenta los materiales de los cuales dispones para realizar una planificación, esto se refleja cuando “La maestra pregunta: ¿Qué más utilizaremos? y B explicó que también utilizaremos la leche de la vaca Lola, huevo y sal (Cc6, L30 al 32)”. Se nota claramente que B observa los materiales y plantea que secuencia deberá cumplir para lograr dicha actividad.

Se concluye que, después de haber realizado el plan de acción se pudo notar un cambio progresivo en los niños(as) mejorando en su gran mayoría con un 76 % en etapa de “proceso” y un 24 % con “logro satisfactorio”. Las estrategias lúdicas empleadas en el plan de acción fueron beneficiosas en una minoría, pero cabe recalcar que tenemos un gran avance porque la gran mayoría se encuentra en “proceso” por lo cual es necesario que los docentes continúen proponiendo estrategias metodológicas.

Formulación y comprobación de hipótesis. La formulación y comprobación de hipótesis son aquellas ideas o posibles respuestas que adquieren, a través de su propia experiencia, esto se complementa a su vez con sus saberes previos complementando así un aprendizaje significativo. Esto se pudo notar cuando el

momento del juego libre los niños(as) “No sabía cómo sacar el carro del recipiente con agua al respecto G dijo: “¿Y ahora cómo sacamos el carro?” (Cc2, L24 al 26), se pudo evidenciar con esta actividad que los niños se formulan preguntas a raíz de ellos surgieron varios cuestionamientos para retirar el carro del recipiente logrando así la formulación de hipótesis.

También la maestra presentó un experimento del huevo. “Al respecto la maestra pregunto: ¿Qué pasó con el huevo?, Bequer dijo: “Seguro no se ve el huevo porque está en la leche y es de color blanco” (Cc6, L37 al 39), durante la actividad la maestra depositó leche y agua en un recipiente, lo cual generó muchos cuestionamientos en los niños debido a que no podían observar el huevo, es así que empezaron a formular hipótesis del porqué no se visualizaba.

Asimismo, en una de las actividades, tanto fue el interés del niño que “se paró de su silla muy desesperado acercándose al recipiente e indicando con el dedo, de lo cual se pudo deducir que J quería saber ¿por qué el agua estaba de ese color? (Cc5, L10 al 13), se puede concluir que a raíz de la curiosidad o inquietud del niño(a) surgen diversas preguntas que vendrían a ser la formulación de hipótesis que posteriormente serán comprobadas.

En la entrevista en profundidad realizado a la maestra, mencionó que, la formulación y comprobación de hipótesis es cuando los niños(as) “Quieren saber el porqué de las cosas, por qué esto o por qué aquello, por qué hay día y noche” (Ep2, L20 al 21). Deduciendo a que los niños(as) tiene diversos cuestionamientos de aquello que le impresiona cuando lo percibe a través de sus sentidos, causando en ellos esa sensación de saber y conocer más sobre su interés.

Se puede concluir que, después de haber realizado el plan de acción en comparación con la prueba de entrada se pudo notar un cambio progresivo debido a que los niños tienen mayor facilidad al realizar sus cuestionamientos y buscar soluciones a sus inquietudes, es decir los niños(as) han mejorado en su gran mayoría con un 52 % en etapa de “proceso” y un 48 % con “logro satisfactorio”.

Experimentación. La experimentación es aquel proceso práctico que consiste en comprobar y verificar una idea teórica, esto se evidencio al culminar la actividad planificada “P menciona: ¿Qué pasaría si ponemos el carro, flotara?,

como G tenía un carro en la mano lo puso en el recipiente y se asustó porque el carro se sumergió al fondo” (Cc2, L19 al 24), los niños realizaron una breve experimentación de manera espontánea para comprobar sus posibles respuestas, gracias a ello pudieron llegar a la conclusión de que se hundió debido a que juguete era pesado y de metal.

También, durante el juego en sectores, un par de niños se acercó al sector de ciencia y tecnología fue así cuando “P junto con L pusieron la fruta y la ficha imantada en la balanza y se dieron cuenta que el bloque imantado tenía más peso, es así que decidieron cambiarlo por una linterna” (Cc4, L30 al 34), se reflejó que, a través de esta actividad pudieron experimentar cuál pesaba más y menos, además buscaban igualdad de peso, es decir los niños realizaron la experimentación para resolver sus inquietudes.

En la entrevista en profundidad, realizada a la maestra, mencionó que, la experimentación es cuando los niños “A explorar a ver más cosas, es ahí donde se despiertan la curiosidad de saber más en el área de ciencias (Ep2, L26 al 28)”, los niños realizaran la experimentación siempre y cuando surge un tema de su interés.

Se puede concluir que, después de haber realizado el Plan de Acción se observó un cambio progresivo en los niños debido a que despertaron sus ganas de investigar y experimentador teniendo un mejor dominio al manipular los materiales para lograr su objetivo, es decir mejorando en su gran mayoría con un 44 % en etapa de “proceso” y un 56 % con “logro satisfactorio”.

TABLA 6

TRIANGULACIÓN DE DATOS

Cuaderno de campo	Entrevista en profundidad	Ficha de observación	Conclusión
<p>J se acercó a observar qué había pasado y encontró un montón de “chanchitos”, y trato de buscar más de ellos en las demás macetas, pero vino la directora y al observar esa actitud le dijo: “Qué haces ahí, estás malogrando las plantas” (CC5-L-18-21).</p> <p>G retiró el huevo del recipiente de agua y sal, así mismo tenía un carrito de color blanco en la mano, P al observar el juguete dijo: “¿Qué pasará si ponemos ese carro en el agua, flotará?” (CC4-L-14-17).</p> <p>P junto con L pusieron la fruta y la ficha imantada en la balanza y se dieron cuenta que el bloque imantado tenía más peso, es así que decidieron cambiarlo por una linterna (CC4-L-21-23).</p>	<p>Ahora que hay plantas en el jardín y están creciendo recién, los niños y niñas tienden a buscar lo que hay dentro de ellas: los “chanchitos” (EP1-L-2-4).</p> <p>Los niños estaban muy emocionados por saber qué es lo que pasaba con los experimentos (EP2-L-5-6).</p>	<p>Los resultados obtenidos indican que la mayoría de los niños y niñas de la sección “Los Bondadosos” ha alcanzado el nivel de logro tras la implementación del Plan de Acción. Esto contrasta con el inicio, cuando la mayoría de ellos se encontraba en el nivel inicio.</p>	<p>Se llevó a cabo un análisis que considera las tres técnicas empleadas, lo que nos permite concluir que los niños y niñas de la sección Los Bondadosos han mostrado una mejora significativa en el fortalecimiento de sus habilidades investigativas. Esto se debe a la implementación de un plan de acción que incorpora estrategias lúdicas, con el juego como recurso fundamental. Al realizar la prueba de entrada, se observó que los niños y niñas presentaban limitaciones notables en el desarrollo de estas habilidades, resultado de la escasez de docentes, espacio y recursos disponibles.</p>

V. DISCUSIÓN

La investigación titulada *Estrategias Lúdicas para Fortalecer las Habilidades Investigativas en los Niños de 4 Años en la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho, 2023* presenta un enfoque innovador en el ámbito educativo. Se emplearon estrategias lúdicas, a través de un plan de acción que consiste en un conjunto de actividades diseñadas para fomentar una educación científica, a través del juego. Para asegurar la efectividad de este aprendizaje, es fundamental establecer un clima educativo propicio (Rodríguez, 2021). Las estrategias lúdicas implican representaciones que emergen del juego, pero siempre con una intención clara y objetiva. En lugar de imponer un aprendizaje estructurado, se busca ofrecer al niño o niña la libertad y flexibilidad necesarias para que logren sus aprendizajes de manera espontánea.

Por otro lado, las habilidades investigativas son innatas y se manifiestan desde la infancia. Estas habilidades se manifiestan en las nociones básicas, a través de las cuales el niño explora su entorno movido por su curiosidad. Para fomentar el desarrollo de estas habilidades científicas, es fundamental el acompañamiento de un adulto que motive a seguir explorando y que le ofrezca un ambiente propicio para su descubrimiento (Cabello, 2011).

Es fundamental fomentar las habilidades investigativas desde la infancia, de esta manera, los niños podrán desarrollar un aprendizaje empírico y natural que les facilitará, en el futuro, el acceso a una educación científica de calidad sin la necesidad de forzar ningún conocimiento. Al implementar este enfoque, se contribuirá a cerrar las brechas educativas.

Los planteamientos presentados permitieron desarrollar esta investigación con solidez teórica. En primer lugar, se establecieron los objetivos principales para implementar un Plan de Acción constituida por estrategias lúdicas con el fin de fortalecer las habilidades investigativas de los niños y niñas de 4 años en la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho, 2023.

Como resultado de este proceso de investigación, antes de la ejecución del plan, se recopilaron datos mediante una ficha de observación que permitió evaluar el desarrollo de las habilidades investigativas en varias categorías. Se observó que, de los 24 niños, ninguno alcanzaba el nivel de “logro”; sin embargo, el 52 % se encontraba en el nivel de “proceso” y el 48 % en el nivel de “inicio”. En la prueba de salida, los resultados indicaron que no había niños en el nivel de “inicio”, el 48 % se ubicó en el nivel de “proceso” y el 52 % alcanzó el nivel de “logro”.

Finalmente, al comparar las pruebas de entrada y salida, se evidenció mejoras significativas en las habilidades investigativas de los estudiantes, que despertó su deseo de descubrir y experimentar. En este proceso, la incorporación del sector de Ciencia y Tecnología resultó fundamental y enriquecedora. La novedad de los materiales despertó en ellos asombro y sorpresa al manipularlos, lo cual se respalda con la información recolectada en el cuaderno de campo y en la entrevista en profundidad realizada a la maestra.

Para llevar a cabo la ejecución del Plan de Acción, se implementó un sector dedicado a Ciencia y Tecnología, con diversos materiales como lupas, embudos, coladores, semillas, arena, hojas, linternas, jarras medidoras y recipientes. Estos materiales fueron manipulados libremente por los niños, que les permitió descubrir la función de cada uno de ellos. Esta actividad se realizó a través de estrategias lúdicas en la Institución Educativa Inicial N.º 320 "San Miguelito Arcángel", logrando así resultados significativos en el fortalecimiento de las habilidades investigativas de los pequeños.

Este proceso se apoya en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, que sostiene que el aprendizaje se produce, a través de nuestros sentidos perceptuales, permitiendo al niño crear y formar esquemas mentales. Con el tiempo, estos conocimientos se vuelven más complejos, propiciando un aprendizaje profundo y duradero. Además, se fundamenta en la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner, quien plantea que el aprendizaje se genera de manera intencionada, guiado por un objetivo establecido por el

docente, quien proporciona los materiales necesarios para que los niños puedan alcanzar un aprendizaje empírico a través del descubrimiento.

Esta investigación se apoya en el estudio realizado por Cari (2018), titulado *Desarrollo de Habilidades Investigativas en los Niños y Niñas de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N.º 349 Tahuantinsuyo - JULIACA, 2016*. Este estudio fue llevado a cabo en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa y adoptó un enfoque cualitativo utilizando el método de investigación Acción. Como herramientas de recopilación de datos, se emplearon el cuaderno de campo, una ficha de descripción de la comunidad y una ficha de la escuela. La muestra estuvo compuesta por 27 niños y niñas del aula de la sección 4 años "A".

En conclusión, los resultados presentados en el informe final sugieren que las estrategias lúdicas propuestas para fortalecer las habilidades investigativas han logrado despertar en los niños una profunda curiosidad, un deseo de experimentar y un impulso constante para cuestionarse. Además, estas estrategias fomentaron una observación más detallada y generaron un notable entusiasmo y emoción. Por último, esta tesis se posiciona como un referente para futuras investigaciones, que permitirá profundizar en este campo y explorar nuevas estrategias que enriquezcan el tema.

CONCLUSIONES

1. La implementación de estrategias lúdicas fortalece de manera significativa las habilidades investigativas, promoviendo y enriqueciendo la educación científica en los niños de 4 años de la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel".
2. La implementación de las Estrategias Lúdicas propicia un cambio gradual en el desarrollo de la subcategoría de clasificación, evidenciada en la espontaneidad con la que los niños de 4 años de la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel" exploran el mundo que les rodea.
3. La implementación de estrategias lúdicas propicia un cambio gradual en el desarrollo de la subcategoría de planificación, evidenciada en las actividades realizadas previamente a su práctica, en los niños de 4 años de la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel".
4. La implementación de las estrategias lúdicas propicia un cambio significativo en el desarrollo de la subcategoría de la experimentación. Este proceso se llevó a cabo tanto en actividades dirigidas como en aquellas de carácter libre, que permitió a los niños de 4 años de la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel" explorar sin limitaciones.
5. La implementación de las estrategias lúdicas genera un cambio significativo en el desarrollo de la subcategoría relacionada con la formulación y comprobación de hipótesis. Esto se evidenció en las diversas actividades planificadas por la maestra, así como en el tiempo destinado al juego libre y en los distintos sectores de la infancia en la IEI N.º 320 "San Miguelito Arcángel", enfocándose en niños de 4 años.

RECOMENDACIONES

1. A las Autoridades Educativas, crear un programa descentralizado que ayude a inculcar e impulse el pensamiento científico en la Educación Básica Regular principalmente en el nivel inicial, teniendo como eje fundamental el fortalecimiento de las habilidades investigativas debido a que la infancia es una etapa crucial, puesto que, el juego es un medio para el desarrollo del aprendizaje, porque surge de una manera espontánea y libre en el niño.
2. Al Estado, brindar los materiales necesarios para la cantidad de niños de las instituciones educativas.
3. A las docentes de aula, deben organizar el sector de Ciencia y Tecnología con materiales pertinentes y contextualizados. Asimismo, se debe tener en cuenta la opiniones y cuestionamientos que tenga el niño, porque si no es abordado de una manera correcta puede limitar al desarrollo de sus habilidades investigativas.
4. A la directora de la Institución Educativa “San Miguelito Arcángel”, reconocer el papel esencial de la comunidad educativa en el proceso de un pensamiento científico, dado que los niños muestran una natural curiosidad y deseo de explorar en su vida diaria, es necesario que los adultos que los acompañan brinden un apoyo constante y autónomo. Además, deben fomentar la participación activa de los docentes, asegurando que los niños realicen ese pensamiento crítico en base a su interés y necesidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL
file:///C:/Users/DELL/Downloads/AriasGonzales_TecnicasElInstrumentos_DeInvestigacion_libro.pdf
- Ascanio, L. Sánchez, Y. y Sanguña, L. (2019). *Desarrollo de Estrategias Lúdicas que Incentiven Aprendizajes Significativos en los Niños del Grado Transición, Mediante la Implementación de los Juegos Tradicionales Locales en el Colegio la Alianza del Municipio de Ocaña Norte de Santander*. Universidad Santo Tomás de Aquino.[Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás de Aquino] Repositorio Institucional.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29394/2020leilaascanio.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Banco Central de Reserva (2015). *Informe Económico y Social Región Ayacucho*. Banco Central de Reserva del Perú
<https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Encuentros-Regionales/2015/ayacucho/ies-ayacucho-2015.pdf>
- Banco central de Reserva (2021). *Caracterización del Departamento de Ayacucho*. Banco Central de Reserva del Perú
<https://www.bcrp.gob.pe/docs/Sucursales/Huancayo/ayacuchocharacterizacion.pdf>
- Banco de Desarrollo de América Latina (2016). *Más habilidades para el trabajo y la vida: los aportes de la familia, la escuela, el entorno y el mundo laboral*. Banco de Desarrollo de América Latina
<https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/936/RED2016-16sep.pdf>
- Bruner, J. (1972). *El proceso de la educación*. Unión Tipográfica Hispanoamericana
https://kupdf.net/download/bruner-jerome-el-proceso-de-la-educacion_5be98e8be2b6f5f6758af78f_pdf

- Cabello, J. (2011). *Ciencia en educación infantil la importancia de un rincón de observación y experimentación de los experimentos en nuestras aulas*. *Pedagogía Magna*
<file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet-CienciaEnEducacionInfantil-3628271.pdf>
- Calle, M. (2016). *Programa “Los pequeños investigadores del siglo XXI” para desarrollar habilidades investigativas en niños de Inicial. I.E. N.º 129,” San Luis, 2016”*. Red de Bibliotecas Virtuales de Ciencias Sociales en América Latina y el Caribe. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo – UCV, Perú] Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7057/Calle_LMK.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cari, N. (2018). *Desarrollo de habilidades investigativas en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 349 Tahuantinsuyo de la Ciudad de Juliaca 2016*. Renati. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín – UNAS, Perú] Repositorio Institucional.
[EDCcachnc.pdf \(unsa.edu.pe\)](EDCcachnc.pdf (unsa.edu.pe))
- Colciencias (2019). *Informe de Gestión y Resultados Colciencias*. Audiencia Pública Min Ciencias.
https://minciencias.gov.co/quienes_somos/planeacion_y_gestion/informe_gestion
- Díaz, E. y Rodríguez, N. (2017). *Fortalecimiento de la Competencia Científica en Niños de Transición Implementando Rutinas de Pensamiento en el Colegio Cooperativo Comfenalco de Bucaramanga*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB, Colombia] Repositorio Institucional.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2291/2018_TesisDiaz_Ochoa_Estefan%c3%ada.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., Varela, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. ELSEVIER, 163-166.
<https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

- Escudero, C., Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Universidad Técnica de Machala.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Evans, E. (2010). *Orientaciones metodológicas para la investigación-acción propuesta para la mejora de la práctica pedagógica*. República del Perú.
<https://dokumen.tips/documents/minedu-e-evans-r-orientaciones-metodologicas-para-la-investigacion.html?page=17>
- Figueroa, M. (2019). *Habilidades investigativas estudio de caso en los estudiantes de la escuela de cultura física de la Universidad Técnica del Babahoyo*. Edacunov
<http://edacunob.ult.edu.cu/xmlui/bitstream/handle/123456789/103/Las%200Habilidades%20Investigativas.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- FONDEP (2019). *La escuela que investiga. Una herramienta para implementar procesos de investigación-acción participativa en educación*. Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana.
https://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2020/01/LAESCUELA_QUE_INVESTIGA.pdf
- Fuentes, A. (2015). *Cuaderno de Campo. Universidad Pedagógica Nacional. Bolivia*. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/biografia/article/view/282/358>
- García, M., Alvarado, L. (2008) Características más relevantes del Paradigma socio crítico: su aplicación en investigaciones de Educación Ambiental de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*. Vol. 9, núm. 2, pp. 187-202
<https://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Gómez, M. y Rodríguez, J. (2015). *La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los Niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad de Tolima. [Tesis de pregrado, Universidad Tolima, Colombia] Repositorio Institucional.
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>

González, M. y Rodríguez, M. (2018). *Las Actividades Lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

Guerrero, C. (2006). *La importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo integral del niño preescolar*.

<http://200.23.113.51/pdf/23701.pdf>

Guerrero, M. (2016). *La investigación Cualitativa*. Universidad Internacional del Ecuador.

<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/7>

Kamii, C., Vriess, R. (1982). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Edición Aprendizaje Visor

<https://www.casadellibro.com/libro-la-teoria-de-piaget-y-la-educacion-preescolar-2-ed/9788477740322/158281>

Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Revista Universitaria Doctor José Gregorio Hernández, Venezuela. Vol. 18, núm. 9

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844395>

Hernández, F. (2002). *Metodología de la investigación en ciencias sociales*. Santiago de los Caballeros, Universidad Abierta para Adultos (UAPA).

<https://elibro.net/es/ereader/unsch/175601?page=193>.

Hernández, R; Fernández, C; Baptista, P. (2014) *.Metodología de la Investigación*. Universidad de Málaga. España

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Huamán, M. (2021). *Habilidades Investigativas y Niveles de Creatividad en Preescolares de 4 años*. [Tesis de Maestría, Universidad Femenina del Sagrado Corazón] Repositorio Institucional.
- https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/925/Huam%c3%a1n%20Galindo%2c%20M_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Incarbone, O. J. (2005). *Juguemos en el jardín: el juego y la actividad física en la educación inicial. 2 a 6 años* (2a. ed.). Buenos Aires, Argentina, Editorial Stadium.
- <https://www.editorialstadium.com.ar/productos/juguemos-en-el-jardin-el-juego-y-la-actividad-fisica-en-la-educacion-inicial-edicion-actualizada/>
- INEI (2018). *Resultados Definitivos*. Instituto Nacional de Estadística e Informática
- https://www.inei.gob.pe/edia/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1568/05TOMO_01.pdf
- Latorre, A. (2004) *La investigación acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó
- <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Machado, E., Montes, N. (2009). *Las habilidades investigativas y la nueva Universidad: Terminus a quo a la polémica y la discusión*. Vol.9(1).
- http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S172781202009000100002&script=sci_arttext
- Martínez, R. (2007). *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Ministerio de Educación y Ciencia.
- <https://books.google.com.pe/books?id=2PzYqla1C6UC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Moreno, F. (2015). *Teoría de la instrucción del aprendizaje significativo*. Sistema Bibliotecario de la Universidad Francisco Gavidia San Salvador
- <https://elibro.net/es/ereader/unsch/29632>

- Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. (2021). *Reporte Regional de Indicadores Sociales de Ayacucho*. Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social
<http://sdv.midis.gob.pe/RedInforma/Upload/Mancomunidad/Ayacucho.pdf>
- Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. (2023). *Reporte Regional de indicadores Sociales del Departamento de Ayacucho*. Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social
[AYACUCHO.pdf \(midis.gob.pe\)](http://sdv.midis.gob.pe/RedInforma/Upload/Mancomunidad/Ayacucho.pdf)
- Ministerio de Educación. (2012). *Guía de Orientación Para el Uso del Módulo de Ciencias para Niños y Niñas de 3 A 5 Años – II Ciclo*. Ministerio de Educación. Perú
<http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/guia-ciencias.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *Documento Nacional de Lenguas Originarias del Perú*.
Ministerio de Educación. Perú
<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Documento%20Nacional%20de%20Lenguas%20Originarias%20del%20Peru.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Ministerio de Educación. Perú
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>
- Ministerio de Educación Marco Curricular (2015). *Intensificación en actividades científicas*. Ministerio de Educación. Perú
<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2018/03/26/304ab12d8c739ed375ffdc4c420d3fdddc801949.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Programación Curricular de Educación Inicial*.
Ministerio de Educación. Perú
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores*. Ministerio de Educación. Perú.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Ministerio de Educación. (2018). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes – ECE 2018*. Ministerio de Educación. Perú

http://umc.minedu.gob.pe/wpcontent/uploads/2019/05/PptReg_ECE2018_0500_Ayacucho.pdf

Mendoza, E., Tijerinos, M., Espinoza, M. (2018). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- Aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unan.edu.ni/10153/1/6931.pdf>

Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico.* Revista Educación. Universidad de Costa Rica Costa Rica

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moncada, N. (2016). *Promoción de Habilidades Investigativas de los Niños y Niñas de Transición de la Sede Jardín Infantil Águeda Gallardo, a Través de un Proyecto Pedagógico Productivo.* [Tesis de Maestría, Universidad de Pamplona, Colombia] Repositorio Institucional.

http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/1339/1/Moncada_2016_TG.pdf

Montañés, J., Parra, M., Sanches, T., López, R., y Latorre, P. (2000). El Juego en el Medio Escolar. Ensayo: *Revista de la Facultad de Educación de Albacete.* núm. 15, pp. 235-260.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>

Nieblas, G. y Diazcoudier, W. (2005). *Las Estrategia Lúdicas: Una Alternativa para Mejorar los Procesos de Socialización en el Nivel Escolar.* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, México] Repositorio Institucional.

<http://200.23.113.51/pdf/23082.pdf>

Ortiz, I. (2016). *Avenidas de tratamiento metodológicas para las habilidades teóricas.* Ensayo: Revista científica Dominio de las Ciencias. núm. 2, pp. 138-148.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/299>

Ortiz, G. y Cervantes, M. L. (2015). La formación científica en los primeros años de escolaridad. Universidad del Atlántico, Colombia. *Panorama*, 9(17), 10-23.

<https://www.researchgate.net/publication/309963065> La formación científica en los primeros años de escolaridad

Vera, E. (2021). *Explora Peques” Estrategia Digital para Fortalecer las Habilidades del Pensamiento Científico en Situaciones que Limitan su Normal Evolución en Estudiantes de Grado Transición 06 del Colegio Nacionalizado la Presentación de Duitama*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena, Colombia] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13537/trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Pérez, Y. y Pérez, K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial. Pedagogical Strategies for Strengthening Values through Traditional Games. *Early Childhood Students Yassilette*, 1(9), 26-44.

<https://ojs.unipamplona.edu.co/ojsviceinves/index.php/cie/article/view/1734/2604>

Pérez, A., y Puerto, C. (2021). *Explora Peques” Estrategia Digital para Fortalecer las Habilidades del Pensamiento Científico en Situaciones que Limitan su Normal Evolución en Estudiantes de Grado Transición 06 del Colegio Nacionalizado la Presentación de Duitama*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena, Colombia] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13537/trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje Docencia Universitaria Basada en Competencias*. Pearson Educación de México, S.A. de C.V

http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_pimiento_0.pdf

Quispe, R. (2012). *Metodología de la Investigación Pedagógica*. COPYGRAPH BAUTISTA E.I.R.L.

Quispe, R. (2023). *Investigación cualitativa en educación*. Universidad Nacional Autónoma de Huanta.

- <https://fondoeditorial.unah.edu.pe/index.php/fonedi/catalog/book/39>
- Quispe, R. (2020). Investigación acción educativa: una propuesta para la formación de la competencia investigativa. *Revista de Educación*. núm. 20, pp. 135-150
- [Investigación acción educativa: una propuesta para la formación de la competencia investigativa / Research educational action: a proposal for the formation of research competence | Quispe Morales | Revista de Educación \(mdp.edu.ar\)](https://www.mdpi.com/2076-6454/11/1/135)
- Restrepo, F. (2007). *Habilidades Investigativas en niños y niñas de 5 a 7 años de Instituciones Oficiales y Privada de la Ciudad de Manizales*. [Tesis doctoral, Universidad de Manizales-CINDE] Repositorio Institucional.
- <https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/548/RestrepoMejiaFrancia2007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robles, B. (2011). *La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropológico*. *Revista Escuela Nacional de Antropología e Historia*. núm. 52
- <https://scielo.org.mx/pdf/cuicui/v18n52/v18n52a4.pdf>
- Rodríguez, R. (2021). *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Costa Rica] Repositorio Institucional.
- <https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/22686/TFG%20MERC%20Reichel%20Rodr%C3%ADguez%20Miranda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, M. (1996). *La Metodología Lúdico Creativa: una Alternativa de Educación no Formal*. Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias Julio-96
- <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- Ruiz, J. (2013). *Metodología de la investigación cualitativa* (5a. ed.). Bilbao, Spain: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- <https://elibro.net/es/ereader/unsch/34009?page=12>
- Saca, A. y Sarmiento, M. (2010). *Juego de roles como estrategia metodológica para el desarrollo social*. Universidad de Cuenca, Colombia

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2333/1/tps633.pdf>

Sánchez, M. y Velásquez, L. (2019). *Programa de experiencias directas para desarrollar habilidades investigativas*. Universidad Nacional de Trujillo.

<https://dspace.unitru.edu.pe/items/712f8a5e-258b-4eae-b939-f171f802e8be>

Sylva, M. (2009). *David Ausubel y su aporte a la Educación*. *Revista Ciencia Unemi*, 2 (3), 20-23. Universidad Estatal de Milagro. *Revista De Ciencia UNEMI*. Vol. 2, núm. 3, pp. 20-23

<https://www.redalyc.org/pdf/5826/582663870005.pdf>

Tipe, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de las conductas agresivas en niños de 4 años de la IEP n° 38984-18 “José Abel Alfaro Pacheco” de la ciudad de Ayacucho*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/683d8b8b-dcc5-4285-978c-05d9a08e4819/content>

Torres, T. (2003). *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*. Unión de Universidades de América Latina y el Caribe

<https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Torres, A., Mora, E., Garzón, F. y Ceballos, N. (2013). Desarrollo de competencias científicas a través de la aplicación de estrategias didácticas alternativas: un enfoque a través de la enseñanza de las ciencias naturales. *Tend.* 14 (1)

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-86932013000100187

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1990). *Marco Acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje*. Nueva York, marzo de 1990-WCEFA

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127583_spa/PDF/127583spa.pdf.multi

Vega, N. (2015). *Guía metodológica para desarrollar habilidades investigativas en Ciencia, Tecnología y Ambiente en Estudiantes del VII Ciclo*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e44e243a-6c31-41ba-9675-6e19fcc25cd5/content>

Villareal, M. (2006). *La importancia de las estrategias de enseñanza en el logro del aprendizaje en alumnos universitarios*. Universidad Jesuita de Guadalajara

<https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/3945/TOG%20Mar%C3%ADa%20Villarreal.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO N.º1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	GUIA DE ACCIÓN	CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el fortalecimiento de las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p> <p>Problemas específicos ¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la clasificación y fortalecer las habilidades investigativas en</p>	<p>Objetivo general Proponer las estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas a en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel.</p> <p>Objetivos específicos Implementar estrategias lúdicas que contribuyan con el desarrollo de la clasificación</p>	<p>La aplicación de las estrategias lúdicas permite a los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E San Miguelito Arcángel a fortalecer las habilidades investigativas.</p>	<p>Categoría: Habilidades investigativas</p> <p>Sub categoría:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación • Planificación • Formulación de hipótesis 	<p>Tipo: Investigación Básica Educativa</p> <p>Participantes: 24 niños, 1 docentes y auxiliar de la Institución Educativa “San Miguelito Arcángel”.</p>

<p>niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p> <p>¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la planificación y fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p> <p>¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la formulación de hipótesis y fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p> <p>¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la experimentación y fortalecer</p>	<p>en niños de 4 años de la I.E San Miguelito Arcángel.</p> <p>Implementar estrategias lúdicas que aporten con el desarrollo de la planificación en los niños de 4 años de la I.E San Miguelito Arcángel.</p> <p>Implementar estrategias lúdicas que aporten con el desarrollo la formulación de hipótesis en los niños de 4 años de la I.E San Miguelito Arcángel.</p> <p>Implementar estrategias lúdicas que contribuyan con la experimentación planteamiento en los niños de</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación • Comprobación de hipótesis 	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación Participante - Entrevista <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diario de Campo - Ficha de entrevista - Entrevista en profundidad
--	---	--	--	--

<p>las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p> <p>¿Qué estrategias lúdicas se puede utilizar para el desarrollo de la comprobación de hipótesis y fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años de la IE San Miguelito Arcángel?</p>	<p>4 años de la I.E San Miguelito Arcángel.</p> <p>Implementar estrategias lúdicas que aporten con la comprobación de hipótesis en los niños de 4 años de la I.E San Miguelito Arcángel.</p>			
--	--	--	--	--

ANEXO N.º2

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PP. FF



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN
CRISTÓBAL DE HUAMANGA
Facultad de Ciencias de la Educación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Este formulario de consentimiento informado se dirige a los Padres de Familia, a quien se les invita a participar en la investigación denominada “Estrategias Lúdicas para Fortalecer las Habilidades Investigativas en niños y niñas de 4 años en la IEI. N°320 San Miguelito Arcángel”.

Nombre de investigadores responsables:

- Castillo Escalante, Xiomara Estefania
- Gutiérrez Ayala, Jessy Karina

Este documento de consentimiento informado está constituido en dos secciones: *La primera sección proporciona información sobre el estudio, la segunda sección es el Formulario de consentimiento (para firmar en caso de estar de acuerdo en participar).*

Primera sección

Presentación: Esta investigación es realizada con el siguiente objetivo:

Aplicar las estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años de la sección Bondadosos en la Institución Educativa Inicial San Miguelito Arcángel, Ayacucho, 2023.

Duración del proyecto: 1 mes

Procedimiento: La aplicación de los instrumentos que vendrían a ser la ficha de observación, la entrevista a profundidad y el cuaderno de campo se realizará, durante 1 mes, sobre las estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años de la sección Bondadosos en la Institución Educativa Inicial San Miguelito Arcángel, Ayacucho, 2023.

Beneficios: El participante en la investigación podrá solicitar la entrega de los resultados generales e individuales del estudio.

Incentivos: En esta investigación no se ofrece ningún tipo de incentivos económicos ni calificación extra, para la participación.

Confidencialidad: En todo momento se respetará la confidencialidad de los datos individuales de todos los participantes en este estudio, solo se presentarán como datos de la investigación.

Derecho a negarse o retirarse

En todo momento los participantes tienen el derecho de retirarse de la investigación, y sus acciones no serán penalizadas de ninguna manera.

Compartiendo los resultados

Los resultados se presentarán por escrito a la Dirección de la Escuela Profesional conservando la privacidad de los participantes. En el caso de los estudiantes que participaron, pueden solicitar sus resultados de forma individual.

Segunda sección**Formulario**

He leído la información proporcionada. He tenido la oportunidad de preguntar sobre ella y se me ha contestado satisfactoriamente las preguntas que he realizado.

Consiento voluntariamente participar en esta investigación como participante y entiendo que tengo el derecho de retirarme de la investigación en cualquier momento sin que me afecte en ninguna manera.

Firma del Participante:

DNI: 28269188

Fecha: 13/07/2023

ANEXO N.º3

INSTRUMENTO: ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

DATOS GENERALES	
I.E:	Docente:
Fecha:	Jornada de aplicación:
Entrevistado:	Edad:
	Sección:
Pregunta 01: ¿Usted observó que sus niños y niñas sienten curiosidad por conocer cosas de su entorno? (Comente un suceso)	
Pregunta 02: ¿Usted observó que sus niños y niñas en el momento que juegan realizan la clasificación con los diversos objetos que observan?	
Pregunta 03: Frente a las preguntas que le realizan los niños y niñas, ¿cuál es la manera en la que usted resuelve su curiosidad?	
Pregunta 04: ¿Cuándo los niños y niñas demuestran interés por conocer algo, menciona o plantea posibles soluciones frente a su curiosidad?	
Pregunta 05: ¿Considera usted que en aula tenía los materiales necesarios para que los niños y niñas busque soluciones para resolver su curiosidad?	

ANEXO N.º4

INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN

Estudiante:

Investigadoras:

.....

Fecha: **Hora:**

Valoración: 1 (nunca), 2 (a veces) y 3 (siempre).

Sub categorías		1	2	3
Clasificación				
1	Clasifica objetos según su criterio			
2	Clasifica objetos por color, tamaño y forma			
3	Clasifica objetos de su entorno natural			
Planificación				
1	Ordena sus ideas ante un hecho o suceso espontaneo			
2	Se expresa de manera coherente			
3	Realiza secuencia de acciones para lograr su objetivo			
Formulación y comprobación de hipótesis				
1	Dialoga con sus compañeros sobre un suceso o hecho ocurrido			
2	Comparte sus experiencias y saberes previos			
3	Se comunica a través de sus acciones ante su suceso			
Experimentación				
1	Busca solución ante el suceso o hecho planteado			
2	Manipula los materiales de madera idónea para dar soluciones al suceso o hecho planteado			
3	Muestra interés por resolver su curiosidad			

ANEXO N.º5

INSTRUMENTO: CUADERNO DE CAMPO

DATOS GENERALES	
Nombre de la sesión:	
I.E:	Docente:
Fecha:	Hora:
Apellidos y Nombres:	Edad:
	Sección:
OBSERVACIÓN	
Categoría Observada: Clasificación	
Categoría Observada: Planificación	
Categoría Observada: Formulación y Comprobación de Hipótesis	
Categoría Observación: Experimentación	
REFLEXIÓN	

ANEXO N.º6

CATEGORIZACIÓN DEDUCTIVA DEL CUADERNO DE CAMPO DE ENTRADA

Cuaderno de campo N.º 01

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9	En el momento de jugar en los sectores K, decidido jugar con la plastilina, es así que se acercó a los estantes donde se encontraban los útiles escolares y tomo el táper donde se encontraba la plastilina para después dirigirse al ambiente donde se encontraban las mesas, después de unos minutos <u>se observó que K combino los colores de la plastilina para crear un gato, A al observar esa actitud menciono que la profesora dijo que no se debería de combinar los colores.</u>	No clasifico
10 11 12 13 14 15 16 17	Se observó que K es una niña muy tímida, durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje la maestra trabajo sobre el tema “Donde viven las plantas”, es así que <u>durante el inicio de la experiencia K se distrajo jugando con A distrayéndose con mucha facilidad y a la vez no presto atención, así mismo frente a la pregunta que dijo la profesora: ¿Dónde viven las plantas?, K no mostro ningún tipo de interés en responder la pregunta.</u>	No orden sus ideas para opinar. No planifica
18 19 20 21 22 23 24 25	Así mismo durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje la maestra los llevo a recorrer los jardines de la I.E, tras retornar al aula, la maestra dijo que dibujaran lo que más les gusto de la actividad, para ello se les brindo una hoja y lápiz, <u>K a través de su dibujo demostró que no tiene ningún tipo de interés sobre el tema tratado, puesto que dibujo a su familia y a su gato.</u> Durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje la maestra propuso hacer un recorrido para saber más	No comprueba hipótesis No formula preguntas.

26	sobre las plantas, primero fueron a observar los árboles y	
27	después las flores, en ese transcurso se evidencio <u>que K</u>	
28	<u>no estuvo entusiasmada ni mucho menos despertó su</u>	
29	<u>curiosidad o interés por conocer las plantas, es así que</u>	
30	<u>no pregunto sobre lo que le causaba curiosidad e</u>	
31	<u>impresión.</u>	
32		

Cuaderno de campo N.º 02

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6	Después de realizar el juego en los sectores la profesora menciono que es el momento de guardar los juguetes, para ello les canto la canción "A Guardar", frente a ello <u>G. M</u> <u>decidió desarmar el carro que construyo con las piezas imantadas de imán y guardarlo por colores como la maestra les había explicado con anterioridad.</u>	No clasifico según su criterio sino por indicación de la docente de aula.
7 8 9 10 11 12 13 14 15	G. M y G. A en el momento del juego en sectores decidieron ir a jugar con los juguetes de construcción, construyendo así con las piezas de imán de diferentes colores un vehículo, para ello primero recogieron los bloques con imán en forma de cuadrado para ir armando un cubo, <u>seguidamente trajeron piezas en forma triangular para ubicarlo en la parte superior, pero antes de llegar a concluir el carro la maestra dio por finalizado el juego en los sectores.</u>	No llego a concluir lo planificado debido a la interrupción de la docente.
16 17 18 19 20 21	Al culminar el recorrido por la I.E, la maestra retorno al aula juntamente con todos los niños y formaron asamblea para dialogar sobre lo observado, seguidamente <u>la maestra pregunto ¿Dónde viven las plantas?, al cual G.M menciono que viven en el jardín y en mi casa también tengo muchas plantas.</u>	Comprobación de hipótesis.
22 23 24 25 26 27	Durante el recorrido para conocer las plantas, la maestra decidió llevarlos al parque cerca de la I.E., es así que <u>G.M tenía la curiosidad de tocar el árbol que estaba fuera de su alcance, al cual G.M intento acercarse apresuradamente, pero la maestra le dijo: "No te alejes, porque te puedes perder", "Espera un momento, iremos todos juntos". Pero</u>	No experimento.

28	después de unos minutos se retornó al aula, dejando de	
29	lado el interés de G.M.	

Cuaderno de campo N.º 03

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9	Después de culminar con las actividades permanentes, la maestra menciona que es el momento de jugar en los sectores, es así que A se acerca a jugar en el sector de los juegos tranquilos, agarra las dos cestas donde se encontraban los dinosaurios y los animales domésticos, después de uno minutos la maestra menciona que es el momento de guardar los juguetes, al respecto <u>A combino los dinosaurios y animales domésticos guardándoles de manera desordenada.</u>	No clasifico
10 11 12 13 14 15	Al finalizar el desarrollo de las actividades de inicio la maestra indicada la línea de tiempo para que los niños tengan noción de cuál es la actividad que continua, seguidamente <u>la maestra pregunta: ¿Y ahora que nos toca?, al respecto A sé quedo callado y muy pensativo sin saber que responder ante la pregunta de la profesora.</u>	No tenía noción de lo que continuaba después de realizar las actividades permanentes (No planifica).
16 17 18 19 20 21 22	Después de realizar el recorrido y haber observado las distintas plantas, se retorna al aula y la maestra los organiza en asamblea, seguidamente les menciona que deberán dibujar lo que más les gusto de la actividad, para ello les proporciono una hoja y lápiz, seguidamente se <u>le pregunto a Amir: ¿Qué es lo que había dibujado?, al respeto A menciono: “La huella de un Adinosaurio”.</u>	No asimilo lo que la profesora desarrollo ese día (No comprobó la hipótesis)
23 24 25 26 27 28	Durante el recorrido por el parque cerca a la I.E los niños se encontraron con un montón de flores, es así que todos los niños corrieron tras de él y <u>B dijo: “Mira hay un montón de petronilas”, A al escuchar eso muy molesto menciono: “Eso no se llama Petronila, se llama flor así me dijo mi mamá”.</u>	Comprobación de hipótesis

Cuaderno de campo N.º 04

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8	Después de culminar con las actividades permanentes, la maestra menciona que es el momento de jugar en el juego de los sectores, es así que P se fue a jugar en el sector del dulce hogar, seguidamente se puso el gorro y mandil de cocinero para preparar una comida, <u>después de unos minutos se nos acercó con dos platitos de comida, en el cual se observó que P realizó los platillos combinando las frutas y verduras.</u>	No clasifico.
9 10 11 12 13 14 15 16 17	Después de realizar la experiencia de aprendizaje, la maestra menciona que irán a realizar un recorrido por el jardín a observar las plantas, frente a ello la maestra pregunta: <u>¿Cuál será el recorrido que haremos?</u> , frente a esa interrogante <u>P menciona que “primero iremos por arriba, después iremos por abajo, después al recreo”. Es así que todos los niños se pusieron en una fila con parejas, al cual la maestra dio la indicación que primero iremos por abajo, dejando de lado el comentario que hizo P.</u>	La docente no escucho la idea que tenía P. (No planifico)
18 19 20 21 22 23 24	Después de realizar el recorrido la maestra les dijo a todos los niños que se pusieran a descansar debajo de un árbol, para ello <u>les pidió que todos se recuesten en el pasto, es así que P observando el árbol y menciona: “En el árbol también hay pájaros”,</u> al respecto la maestra menciona efectivamente hay pájaros, después indico que todos retornen al aula.	Comprobación de hipótesis.
25 26 27 28	Durante el recorrido la maestra observo una planta de tomate que tenía el fruto verde, al respecto la maestra pregunta: <u>¿Qué tiene la planta?</u> , es así que P dijo: <u>“Es una pepa”,</u> al respecto B menciona: “No Miss es un tomate” y la	Formulo de hipótesis Comprobación de hipótesis

29	profesora volvió a repreguntar: <u>¿Y porque está verde?</u>	
30	<u>donde todos respondieron: “No está maduro”.</u>	

Cuaderno de campo N.º 05

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7	Durante el recorrido la profesora les pidió a los niños recolectar hojas secas para realizar el taller para ello se les proporciono un pequeño balde, <u>es así J fue a recolectar algunas hojas sin observar que algunas estaban muy secas y otras semisecas</u> , B fue el niño que se dio cuenta puesto que menciona: “Esta hoja esta amarilla y la otra marrón”.	No clasifico
8 9 10 11 12 13 14 15 16	Antes de realizar el recorrido la maestra dio ciertas indicaciones para evitar algún accidente y menciona el recorrido que se haría por los jardines fuera de la I.E al respecto dijo: “Primero iremos por abajo y volveremos por arriba, porque nos daremos una vuelta”, para ello se les organizó en parejas, ya <u>cuando se encontraban a punto de salir de la I.E J como se encontraba al inicio de la fila, se fue hacia arriba dejando de lado el recorrido ya mencionado.</u>	No siguió las indicaciones, causando desorden (No planifico)
17 18 19 20 21	Al momento del <u>desarrollo de la experiencia de aprendizaje J no mostro ningún tipo de interés debido a que no despertó su curiosidad el tema tratado</u> , durante el recorrido no expreso a través de señas lo que quería comunicar sobre las plantas.	No formulo hipótesis
22 23 24 25 26 27 28	Durante la hora del recreo J se encontrada jugando cerca de las macetas, es así que una de las masetas se recostó hacia un lado, es así que en <u>J se acercó a observar que había pasado y encontró un montón de chanchitos, y trato de buscar más de ellos en las demás macetas, pero vino la directora y al observar esa actitud le dijo: “Que haces ahí, estas malogrando las plantas”.</u>	No experimento

Cuaderno de campo N.º 06

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Tras culminar con la experiencia de aprendizaje la maestra propuso salir de la I.E para ir a recorrer los lares a observar la planta, la maestra pidió a los niño ayudar a recolectar hojas secas para el taller, B al observar que la auxiliar se ponía a recoger las hojas secas menciono: “Amigos ayudemos a la Miss a recoger hojas secas, debajo de este árbol hay muchas hojas secas”, es así que algunos se quedaron a ayudar a recolectar, <u>B se dio cuenta que había hojas secas de color amarillo y marrón,</u> al respecto apresuro a los niños para continuar con el recorrido.	Clasificación
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	Después comer la lonchera, todos los niños se organizaron en asamblea para realizar el taller, la profesora dio las indicaciones que deberían de seguir primero deberían de escoger las hojas secas con los cuales formarían animales, después armarían en la hoja y finalmente deberían echar la goma, pero <u>se observó que B no siguió la indicación, debido a que primero escogió las hojas secas, después puso la goma para formar la mariposa.</u> Mientras hacia esa actividad se observó que sentía frustración porque la hoja seca se le pegaba al dedo	No siguió las indicaciones brindadas (No planifico)
21 22 23 24 25 26 27 29	En el recorrido que se dio para ir a ver las plantas alrededor de la I.E, la profesora propuso dar un descanso para lo cual les pidió que se sentaran a descansar y después se recuesten en el pasto, después la maestra menciona que ya era la hora de ingresar, <u>B se dio con la sorpresa que su pantalón estaba mojado, pero no pregunto porque estaba así su pantalón, al contrario, se sacudió y se fueron corriendo a la I.E.</u>	No formula hipótesis

30	<u>En la hora del recreo B se acercó al jardín del biohuerto y se</u>	No experimento
31	<u>puso a escarbar el suelo con un palo, mientras lo hacia el</u>	
32	<u>palo se rompió y empezó a realizarlo con la mano,</u> pero	
33	mientras hacía eso la auxiliar se le acerco mencionándole:	
34	“B ve a lavarte la mano no juegues con la tierra que te estás	
35	ensuciando”, B obedeció y se fue a lavarse la mano.	

ANEXO N.º7

REDUCCIÓN DE DATOS DEL CUADERNO DE CAMPO DE ENTRADA

REDUCCIÓN DE DATOS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
HABILIDADES INVESTIGATIVAS	CLASIFICACIÓN	<p>Se observó que K combinó los colores de la plastilina para crear un gato, A al observar esa actitud menciona que la profesora dijo que no se debería de combinar los colores. (Cc1, L6 al 9).</p> <p>G. M decidió desarmar el carro que construyo con las piezas imantadas de imán y guardarlo por colores como la maestra les había explicado con anterioridad (Cc2, L3 al 6).</p> <p>Al respecto A combinó los dinosaurios y animales domésticos guardándoles de manera desordenada (Cc3, L7 al 9).</p> <p>Después de unos minutos se nos acercó con dos platitos de comida, en el cual se observó que P realizo los platillos combinando las frutas y verduras (Cc4, L5 al 8).</p> <p>Es así J fue a recolectar algunas hojas sin observar que algunas estaban muy secas y otras semisecas (Cc5, L3 al 5).</p> <p>B se dio cuenta que había hojas secas de color amarillo y marrón (Cc6, L8 al 9).</p>

	<p>PLANIFICACIÓN</p>	<p>Durante el inicio de la experiencia K se distrajo jugando con A distrayéndose con mucha facilidad y a la vez no presto atención, así mismo frente a la pregunta que dijo la profesora: ¿Dónde viven las plantas?, K no mostro ningún tipo de interés en responder la pregunta (Cc1, L13 al 17).</p> <p>Seguidamente trajeron piezas en forma triangular para ubicarlo en la parte superior, pero antes de llegar a concluir el carro la maestra dio por finalizado el juego en los sectores (Cc2, L12 al 15).</p> <p>La maestra pregunta: ¿Y ahora que nos toca?, al respecto A sé quedo callado y muy pensativo sin saber que responder ante la pregunta de la profesora (Cc3, L13 al 15).</p> <p>P menciono que “primero iremos por arriba, después iremos por abajo, después al recreo”. Es así que todos los niños se pusieron en una fila con parejas, al cual la maestra dio la indicación que primero iremos por abajo, dejando de lado el comentario que hizo P (Cc4, L13 al 17).</p> <p>Cuando se encontraban a punto de salir de la I.E J como se encontraba al inicio de la fila, se fue hacia arriba dejando de lado el recorrido ya mencionado (Cc5, L13 al 16).</p> <p>Se observó que B no siguió la indicación, debido a que primero escogió las hojas secas, después puso la goma para formar la mariposa (Cc6, L16 al 18).</p>
		<p>K a través de su dibujo demostró que no tiene ningún tipo de interés sobre el tema tratado,</p>

	<p>FORMULACIÓN Y COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS</p>	<p>puesto que dibujo a su familia y a su gato (Cc1, L22 al 24).</p> <p>K no estuvo entusiasmada ni mucho menos despertó su curiosidad o interés por conocer las plantas, es así que no pregunto sobre lo que le causaba curiosidad e impresión (Cc1, L28 al 32).</p> <p>La maestra pregunto ¿Dónde viven las plantas?, al cual G.M menciono que viven en el jardín y en mi casa también tengo muchas plantas (Cc2, L18 al 21).</p> <p>Se le pregunto a A: ¿Qué es lo que había dibujado?, al respeto A menciono: “La huella de un dinosaurio” (Cc3, L20 al 22).</p> <p>B dijo: “Mira hay un montón de petronilas”, A al escuchar eso muy molesto menciono: “Eso no se llama Petronila, se llama flor así me dijo mi mamá” (Cc3, L25 al 28).</p> <p>Les pidió que todos se recuesten en el pasto, es así que P observando el árbol y menciono: “En el árbol también hay pájaros” (Cc4, L20 al 22).</p> <p>La maestra pregunto: ¿Qué tiene la planta?, es así que P dijo: “Es una pepa” (Cc4, L26 al 28).</p> <p>En el desarrollo de la experiencia de aprendizaje J no mostro ningún tipo de interés debido a que no despertó su curiosidad el tema tratado (Cc5, L17 al 19).</p> <p>B se dio con la sorpresa que su pantalón estaba mojado, pero no pregunto porque estaba así su pantalón, al contrario, se sacudió y se fueron corriendo a la I.E (Cc6, L25 al 29).</p>
--	---	---

	<p style="text-align: center;">EXPERIMENTACIÓN</p>	<p>G.M tenía la curiosidad de tocar el árbol que estaba fuera de su alcance, al cual G.M intento acercó apresuradamente, pero la maestra le dijo: “No te alejes, porque te puedes perder” (Cc2, L23 al 27).</p> <p>J se acercó a observar que había pasado y encontró un montón de chanchitos, y trato de buscar más de ellos en las demás macetas, pero vino la directora y al observar esa actitud le dijo: “Que haces ahí, estas malogrando las plantas” (Cc5, L24 al 28).</p> <p>En la hora del recreo B se acercó al jardín del biohuerto y se puso a escarbar el suelo con un palo, mientras lo hacia el palo se rompió y empezó a realizarlo con la mano (Cc6, L30 al 32).</p>
--	---	---

ANEXO N.º8

CATEGORIZACIÓN DEDUCTIVA DEL CUADERNO DE CAMPO DE SALIDA

Cuaderno de campo N.º 01

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8	Durante el juego en los sectores, K opto por jugar con en el sector de los juegos de construcción, es así que tomo los tubos de colores para después acercarse al centro del aula donde se encontraba una alfombra, dentro de unos minutos <u>la maestra menciono que ya era el momento de guardar los juguetes fue en ese entonces que K, decidió ordenarlos y encajarlos por color.</u>	Clasificación
9 10 11 12 13 14 15 16 17 18	Antes de que la maestra distribuya los materiales a utilizar dio un ejemplo de los pasos que se debería de seguir si es que querían que el experimento funcione, explico que primero deberían disolver mucha sal en el recipiente con agua y después mover, finalmente poner el huevo. <u>K fue muy paciente y siguió los pasos tal y como menciono la profesora, debido a que espero que los compañeros terminaran de mover, para seguidamente poner el huevo.</u>	Planificación Comprobación de hipótesis
19 20 21 22 23 24	Después de haber realizado el experimento la maestra les dijo que dibujaran lo que más les gusto de la actividad, para lo cual les <u>proporciono una hoja y un lápiz, al respecto K dibujo un recipiente que dentro contenía tres huevos, al preguntarle: ¿Qué dibujaste?, dijo: “Dibuje la botella con el huevito”.</u>	Experimentación

25	Mientras realizaban el experimento la maestra	
26	dividió en grupos a los niños y les proporciono los	
27	materiales a utilizar un recipiente de material	
28	reciclado, cuchara y sal. Es así que <u>K después de</u>	
29	<u>que sus compañeros hayan disuelto la sal, agarro el</u>	
30	<u>huevo y lo puso con mucho cuidado para que no se</u>	
31	<u>pueda romper, al observar que su huevo flotaba</u>	
32	<u>demonstró una actitud de acierto.</u>	

Cuaderno de campo N.º 02

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCION DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6	En el desarrollo de la experiencia de aprendizaje la maestra pregunto: <u>¿Qué hicimos la semana pasada?</u> , así mismo pregunto: <u>¿Cómo se llamará nuestro proyecto?</u> , al respecto Gerald dijo: <u>“Experimento de ciencias” o “Experimento de los bondadosos”</u> .	Planificación
7 8 9 10 11 12 13 14 15	Durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje, la maestra menciona que haremos un proyecto muy divertido, para ello les realizo <u>la siguiente pregunta: ¿Que hicimos la semana pasada?</u> , G respondió: <u>“jugamos en los sectores, pero también podemos hacer arcoíris de colores usando el amarillo y burbujas saltarinas”</u> , al escuchar esa respuesta la maestra dijo: “muy bien ese experimento podríamos realizar”.	Planificación Formulación de hipótesis
16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 28 29	Mientras realizaban el experimento del huevo que flota, la maestra les pidió que sacaran del agua con sal el huevo, al respecto G retiro el huevo y observo que el recipiente estaba vacío, es así que P <u>menciona: ¿Qué pasaría si ponemos el carro, flotara?</u> , como G tenía un carro en la mano lo puso <u>en el recipiente y se asustó porque el carro se sumergió al fondo</u> , así mismo <u>no sabía cómo sacar el carro del recipiente con agua</u> al respecto G dijo: <u>“¿Y ahora como sacamos el carro?”</u> y P le dijo: “Amigo no te preocupes yo lo saco”, se remango la chompa y metió la mano al recipiente para sacar el juguete.	Experimentación Formulación de hipótesis

Cuaderno de campo N.º 03

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCION DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9	Mientras se realizaba el juego en los sectores A se acercó al sector de los juegos tranquilo, tomo la cesta de los dinosaurios y se dirigió a uno de los lados del tapete donde estaba vacío, dentro de uno minutos <u>A Y B se pusieron a ordenarlo por tamaño, del dinosaurio más grande al dinosaurio más pequeño.</u> Así mismo la maestra le dijo que ya guardaran los juguetes y lo realizo de manera ordenada en la respectiva canasta.	Clasificación
10 11 12 13 14 15	Al iniciar con la experiencia de aprendizaje <u>la maestra a manera de retroalimentar pregunta: ¿De qué hablamos la semana pasada?, le da el pase a A al cual el menciona: “Hicimos experimento de las pasas”,</u> frente a ello la maestra responde muy bien A, trabajamos un experimento sobre las pasas.	Planificación
16 17 18 19 20 21 22	Mientras la maestra explicaba el experimento del huevo que flota, dio una breve explicación de que pasaba si se ponía el huevo en el agua sin ninguna sustancia, <u>el huevo fue descendiendo lentamente a la base del recipiente, tras este suceso A pregunto: “¿Por qué el huevo se ve grande cuando lo pusiste al agua cuando lo sacaste está muy pequeño?”.</u>	Formulación de hipótesis
23 24 25 26 27 28	Después de realizar el experimento la maestra les dijo que dibujaran lo que más les gusto del experimento del huevo que flota, para ello pidió a dos de los niños que repartieran los lápices y las hojas, <u>A dibujo un recipiente donde no se encontraba el huevo, al respecto se le pregunto qué es lo que había</u>	Comprobación de hipótesis

29	<u>dibujado y dijo: “El huevo en la leche”</u> , debido a que	
30	la maestra realizo dos ejemplos el agua con sal y	
31	agua con leche, en la leche el huevo no se podía	
32	visualizar.	

Cuaderno de campo N.º 04

N.º DE LINEA	TRANSCRIPCION DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7	La maestra presento los materiales a utilizar para el experimento el huevo que flota, para lo cual ubico los materiales a utilizar en una caja sorpresa como parte de la motivación, seguidamente <u>la maestra mostró un tarro de color verde y pregunto: ¿Qué es lo observan?, al respecto P dijo que era la leche de la vaca lola.</u>	Clasificación Planificación
8 9 10 11 12 13 14 15 16	Mientras la maestra mostro los materiales para realizar el experimento pregunto: ¿Qué creen que haremos con estos materiales?, al cual todos respondieron muy emocionados, seguidamente <u>la profesora pregunta: ¿Qué podemos hacer con el huevo para que flote?, al cual P menciono: “Podemos ponerlo al agua, ahí puede flotar”,</u> frente a esta respuesta la maestra opto por poner el huevo al recipiente.	Formulación de hipótesis Formulación de hipótesis
17 18 19 20 21 22 23 24 25	Mientras realizaban el experimento del huevo que flota, todos los niños combinaron agua con sal en un recipiente y pusieron sus huevos, cada uno de ellos observaba con mucho detenimiento, <u>G retiro el huevo del recipiente de agua y sal, así mismo tenía un carrito de color blanco en la mano, P al observar el juguete dijo: “¿Que pasara si ponemos ese carro en el agua, flotara?”,</u> seguidamente pasaron a experimentar.	Experimentación Comprobación de hipótesis
26 27	Al momento de guardar los juguetes se observó que L y P se acercaron al sector de Ciencia y Tecnología,	

28	observando detenidamente la balanza, P tenía en la	
29	mano un bloque imantado del sector de	
30	construcción y una fruta del sector dulce hogar, P	
31	<u>junto con L pusieron la fruta y la ficha imantada en</u>	
32	<u>la balanza y se dieron cuenta que el bloque</u>	
33	<u>imantado tenía más peso, es así que decidieron</u>	
34	<u>cambiarlo por una linterna, al respecto L menciona</u>	
35	<u>“La linterna pesa más que el bloque de color rojo”,</u>	
36	<u>seguidamente P puso dos linternas en la balanza</u>	
38	<u>mencionando que esos si tenían el mismo peso,</u>	
39	<u>luego L puso cuatro linternas a un lado y tres al otro,</u>	
40	<u>seguidamente pregunte: ¿Y porque se inclinó para</u>	
41	<u>un lado?, al cual P dijo que se inclinó porque en el</u>	
42	<u>otro había cuatro y pesa más, después quite una de</u>	
43	<u>las linternas y les pregunte: ¿Por qué estaban</u>	
44	<u>equilibramos?, al cual respondieron que pesan igual.</u>	

Cuaderno de campo N.º 05

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8	J estuvo muy atento a las indicaciones que dio la maestra respecto a los pasos a seguir para realizar el experimento, es así que espero con mucha paciencia a que la maestra distribuyera los materiales y empezar a seguir los procedimientos, así mismo <u>J primero puso la sal, después movió juntamente con sus compañeros, para finalmente poner el huevo.</u>	Planificación Formulación de hipótesis
9 10 11 12 13 14 15 16 17	Durante el experimento mientras ponían la sal en el recipiente, J se dio cuenta que el agua se ponía de color blanco, es así que <u>se paró de su silla muy desesperado acercándose al recipiente e indicando con el dedo, de lo cual se pudo deducir que J quería saber ¿porque el agua estaba de ese color?,</u> la maestra tras observar esa actitud le dijo: “J el agua esta blanca porque echamos la sal, sigue moviendo el recipiente y el agua ya no estará así”.	Experimentación
18 19 20 23 24 25 26 27	Mientras la maestra se dirigía grupo por grupo para ver como lo estaban realizando el experimento del huevo que flota, <u>J decidió ir a traer más sal para que su huevo flote más rápido, se acercó a la mesa donde se encontraba la sal y cogió con la cuchara para después dirigirse al recipiente y ponerle,</u> sus compañeros empezaron a mover más apresuradamente para después poner el huevo.	

Cuaderno de campo N.º 06

Nº DE LINEA	TRANSCRIPCIÓN DEL TEXTO	CATEGORIZACIÓN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	Durante el juego en los sectores, B decidió ir a jugar en el sector mi dulce hogar al ingresar al sector observo que encima de la mesa había dos canastas, en uno se encontraban verduras y frutas tejidas a crochet, mientras que en la otra canasta había frutas y verduras de plástico, mientras B jugaba la maestra menciona que es el momento de guardar los juguetes, al cual <u>B los ordeno como lo había encontrado en un inicio, puso frutas y verduras de crochet, en la otra canasta las de plástico.</u>	Clasificación
11 12 13 14 15 16 17	Al iniciar con la experiencia de aprendizaje la maestra pregunto: <u>¿Qué hicimos la semana pasada?, al respecto B menciona:” Hicimos experimentos muy increíbles, hicimos burbujas saltarinas, objetos que flotan y no flotan, nuestras huellas y las de una pato, perro y gallina, también hicimos sonidos con las semillas”.</u>	Planificación
18 19 20 21 22	Así mismo la maestra pregunto: <u>¿Cómo se sienten al hacer experimento?, al respecto B dijo: “Muy felices”, seguidamente la maestra volvió a preguntar: ¿Entonces cómo se puede llamar nuestro proyecto?, al cual Bequer respondió: me sentí muy feliz y nuestro</u>	Comprobación de hipótesis
23 24	<u>proyecto se puede llamar: “Experimento que hacemos juntos”.</u>	Formulación de hipótesis
25 26 27 28	Durante el desarrollo de la experiencia de aprendizaje, la maestra para realizar la motivación mostro los diversos materiales a utilizar y pregunto: <u>¿Qué creen que podemos hacer?, frente a la pregunta B menciona</u>	Planificación

<p>29</p> <p>30</p> <p>31</p> <p>32</p> <p>33</p> <p>34</p> <p>35</p> <p>36</p> <p>37</p> <p>38</p> <p>39</p>	<p><u>“Un experimento de botellas y huevos”, seguidamente la maestra pregunta: ¿Qué más utilizaremos? y B explico que también utilizaremos la leche de la vaca lola, huevo y sal.</u></p> <p>Durante la realización del experimento el huevo que flota, la maestra realizo combinación de agua con sal y agua con leche, cuando la maestra puso el huevo donde se encontraba el agua y sal el huevo desapareció, <u>al respecto la maestra pregunto: ¿Qué paso con el huevo?, B dijo: “Seguro no se ve el huevo porque está en la leche y es de color blanco”.</u></p>	<p>Comprobación de hipótesis</p>
---	--	----------------------------------

ANEXO N.º9

REDUCCIÓN DE DATOS DEL CUADERNO DE CAMPO DE SALIDA

REDUCCIÓN DE DATOS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
HABILIDADES INVESTIGATIVAS	CLASIFICACIÓN	<p>La maestra mencionó que ya era el momento de guardar los juguetes fue en ese entonces que K, decidió ordenarlos y encajarlos por color (Cc1, L5 al 8).</p> <p>A Y B se pusieron a ordenarlo por tamaño, del dinosaurio más grande al dinosaurio más pequeño (Cc3, L5 al 7).</p> <p>La maestra mostró un tarro de color verde y pregunto: ¿Qué es que lo observan?, al respecto P dijo que era la leche de la vaca lola (Cc4, L4 al 7).</p> <p>B los ordenó como lo había encontrado en un inicio, puso frutas y verduras de crochet, en la otra canasta las de plástico (Cc6, L8 al 10).</p>

	<p>PLANIFICACIÓN</p>	<p>K fue muy paciente y siguió los pasos tal y como menciona la profesora, debido a que espero que los compañeros terminaran de mover, para seguidamente poner el huevo (Cc1, L14 al 18).</p> <p>La maestra pregunta: ¿Cómo se llamará nuestro proyecto?, al respecto Gerald dijo: “Experimento de ciencias” o “Experimento de los bondadosos” (Cc2, L1 al 6).</p> <p>Seguidamente la profesora pregunta: ¿Que hicimos la semana pasada?, G respondió: “jugamos en los sectores, pero también podemos hacer arcoíris de colores usando el amarillo y burbujas saltarinas” (Cc2, L9 al 13).</p> <p>La maestra a manera de retroalimentar pregunta: ¿De qué hablamos la semana pasada?, le da el pase a A al cual el menciona: “Hicimos experimento de las pasas” (Cc3, L10 al 14).</p> <p>J primero puso la sal, después movió juntamente con sus compañeros, para finalmente poner el huevo (Cc5, L6 al 8).</p> <p>B menciona:” Hicimos experimentos muy increíbles, hicimos burbujas saltarinas, objetos que flotan y no flotan, nuestras huellas y las de una pato, perro y gallina, también hicimos sonidos con las semillas” (Cc6, L13 al 17).</p> <p>La maestra pregunta: ¿Qué más utilizaremos? y B explico que también utilizaremos la leche de la vaca lola, huevo y sal (Cc6, L30 al 32).</p>
--	-----------------------------	--

	<p>FORMULACIÓN Y COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS</p>	<p>La profesora proporciono una hoja y un lápiz, al respecto K dibujo un recipiente que dentro contenía tres huevos, al preguntarle: ¿Qué dibujaste?, dijo: “Dibuje la botella con el huevito” (Cc1, L19 al 24).</p> <p>La siguiente pregunta: ¿Que hicimos la semana pasada?, G respondió: “jugamos en los sectores, pero también podemos hacer arcoíris de colores usando el amarillo y burbujas saltarinas” (Cc2, L9 al 13).</p> <p>No sabía cómo sacar el carro del recipiente con agua al respecto G dijo: “¿Y ahora como sacamos el carro?” (Cc2, L24 al 26).</p> <p>El huevo fue descendiendo lentamente a la base del recipiente, tras este suceso A pregunto: “¿Por qué el huevo se ve grande cuando lo pusiste al agua cuando lo sacaste está muy pequeño?” (Cc3, L19 al 22).</p> <p>A dibujo un recipiente donde no se encontraba el huevo, al respecto se le pregunto qué es lo que había dibujado y dijo: “El huevo en la leche” (Cc3, L27 al 29).</p> <p>La profesora pregunta: ¿Qué podemos hacer con el huevo para que flote?, al cual P menciono: “Podemos ponerlo al agua, ahí puede flotar” (Cc4, L11 al 14).</p> <p>G retiro el huevo del recipiente de agua y sal, así mismo tenía un carrito de color blanco en la mano, P al observar el juguete dijo: “¿Que pasara si ponemos ese carro en el agua, flotara?” (Cc4, L20 al 24).</p> <p>L menciono “La linterna pesa más que el bloque de color rojo”, seguidamente P puso</p>
--	---	---

		<p>dos lanternas en la balanza mencionando que esos si tenían el mismo peso (Cc4, L34 al 38).</p> <p>Pregunte: ¿Y porque se inclinó para un lado?, al cual P dijo que se inclinó porque en el otro había cuatro y pesa más, después quite una de las lanternas y les pregunte: ¿Por qué estaban equilibrados?, al cual respondieron que pesan igual (Cc4, L40 al 44).</p> <p>Se paró de su silla muy desesperado acercándose al recipiente e indicando con el dedo, de lo cual se pudo deducir que J quería saber ¿porque el agua estaba de ese color? (Cc5, L11 al 14).</p> <p>La maestra volvió a preguntar: ¿Entonces cómo se puede llamar nuestro proyecto?, al cual Bequer respondió: me sentí muy feliz y nuestro proyecto se puede llamar: “Experimento que hacemos juntos” (Cc6, L20 al 24).</p> <p>La profesora pregunto: ¿Qué creen que podemos hacer?, frente a la pregunta B menciona “Un experimento de botellas y huevos” (Cc6, L27 al 29).</p> <p>Al respecto la maestra pregunto: ¿Qué paso con el huevo?, Bequer dijo: “Seguro no se ve el huevo porque está en la leche y es de color blanco” (Cc6, L37 al 39).</p>
--	--	---

	<p style="text-align: center;">EXPERIMENTACIÓN</p>	<p>K después de que sus compañeros hayan disuelto la sal, agarro el huevo y lo puso con mucho cuidado para que no se pueda romper, al observar que su huevo flotaba demostró una actitud de acierto (Cc1, L28 al 32).</p> <p>P menciona: ¿Qué pasaría si ponemos el carro, flotara?, como G tenía un carro en la mano lo puso en el recipiente y se asustó porque el carro se sumergió al fondo (Cc2, L19 al 24).</p> <p>P junto con L pusieron la fruta y la ficha imantada en la balanza y se dieron cuenta que el bloque imantado tenía más peso, es así que decidieron cambiarlo por una linterna (Cc4, L31 al 34).</p> <p>J decidió ir a traer más sal para que su huevo flote más rápido, se acercó a la mesa donde se encontraba la sal y cogió con la cuchara para después dirigirse al recipiente y ponerle (Cc5, L20 al 25).</p>
--	---	--

ANEXO N.º10

**REDUCCIÓN DE DATOS DE LA ENTREVISTA A PROFUNDIDAD DE
ENTRADA**

REDUCCIÓN DE DATOS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
HABILIDADES	Clasificación	Juegan con cubos, ahí tenemos también los cuadrados imantados donde ellos clasifican por colores (Ep1, L9 al 11).
	Planificación	No se evidencio esta sub categoría.
	Formulación y comprobación de hipótesis	Para poder nosotros saber y disipar la curiosidad que ellos tienen (Ep1, L14 al15). Objeto que se hunde y flota le das variedad de las cosas y ellos llegan a ver (Ep1, L19 al 20).
	Experimentación	Ahora que hay plantas en el jardín y están creciendo recién y ellos tienden a buscar lo que hay dentro de las plantitas son esos chanchitos (Ep1, L2 al 4). Manipulan y los ponen a caminar sobre su mano y eso les despierta la curiosidad de querer aprender (Ep1, L6 al 7).

ANEXO N.º11

REDUCCIÓN DE DATOS DE LA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD DE SALIDA

REDUCCIÓN DE DATOS		
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
HABILIDADES	Clasificación	<p>Clasificación de objetos sobre todo cuando es ciencia porque ellos manipulen (Ep2, L7 al 8).</p> <p>Las semillas ellos clasificaron cuales son las semillas que producen sonidos fuertes y livianos (Ep2, L10 al 12).</p> <p>Recolectar las hojas secas también lo hicieron de manera en sus respectivas canastas desde hojas grandes hasta las más pequeñas (Ep2, L13 al 15).</p>
	Planificación	No se evidencio esta sub categoría.
	Formulación y comprobación de hipótesis	<p>Los niños estaban muy emocionados por saber qué es lo que pasaba con los experimentos (Ep2, L5 al 6).</p> <p>Quieren saber el porqué de las cosas, porque esto o porque aquello, porque hay día y noche (Ep2, L20 al 21).</p>
	Experimentación	A explorar a ver más cosas, es ahí donde se despiertan la curiosidad de saber más en el área de ciencias (Ep2, L26 al 28).

ANEXO N.º12

PLAN DE ACCIÓN

CATEGORÍA: HABILIDADES INVESTIGATIVAS							
ACTIVIDADES	RESPONSABLE	RECURSOS	SOPORTE TEÒRICO	CRONOGRAMA 2023			
				J	J	A	S
1. Taller para implementar en el sector de Ciencia y Ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> Material reciclable Embudos balanza lupas, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Teoría sociocultural de Vygotsky 		X		
2. Descubriendo nuestras sombras	<ul style="list-style-type: none"> Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> Cubo Paletas 	4 Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner		X		
3. Nos divertimos jugando con las luces de colores	<ul style="list-style-type: none"> Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> Linternas Lupas de colores Lampara mágica 	<ul style="list-style-type: none"> Teoría del aprendizaje cognitivo de Jean Piaget. Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel 		X		
4. Nos divertimos experimentando al Limpiar el agua	<ul style="list-style-type: none"> Investigadores 	<ul style="list-style-type: none"> Arena Embudos Recipientes 	<ul style="list-style-type: none"> Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel 		X		

		<ul style="list-style-type: none"> • Coladores 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner 				
5. Me encanta hacer burbujas saltarinas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Chenill • Recipiente • Materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner. 		X		
6. Saltamos al ritmo de las pasas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Pajas • Recipiente • Vinagre • Agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel 			X	
7. Descubriendo mis huellas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadores 	<ul style="list-style-type: none"> • Talco • Huellas de dinosaurio 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner. 			X	
8. El globo que se infla sola	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Botella • Vinagre • Bicarbonato 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner. 			X	

9. Descubriendo los sonidos que producen las semillas	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos • Semillas 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner. 			X	
10. Objetos que se hunden y flotan	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadoras 	<ul style="list-style-type: none"> • Recipientes • Objetos • Agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. • Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Brunner. 			X	

ANEXO N.º13

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Nº	FECHA	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
01	17/07/23	TALLER PARA IMPLEMENTAR EN EL SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE	Investigadoras
02	18/07/23	DESCUBRIENDO NUESTRAS SOMBRAS	Investigadoras
03	19/07/23	NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS LUCES DE COLORES	Investigadoras
04	20/07/23	NOS DIVERTIMOS EXPERIMENTANDO AL LIMPIAR EL AGUA	Investigadoras
05	21/07/23	ME ENCANTA HACER BURBUJAS SALTARINAS	Investigadoras
06	07/08/23	SALTAMOS AL RITMO DE LAS PASAS	Investigadoras
07	08/08/23	DESCUBRIENDO MIS HUELLAS	Investigadoras
08	09/08/23	EL GLOBO QUE SE INFLA SOLO	Investigadoras
09	10/08/23	DESCUBRIENDO LOS SONIDOS QUE PRODUCEN LAS SEMILLAS	Investigadoras
10	11/08/23	OBJETOS QUE SE HUNDEN Y FLOTAN	Investigadoras

ANEXO N.º14

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

PROYECTO DE PRENDIZAJE

“ME DIVIERTO CON LOS EXPERIMENTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **IEI** : N.º 320 "San Miguelito Arcángel"
- **Directora (e)** : Dora Robles Aybar.
- **Edad/Sección** : 4 Años/Bondadosos
- **Turno** : Mañana
- **Cantidad de Estudiantes** : 25
- **Responsables** : CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania

GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina

II. DURACIÓN: 17 de julio al 11 de agosto del 2023 - 2 semanas

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la Institución Educativa Inicial N° 320 San Miguelito Arcángel en la Sección Bondadosos de 4 años, en la hora del juego libre en los sectores se observó que los niños y niñas disfrutaban al jugar con los materiales del sector de Ciencia y Tecnología, se preguntan para ¿qué nos sirven las lupas?, ¿las linternas, las tazas medidoras?, ¿la balanza?, ¿las plumas?, ¿la harina?, ¿los tubos?, ¿Por qué tenemos esos materiales?

Ante este interés de los niños se plantean la siguiente pregunta ¿Qué podríamos hacer con estos materiales?, ¿para qué nos servirán?, por tales intereses desarrollamos el siguiente proyecto "Nos divertidos con los experimentos" este proyecto nos brindará la oportunidad para fomentando actividades significativas fomentando el desarrollo de las habilidades investigativas a través del juego, también será una oportunidad para que los niños y niñas desarrollen la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos, al plantearse preguntas, dando a conocer sus saberes previos, proponer las actividades a realizar, registrar informaciones,

compartir con sus compañeros experiencias realizando distintos experimentos jugando, así mismos los niños tendrán la oportunidad de tomar decisiones acerca de lo que quisieren hacer, descubrir cómo se experimenta de manera autónoma, fomentando así el interés por descubrir, experimentar y manipular. El proyecto propiciará el fortalecimiento de habilidades científicas de forma divertida, en un clima de aprendizaje cooperativo entre niños e investigadoras promoviendo capacidades de comprensión y expresión oral, se realizarán también actividades de escucha activa, de intercambio verbal, de responder y hacer preguntas, así mismo se desarrollará la competencia de resuelve problemas de cantidad, donde se realizará estrategias de conteo en los experimentos que realizarán.

IV. PRE – PLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE:

¿Qué haremos?

Jugamos con los experimentos

¿Qué necesitamos para realizar la actividad?

- Papelote para la presentación y negociación del proyecto.
- Cartel de actividades a desarrollar en el proyecto.
- Listado de experimentos a

**“NOS
DIVERTIMOS CON
LOS
EXPERIMENTOS”**

¿Cómo lo haremos?

En asamblea dialogando, proponiendo ideas, escuchando otras propuestas e interactuando.

¿Para qué lo haremos?

Para que a través del juego los niños puedan experimentar, observar, explorar e indagar, fortalezcan sus habilidades investigativas.

PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS



Después del dialogo preguntamos a los niños: ¿Qué nombre les gustaría ponerle al proyecto? Sugieren varias propuestas.

- Somos investigadores
- Me divierto experimentado
- Experimentos de colores
- Maravillosos experimentos

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA – CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Comunicación	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionado. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, 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, sonrisas, miradas, seños, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</p> <p>Recupera información explícita de un texto oral.</p> <p>Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes</p> <p>Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>

	<p>Lee diversos tipos de texto en su lengua materna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes</p>
	<p>Crea proyectos desde lenguajes artísticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	<p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear a través de sus lenguajes artísticos.</p>

<p>Ciencia y Tecnología</p>	<p>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:</p> <p>Problematiza situaciones para hacer indagación</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación.</p> <p>Genera y registra datos o información.</p> <p>Analiza datos e información.</p>	<p>Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.</p>
------------------------------------	--	--

	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	
Matemática	<p>Resuelve problemas de cantidad:</p> <p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
Psicomotricidad	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad:</p> <p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente.</p>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

VI. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE DEL BIEN COMÚN

Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficios de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran

Los docentes promueven para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad al trabajar en grupo.

VII. PRODUCTOS:

La experiencia de aprendizaje requiere de las siguientes producciones:

- Experimentos realizados por los niños.
- Participación de los niños en sus experimentos con espontaneidad.
- Conclusiones graficas de algunos experimentos desarrollados.

VIII. ACTIVIDADES PROPUESTAS:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Implementación del sector de ciencia y tecnología.	Descubriendo nuestras sombras	Nos divertimos jugando con las luces de colores	Nos divertimos experimentando al limpiar el agua	Me encanta hacer burbujas saltarinas
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Saltamos al ritmo de las pasas	Descubriendo mis huellas	El globo que se infla solo	Descubriendo los sonidos que producen las semillas	Objetos que se hunden y flotan

IX. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
OBSERVACIÓN: Espontanea y sistemática.	Se aplicará el cuaderno de campo y ficha de observación.

TALLER N.º 01

“IMPLETACIÓN DEL SECTOR DE CIENCIA Y AMBIENTE”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 17/07/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños comenten y reconozcan los diferentes materiales que utilizamos para implementar el sector de ciencia y tecnología, así mismo las diferentes utilidades que le podemos dar a cada uno de ellos.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños expresan sus emociones al implementar y mencionar lo que se necesita y para que se utiliza los materiales del sector de Ciencia y Ambiente.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua.	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos

		<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.
--	--	---	---

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Desperté el interés de los niños a través del juego <i>“En Busca del Tesoro Curioso”</i>, para ello les mostramos un cofre del tesoro que contenía diferentes pistas. Los niños descifran el pergamino y buscan la caja curiosa que contiene algunos de los materiales para implementar el sector de Ciencia y Tecnología, así sucesivamente se hace con todos los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> Cofre del tesoro Cajas curiosas Materiales del sector de Ciencia y Ambiente Estante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Mientras descubren los materiales del sector de Ciencia y Tecnología les realizamos algunas preguntas: ¿Qué es lo que encontraste?, ¿Para qué nos servirá?, ¿En qué lo podemos utilizar?, ¿En qué parte de nuestro salón lo podemos ubicar?, ¿Les gustaría tener un sector de Ciencia y tecnología? 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Después de organizar el sector de Ciencia y Tecnología les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos? Finalmente, les entregamos una hoja para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. 	

TALLER N.º 02

“DESCUBRIENDO NUESTRAS SOMBRAS”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 18/07/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños descubran los diversos recursos, así como también realicen sombras con su cuerpo u objeto usando su creatividad.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños formulan preguntas, proponen acciones, obtienen y registran información, así mismo comunican como se realizó la actividad y luego dibujan lo que hicieron.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematisa situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.• Analiza datos o información.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.

		<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información. • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Desperté el interés de los niños(as) en el patio al jugar con el cubo de movimientos, seguidamente les pedí que identifiquen sus sombras. • Seguidamente se les planteo las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Qué utilizamos? ¿Con que lo hicimos? 	Cubo de movimientos

	<p>¿Qué encontramos en el piso al hacer nuestros movimientos?</p> <p>¿Todos las personas y objetos tendrán sombras?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el tema del día “Descubriendo nuestras sombras” 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Si nosotros permanecemos en un lugar oscuro podremos obtener sombras?, ¿Quiénes son los encargados de producir sombras? Y ¿Todas las sombras serán iguales?, después de haber realizado las preguntas se anotó en la pizarra las posibles respuestas de los niños. Seguidamente se les mostro y proporciono a cada niño los materiales a utilizar (linternas y títeres planos), para ello necesitamos un espacio amplio y oscuro, a través de las linternas los niños fueron descubriendo las diversas sombras que pueden hacer con su cuerpo o utilizando el títere plano permitiéndoles diferenciar el tamaño y forma. • Posteriormente se volvió a realizar las preguntas, así mismo se comparó y aclaro las respuestas de los niños, luego se les entrego una hoja para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Linterna - Títeres planos - Hojas - Lápiz - Colores
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, se les hará las siguientes interrogantes, ¿Qué han aprendido el día de hoy?, ¿Cómo han aprendido?, ¿Para qué les servirá lo que han aprendido? 	

TALLER N.º 03

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS LUCES DE COLORES”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 17/07/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños descubran y reconozcan los diferentes colores.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños obtienen información y proponen acciones de uso de las lupas de colores, luego realizan con material reciclable sus lámparas mágicas.

Áreas	Competencias	Capacidad	Desempeños
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.• Analiza datos o información.• Evalúa y comunica el proceso y	<ul style="list-style-type: none">• Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información.• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.

		resultado de su indagación.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se despertó el interés de los niños a través de las lámparas mágicas que con ayuda de una linterna me emitirán una sombra en el aula. • Seguidamente se les menciona el juego que realizaremos llamado “Nos divertimos creando luces de colores”. • Se les mostro y proporciono los diversos materiales a utilizar como lupas de colores y linternas, para que puedan ir manipulando y descubriendo su utilidad, así mismo se les acompaño de preguntas ¿Qué podemos hacer con estas lupas?, ¿Qué pasaría si juntamos las dos lupas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Lámpara mágica - Linternas - Lupas de colores - Cintas de embalaje - Papel celofán
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente se les dio ciertas pautas sobre el juego, los niños deberán estar atentos a las indicaciones y al reflejo que emita la lampara mágica, identificando el color del objeto reflejado, para así ellos puedan crear el color indicado utilizando las lupas de colores 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado la actividad los niños comentaron como lo realizamos y que materiales utilizamos para realizar la actividad, con ayuda de preguntas ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos? 	

	<ul style="list-style-type: none">• Finalmente, realizamos nuestras lámparas mágicas para ello se les proporciono un cono cubierto con cinta de embalaje para que puedan pegar el papel celofán.	
--	--	--

TALLER N.º 04

“NOS DIVERTIMOS EXPERIMENTANDO AL LIMPIAR EL AGUA”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 20/07/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños busquen una solución al problema planteado y fomenten una conciencia ambiental.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) formulan preguntas, proponen acciones, obtienen y registran información, así mismo comunican como limpiaron el agua, luego observan y colorean como les gustaría ver a los ríos.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.• Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información.

		<ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Desperté el interés de los niños al invitarles a realizar un recorrido por la I.E para que recolecten los diversos materiales, para ello se les proporciono una cesta por grupos. Seguidamente se les mostro dos recipientes con agua para que en una de ellas depositen todos los materiales que recolectaron y observen la diferencia entre el agua limpia y sucia. • Seguidamente se les planteo las siguientes interrogantes: ¿A dónde fuimos? ¿Qué recolectamos? ¿Para qué creen que nos servirá estos materiales? 	<ul style="list-style-type: none"> - Canastas - Materiales como hojas, piedras, papeles, arena, etc. - Recipientes - Agua - Coladores - Embudos - Algodón

	<p>¿De qué manera creen que podríamos limpiar el agua sucia?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el tema del día “Nos divertimos experimentando al limpiar el agua” 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿En qué lugares podemos encontrar el agua?, ¿Toda el agua del mundo estará limpia?, después se ira anotando en la pizarra las posibles respuestas de los niños(as). • Seguidamente se agruparon de 3 integrantes para mostrarles y proporcionarles los materiales a utilizar (recipientes, embudos, coladores y algodón) para ello necesitamos un espacio amplio, después cada grupo ira ensuciando su recipiente para después limpiarlo utilizando los materiales del sector de Ciencia y Tecnología. Finalmente, se les entrego una hoja para que dibujen como limpiamos el agua. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, se les realizo las siguientes interrogantes, ¿Qué han aprendido el día de hoy?, ¿Cómo han aprendido?, ¿Para qué les servirá lo que han aprendido? 	

TALLER N.º 05

“NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS BURBUJAS SALTARINAS”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 21/07/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños y niñas se diviertan explorando los materiales y también comenten para que sirvió y que hicimos.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) hacen preguntas, obtiene información y expresan sus ideas al realizar las burbujas saltarinas, luego dibujan los pasos que se utilizó.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.• Obtiene y registra información sobre las características de los

		<ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<p>objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Se despertó el interés de los niños a través del juego de las burbujas, para ellos les mostraremos burbujeros. • Seguidamente se les realizó preguntas ¿Qué paso con las burbujas al momento de tocarlas?, ¿Porque se revientan con facilidad?, ¿Creen que podremos hacer burbujas saltarinas que no se revienten?, después se les mencionara que hoy nos divertiremos realizando burbujas saltarinas. • Se les mostro y proporciono los diversos materiales a utilizar como recipiente, agua, cuchara, azúcar, glicerina, ayudín líquido y un burbujero, así mismo se les ira realizando preguntas ¿Qué utilizaremos primero?, ¿Qué haremos después?, seguidamente verificaremos si los pasos mencionados por ellos son correctos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recipientes - Azúcar - Glicerina - Ayudin liquido - Burbujero

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente se les dio a conocer las pautas que se debe utilizar para realizar las burbujas saltarinas, primero deberán disolver el azúcar en el recipiente, seguidamente poner la glicerina y ayudín líquido, una vez terminada con la solución, con ayuda del bubujero podrán realizar las burbujas 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado la actividad los niños comentan como realizamos y que materiales utilizamos para realizar la actividad, con ayuda de preguntas ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos? • Finalmente, se les pedirá que dibujen los pasos que se realizó para hacer las burbujas saltarinas. 	

TALLER N.º 06

“NOS DIVERTIMOS CON LAS PASAS LAS BAILARINAS”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 07/08/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños (as) expresen sus ideas, así mismo despertaran su curiosidad por descubrir cómo hacer bailar a las pasas.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) formulan preguntas, proponen acciones, obtienen y registran información, así mismo comunican como hicieron bailar a las pasas y luego dibujan lo que más les gusto de la actividad.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.• Propone acciones, y el uso de materiales e

		<p>datos o información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<p>instrumentos para buscar información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Desperté el interés de los niños a través del ritmo de la canción “Muevete” con ayuda de un títere de pasas. https://www.youtube.com/watch?v=YzEO5rq2ZsM • Seguidamente les planteamos las siguientes interrogantes: ¿Les gusto la canción? ¿Qué hicimos? ¿Quién nos acompañó a bailar el día de hoy? ¿De dónde vendrá las pasas? ¿Cómo creen que bailen las pasas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Buffer - Canción - títere - Recipiente - Agua - Bicarbonato - Vinagre - Pasas - Cartulina negra

	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el tema del día “Las pasas bailarinas”. 	- Tiza
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gustaría hacer bailar a las pasas?, ¿Qué materiales creen que puedan hacer bailar a las pasas?, después de haber realizado las preguntas se ira anotando en la pizarra las posibles respuestas de los niños. • Seguidamente se les mostro y proporciono a cada niño los materiales a utilizar (recipiente, bicarbonato, vinagre y pasas), para ello necesitamos un espacio amplio, a través de este experimento los niños observaron como las pasas irán bailando, también se les pregunto ¿Porque creen que las pasas bailan?, ante sus posibles respuestas se les aclaro con una breve explicación que es lo que sucede. • Finalmente, se les pidió que dibujen lo que más les gusto de la actividad, para ello se les proporciono cartulina negra y una tiza. 	
CIERRE	<p>Finalmente, se les hizo las siguientes interrogantes, ¿Qué han aprendido el día de hoy?, ¿Cómo han aprendido?, ¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	

TALLER N.º 07

“DESCUBRIENDO MIS HUELLAS”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 08/08/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños y niñas se identifiquen y reconozcan las características de su cuerpo, observando diferencia con el resto.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) expresan sus ideas al realizar preguntas y obtienen información al descubrir sus huellas, luego moldean lo que más les gusta de la actividad.

Áreas	Competencias	Capacidad	Desempeños
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra datos o información.• Analiza datos o información.	<ul style="list-style-type: none">• Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información.• Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora.• Comunica las acciones que realizó para obtener

	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Despertamos el interés de los niños a través del juego buscando huellitas, para ello ubicamos huellas escondidas en diferentes partes del aula. • Se les mostro el lugar donde realizamos la actividad y se les pidió que observen los materiales que se encontraban en el suelo (harina o talco), seguidamente se les realizo preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales?, ¿Qué podemos realizar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Harina - Bolsa - Cartulina - Aceite - Vinagre - Sal - Colorante
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Después se les propuso a los niños que se quiten los zapatos y las medias, para luego ir a explorar los materiales, de esa manera irán dejando sus propias huellas. Así mismo se les pedio que observen y realicen comparaciones, también se les proporciono cartulinas negras para que con ayuda de la tempera puedan plasmar las huellas de sus manos o pies de manera individual, una vez realizada esta actividad se les realizo las siguientes preguntas: ¿Todas las huellas son iguales?, ¿A quién le pertenece estas huellas?, ¿Cómo es?, ¿Solo las personas tendremos huellas 	

CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Después de haber realizado la actividad los niños comentan como realizamos y que materiales utilizamos para realizar la actividad, con ayuda de preguntas ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos?• Finalmente, se les dará plastilina casera para que moldeen lo que más te gusto de la actividad.	
---------------	---	--

TALLER N.º 08

“OBJETOS QUE SE HUNDEN Y FLOTAN”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania.
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 09/08/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños (as) reconozcan, diferencien e identifiquen los diversos objetos que se hunden y floten.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) formulan preguntas, proponen acciones, obtienen y registran información, así mismo comunican porque los objetos se hunden y otros floten, luego dibujan los objetos que se hunden y flotan.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a

		<ul style="list-style-type: none"> • Genera y registra datos o información. • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<p>conocer lo que sabe acerca de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información. • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Despertamos el interés de los niños jugando el juego de la papa se quema, utilizando diversos materiales esponja, pelota, papa, piedra, etc, así mismo una balanza. • Seguidamente se les planteo las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? 	<ul style="list-style-type: none"> - Material concreto - Balanza - Tinas - Agua

	<p>¿Qué objetos utilizamos? ¿Todos los objetos pesan igual? ¿Qué pasara si ponemos estos objetos pesados en el agua?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el tema del día “Objetos que se hunden o flotan”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Material concreto - Hojas - Lápiz - Colores
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos averiguar qué objetos se hunden? y ¿Por qué los objetos flotan?, después de haber realizado las preguntas se ira anotando en la pizarra las posibles respuestas de los niños(as). • Seguidamente formamos grupos y se les proporciono los diversos materiales a utilizar (tinajas con agua, canicas, plumas, esponja, piedras, pelotas, mandarinas, etc), para ello necesitamos un espacio amplio, después se les pedio que exploren los materiales. Posteriormente volvimos a realizar las preguntas, así mismo comparamos y aclaramos las respuestas de los niños, luego se les entrego una hoja para que dibujen los objetos que se hunden y flotan. 	
CIERRE	<p>Finalmente, se les realizó las siguientes interrogantes, ¿Qué han aprendido el día de hoy?, ¿Cómo han aprendido?, ¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	

TALLER N.º 09

“DESCUBRIENDO LOS SONIDOS QUE PRODUCEN LAS SEMILLAS”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 10/08/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños y niñas comparen las diferentes características y sonidos que producen las semillas de nuestra región.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) expresan sus ideas al formular preguntas y obtienen información al explorar materiales, luego realizaran su palo de lluvia.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematisa situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.

		<p>datos o información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Despertare el interés de los niños a través del juego descubrimos con las manos, para ello se les mostro una caja mágica que contiene las semillas. • Se les mostro diversas cajas sorpresas que contenían las semillas ya mostradas, para ello agitaron las cajas y descubrieron que semilla produce ese sonido, después mencionaron las características que posee cada una de ellas, así mismo se les acompaño de preguntas: ¿Qué semilla es?, ¿Dónde lo vieron?, ¿Cómo son?, ¿Qué podríamos hacer con estas semillas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Caja sorpresa - Semillas - Conos - Silicona - Tempera - Cinta - Pincel - Cajas

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente se les menciona que realizaremos nuestro palo de lluvia, para ello se les proporciono diferentes semillas para que agrupen y elijan con cuál de ellas harán su palo de lluvia, después se les proporciono los materiales (conitos, tempera, pincel, silicona, cartulina y cinta). 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Después de haber realizado la actividad los niños comentan como realizamos y que materiales utilizamos para realizar la actividad, con ayuda de preguntas: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué lo hicimos? 	

TALLER N.º 10

“EL GLOBO QUE SE INFLA SOLO”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** IEI. N°320 "San Miguelito Arcángel"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 4 años
- **SECCIÓN:** “Bondadosos”
- **INVESTIGADORAS:**
CASTILLO ESCALANTE, Xiomara Estefania
GUTIERREZ AYALA, Jessy Karina
- **FECHA:** 11/08/23

II. PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:

PROPÓSITO	Que los niños (as) expresen sus sentimientos e ideas al momento de experimentar sobre el globo que se infla solo.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Los niños (as) formulan preguntas, proponen acciones, obtienen y registran información, así mismo comunican sobre su exploración y luego dibujan lo que encontraron.

ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
Ciencia y Tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none">• Problematiza situaciones para hacer indagación.• Diseña estrategias para hacer indagación.• Genera y registra	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.

		<p>datos o información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos o información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información. • Obtiene y registra información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora. • Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque a la orientación al bien común teniendo como valor principal a la responsabilidad.		

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Despertamos el interés de los niños a través del juego con el globo, para ello se les pidió la participación de todos los niños. • Seguidamente se les planteo las siguientes interrogantes: ¿Les gustaría jugar con el globo? ¿Cómo podemos jugar? ¿Cómo inflamamos el globo? 	<ul style="list-style-type: none"> - Globo - Botella descartable - Agua - Globo - Vinagre - bicarbonato

	<p>¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos para inflar?</p> <p>¿Qué contendrá el globo?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionamos el tema del día “El globo que se infla solo”. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas: ¿Con que otra cosa se puede inflar el globo? y ¿Ustedes creen que se pueda inflar solo?, ¿Qué necesitaremos para inflar?, después de haber realizado las preguntas se ira anotando en la pizarra las posibles respuestas de los niños(as). • Seguidamente se formó grupos y se les proporciono los diversos materiales a utilizar (botella descartable, bicarbonato, globo, vinagre y agua), para ello necesitamos un espacio amplio, después se les pidió que exploren los materiales. Posteriormente se les indico los pasos a seguir para realizar el experimento, seguidamente volvemos a realizar las preguntas, así mismo comparamos y aclaramos las respuestas de los niños (as), luego se les entrego una hoja para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. 	
CIERRE	<p>Finalmente, se les hizo las siguientes interrogantes, ¿Qué han aprendido el día de hoy?, ¿Cómo han aprendido?, ¿Para qué les servirá lo que han aprendido?</p>	

ANEXO N.º15

EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDAD N.º1: “TALLER PARA IMPLEMENTAR EN EL SECTOR DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA”



ACTIVIDAD N.º2: “DESCUBRIENDO NUESTRAS SOMBRAS”



ACTIVIDAD N.º3: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS LUCES DE COLORES”



ACTIVIDAD N.º4: “NOS DIVERTIMOS EXPERIMENTANDO AL LIMPIAR EL AGUA”



ACTIVIDAD N.º5: “ME ENCANTA HACER BURBUJAS SALTARINAS”



ACTIVIDAD N.º6: “SALTAMOS AL RITMO DE LAS PASAS”



ACTIVIDAD N.º7: “DESCUBRIENDO MIS HUELLAS”



ACTIVIDAD N.º8: “EL GLOBO QUE SE INFLA SOLO”



ACTIVIDAD N.º9: “DESCUBRIENDO LOS SONIDOS QUE PRODUCEN LAS SEMILLAS”



ACTIVIDAD N.º10: “OBJETOS QUE SE HUNDEN Y FLOTAN”





EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años en la IEI N° 320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho - 2023**, presentado por las señoritas **Xiomara Estefanía CASTILLO ESCALANTE y Jessy Karina GUTIERREZ AYALA**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 13% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estimen conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 01 de octubre de 2024 y boleta de venta electrónica y N° 005-00037044 y N° 005-00037043.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en seis folios.

Ayacucho, 24 de octubre de 2024

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años en la IEI N°320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho- 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.ucp.edu.co Fuente de Internet	<1%

9	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
11	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	ade.edugem.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	ridum.umanizales.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
17	repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.eespnschota.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de Colombia	<1 %

21

fondoeditorial.unah.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

23

Submitted to Universidad Nacional Abierta y a
Distancia, UNAD,UNAD

Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo

Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años en la IEI N°320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho-2023

por Xiomara Estefania Castillo Escalante y Jessy Karina Gutierrez Ayala

Fecha de entrega: 23-oct-2024 05:13p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2495157225

Nombre del archivo: TESIS_DE_CASTILLO_XIOARA_Y_GUTIERREZ_JESSY.pdf (2.06M)

Total de palabras: 30215

Total de caracteres: 167858



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LAS BACHILLERES XIOMARA ESTEFANIA CASTILLO ESCALANTE Y JESSY KARINA GUTIERREZ AYALA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Ayacucho, siendo a horas las once de la mañana del día veinticinco del mes de noviembre del año dos mil veinticuatro, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades investigativas en niños de 4 años en la IEI N° 320 "San Miguelito Arcángel", Ayacucho-2023**, presentado por las bachilleras en Ciencias de la Educación alumnas: **XIOMARA ESTEFANIA CASTILLO ESCALANTE Y JESSY KARINA GUTIERREZ AYALA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Folklore y Cultura Popular.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por las recurrentes, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a las aspirantes al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por las sustentantes en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas las doce con treinta minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 12 de diciembre de 2024.


UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO