“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMIA PERUANA”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE FORMACIÓN DOCENTE

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO “EL NAZARENO”

INVESTIGACIÒN EDUCATIVA APLICADA

“APLICACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.Nº 429-25/Mx-P “SAN JUAN DE MIRAFLORES”, HUANTA”

PRESENTADO POR:

FELICES AGUILAR, MARILIN ROXANA

RUA FERRUA, GIMENA

VALENZUELA GUERRA, JEIDY CLARINES

PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

Profesora de Educación Inicial

HUANTA – PERÚ

2025

Equipo de trabajo

AUTORA

Marilin Roxana FELICES AGUILAR.

DNI: 70867812

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

AUTORA

Gimena RUA FERRUA

DNI: 73416864

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

AUTORA

Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

DNI: 47866334

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú

ASESOR

Dante Euclides, Quispe Martínez

DNI: 47143932

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, docente de investigación, Huanta, Ayacucho, Perú.

Hoja de firma del jurado y asesor

……

Presidente

……

Secretario

……

Vocal

……

Asesor

Dante Euclides Quispe Martínez

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres por su apoyo y confianza que fueron mi mayor motivación para culminar esta etapa académica; así también, a mi asesor, por su orientación y compromiso, que hicieron posible la realización de este estudio.

Marilin Roxana

Dedico esta tesis a mis queridos padres, por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo, amor y perseverancia; gracias por apoyarme en cada paso de mi vida y enseñarme que con constancia y humildad todo es posible. Asimismo, la dedico a mis hermanos, por estar siempre a mi lado, brindándome compañía, ánimo y alegría en los momentos más importantes de este camino. Con todo mi cariño, esta tesis es también para ustedes.

Gimena

Dedico esta tesis a mi madre y hermanos, por su amor y apoyo incondicional. Gracias por creer en mí y enseñarme que con esfuerzo y constancia todo es posible. Con todo mi amor y gratitud.

Jeidy Clarines

Reconocimiento

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, de la provincia de Huanta, región Ayacucho, por brindarnos la formación académica, los recursos y la orientación necesarios para la realización de nuestra investigación.

Agradecemos especialmente al director y docentes de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores”, por su apoyo constante, disposición y acompañamiento durante el desarrollo de nuestra investigación.

Asimismo, expresamos nuestro profundo agradecimiento a los padres de familia y niños participantes, quienes con su colaboración, entusiasmo y confianza hicieron posible la aplicación de las actividades educativas y la recolección de datos, contribuyendo de manera significativa al logro de los objetivos planteados.

Finalmente, dedicamos este trabajo a nuestra familia y a todas las personas que de manera directa o indirecta nos alentaron y motivaron a culminar esta etapa académica, haciendo posible la realización de esta investigación.

Marilin Roxana, Gimena y Jeidy Clarines

Contenido

Equipo de trabajo **2**
Hoja de firma del jurado y asesor **3**
Dedicatoria **4**
Reconocimiento **5**
Contenido **6**
Índice de tablas **8**
Índice de figuras **9**
Resumen **10**
Abstract **11**
INTRODUCCIÓN **102**
CAPÍTULO I **14**
1. DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **14**
1.1. Diagnóstico e identificación del problema 14
1.2. Caracterización del problema de investigación 16
1.3. Formulación del problema de investigación 20
1.4. Objetivos de la investigación 20
1.5. Justificación de la investigación 21
CAPÍTULO II **24**
2. REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO **24**
2.1. Antecedentes de investigación 24
2.1.1. Internacionales 24
2.1.2. Nacionales 27
2.1.3. Locales 29
2.2. Bases teóricas de la investigación 32
2.2.1. Medios audiovisuales 32
2.2.2. Motivación 52
CAPÍTULO III **67**
3. HIPÓTESIS Y VARIABLES **67**
3.1. Hipótesis 67
3.2. Variables de investigación 67
CAPÍTULO IV **69**
4. METODOLOGÍA **69**
4.1. Enfoque de investigación 69
4.2. Tipo de investigación 70

4.3. Nivel de investigación 70
4.4. Diseño de investigación 71
4.5. Población y muestra 72
4.6. Definición y operacionalización de variables 75
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 77
4.8. Análisis de datos (Plan de análisis) 93
4.9. Matriz de consistencia 97
4.10. Principios éticos 99
CAPÍTULO V 102
5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 102
5.1. Resultados 102
5.1.1. Resultados descriptivos de la variable dependiente: Motivación 102
5.1.2. Resultados descriptivos de la variable independiente: Medios Audiovisuales 106
5.2. Resultados de nivel Inferencial 108
5.3. Discusión 113
VI. CONCLUSIONES 117
VII. RECOMENDACIONES 119
VIII. REFERENCIAS 120
IX. ANEXOS 122

Índice de tablas

Tabla 1: Esquema del diseño cuasi experimental 71

Tabla 2: Distribución de la población 72

Tabla 3: Distribución de la muestra 73

Tabla 4: Definición y operacionalización de las variables 75

Tabla 5: Frecuencia de aplicación del recurso audiovisual 87

Tabla 6: Frecuencia de aplicación – Escala pictórica de motivación 88

Tabla 7: Validez de los instrumentos de recolección de datos por juicio de expertos 89

Tabla 8: Confiabilidad de los instrumentos mediante Alfa de Cronbach 91

Tabla 9: Matriz de consistencia 97

Tabla 10: Cronograma de actividades 101

Tabla 11: Nivel de Nivel de motivación, Pre Test – Pos Test 102

Tabla 12: Nivel de motivación intrínseca, Pre Test – Pos Test 103

Tabla 13: Nivel de motivación extrínseca, Pre Test – Pos Test 104

Tabla 14: Nivel de desmotivación, Pretest - Postest 105

Tabla 15: Resultados generales de la encuesta aplicada a la docente 107

Tabla 16: Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para la variable motivación 109

Tabla 17: Estadísticos descriptivos de la motivación (pretest y postest) 110

Tabla 18: Prueba t de Student para muestras relacionadas – Motivación total 110

Tabla 19: Nivel de motivación en el pretest 110

Tabla 20: Comparación pretest–postest tras la selección de recursos audiovisuales 111

Tabla 21: Prueba t – Dimensión selección de recursos audiovisuales 111

Tabla 22: Resultados pretest–postest de la integración pedagógica 112

Tabla 23: Prueba t – Dimensión integración pedagógica 112

Tabla 24: Resultados pretest–postest de la aplicación didáctica. 112

Tabla 25: Prueba t – Dimensión aplicación didáctica 112

Tabla 26: Tabla resumen de contrastación de hipótesis 113

Índice de figuras

Figura 1: Gráfica de nivel de motivación, Pre Test – Pos Test..... 102

Figura 2: Gráfica de nivel de motivación intrínseca, Pre Test – Pos Test. 104

Figura 3: Gráfica de nivel de motivación extrínseca, Pre Test – Pos Test 105

Figura 4: Gráfica de nivel de desmotivación, Pre Test – Pos Test. 106

Figura 5: Gráfica de resultados generales de la encuesta aplicada la docente. 107

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de medios audiovisuales en el fortalecimiento de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores”, ubicada en el distrito de Huanta, durante el año 2025. La motivación infantil constituye un elemento fundamental para el logro de aprendizajes significativos en la educación inicial; sin embargo, en el contexto estudiado se evidenciaron bajos niveles de interés, participación y atención por parte de los niños, lo que justificó la implementación de una intervención pedagógica basada en medios audiovisuales.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y diseño cuasi experimental de un solo grupo con medición pretest–postest. La muestra estuvo conformada por 15 niños y niñas de 5 años de edad. La variable independiente, medios audiovisuales, se sustentó teóricamente en Cabero Almenara (2007) y se estructuró en las dimensiones: selección de recursos audiovisuales, integración pedagógica y aplicación didáctica. La variable dependiente, motivación, se fundamentó en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), considerando las dimensiones de motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación.

Para la recolección de datos se empleó la encuesta, aplicada a la docente, y la observación pictórica, dirigida a los niños. Los instrumentos fueron sometidos a procesos de validez mediante juicio de expertos y confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach. El análisis de datos se realizó mediante estadística descriptiva e inferencial, utilizando tablas de frecuencia, porcentajes, gráficos comparativos pretest–postest y pruebas estadísticas pertinentes para la contrastación de hipótesis.

Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de motivación de los niños después de la aplicación del plan de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales, destacándose mejoras en la motivación intrínseca y extrínseca, así como una reducción de la desmotivación. En conclusión, la aplicación adecuada de los medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años, lo que demuestra la importancia de integrar estos recursos de manera planificada y pedagógica en la educación inicial.

Palabras clave: medios audiovisuales, motivación, educación inicial, enseñanza-aprendizaje, intervención pedagógica.

Abstrac

The present study aimed to determine the influence of the application of audiovisual media on strengthening motivation in the teaching–learning process of five-year-old children at the Initial Educational Institution No. 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores”, located in Huanta, during the year 2025. Children’s motivation is a fundamental factor for achieving meaningful learning in early childhood education; however, in the studied context, low levels of interest, participation, and attention were observed, which justified the implementation of a pedagogical intervention based on audiovisual media.

This research was conducted under a quantitative approach, applied type, explanatory level, and a quasi-experimental design with a single group using pretest–posttest measurements. The sample consisted of 15 five-year-old children. The independent variable, audiovisual media, was theoretically supported by Cabero Almenara (2007) and structured into three dimensions: selection of audiovisual resources, pedagogical integration, and didactic application. The dependent variable, motivation, was grounded in the Self-Determination Theory proposed by Deci and Ryan (2000), considering the dimensions of intrinsic motivation, extrinsic motivation, and amotivation.

Data collection techniques included a survey administered to the classroom teacher and pictorial observation applied to the children. The instruments were validated through expert judgment and their reliability was assessed using Cronbach’s alpha coefficient. Data analysis involved descriptive and inferential statistics, including frequency tables, percentages, comparative pretest–posttest graphs, and appropriate statistical tests for hypothesis testing.

The results showed a significant increase in children’s motivation levels after the implementation of the pedagogical intervention based on audiovisual media, highlighting improvements in intrinsic and extrinsic motivation and a decrease in amotivation. It is concluded that the appropriate application of audiovisual media significantly strengthens motivation in the teaching–learning process of five-year-old children, demonstrating the importance of systematically and pedagogically integrating these resources in early childhood education.

Keywords: audiovisual media, motivation, early childhood education, teaching–learning process, pedagogical intervention.

Introdución

En la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial enfrenta diversos desafíos relacionados con la motivación infantil, especialmente en contextos donde las prácticas pedagógicas continúan siendo tradicionales y poco estimulantes. La motivación constituye un elemento esencial en el aprendizaje de los niños, ya que influye directamente en su interés, participación activa y disposición para aprender. En este sentido, resulta indispensable que los docentes incorporen estrategias innovadoras que respondan a las características, necesidades e intereses de los niños, favoreciendo aprendizajes significativos desde edades tempranas.

Uno de los recursos pedagógicos que ha cobrado mayor relevancia en los últimos años es el uso de los medios audiovisuales, los cuales integran imágenes, sonidos, videos y elementos interactivos que captan la atención de los niños y estimulan sus sentidos. Diversos estudios evidencian que, cuando estos recursos son adecuadamente seleccionados, integrados pedagógicamente y aplicados de manera didáctica, pueden generar ambientes de aprendizaje dinámicos, favoreciendo la motivación y el desarrollo integral en la educación inicial. No obstante, en muchos contextos educativos, el uso de los medios audiovisuales aún es limitado o carece de una planificación pedagógica adecuada, lo que reduce su impacto en el aprendizaje.

En la Institución Educativa Inicial N.º 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores”, ubicada en el distrito de Huanta, se ha observado que los niños de 5 años presentan bajos niveles de motivación durante el desarrollo de las actividades pedagógicas, manifestándose en escasa participación, desinterés y dificultad para mantener la atención. Esta situación evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando el contexto educativo y las características propias de los niños.

Frente a esta problemática, la presente investigación titulada “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025” tuvo como propósito general determinar la influencia de la aplicación de medios audiovisuales en el fortalecimiento de la motivación infantil. Para ello, se diseñó y ejecutó un plan de intervención pedagógica basado en medios audiovisuales, estructurado en tres dimensiones: selección de recursos audiovisuales, integración pedagógica y aplicación didáctica, sustentadas en la propuesta teórica de Cabero Almenara (2007).

Asimismo, la variable motivación se fundamentó en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), considerando las dimensiones de motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación. Estas dimensiones permitieron analizar de manera integral el comportamiento motivacional de los niños antes y después de la intervención pedagógica, utilizando instrumentos de recolección de datos válidos y confiables, como la encuesta aplicada a la docente y la observación pictórica aplicada a los niños.

Desde el enfoque metodológico, la investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con un solo grupo y medición pretest–postest. La muestra estuvo conformada por 15 niños y niñas de 5 años de edad, a quienes se les aplicó la intervención pedagógica durante el periodo establecido. El análisis de los datos permitió comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los medios audiovisuales, evidenciando cambios significativos en los niveles de motivación infantil.

Finalmente, los resultados de la investigación aportan evidencia empírica relevante que demuestra que la aplicación adecuada de los medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años. En este sentido, el estudio contribuye tanto al ámbito pedagógico como al científico, ofreciendo orientaciones prácticas para docentes de educación inicial y sirviendo como referente para futuras investigaciones relacionadas con el uso de recursos audiovisuales y la motivación infantil.

La investigación está estructurada en cinco capítulos:

- **En el Capítulo I:** Presenta el diagnóstico y planteamiento del problema, caracterización, formulación de los problemas, objetivos y la justificación.
- **En el Capítulo II:** Presenta la revisión de literatura, en la que se expone los antecedentes internacionales, nacionales y locales, así mismo las bases teóricas de la investigación.
- **En el Capítulo III:** Presenta la hipótesis y variables.
- **En el Capítulo IV:** Presenta la metodología de la investigación: El enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación; además la población y muestra, las técnicas e instrumentos que sirvieron para la recolección de datos de la investigación.
- **El Capítulo V:** Presenta los resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Diagnóstico e identificación del problema

En la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", ubicada en la urbanización San Juan de Miraflores del distrito y provincia de Huanta, se realizó un diagnóstico integral para identificar los problemas que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando el contexto institucional, la participación de los docentes, niños y padres de familia. El diagnóstico permitió reconocer múltiples factores que inciden en la calidad educativa, priorizando aquellos que impactan directamente en los estudiantes de 5 años, población objetivo de la presente investigación.

1.1.1. Problemas identificados

Problemas en los niños:

- Bajo interés y motivación en la realización de actividades educativas.
- Dificultades para mantener la atención durante las sesiones de aprendizaje.
- Limitada participación activa en actividades grupales y pedagógicas.
- Escasa expresión oral y dificultades para comunicar ideas propias.
- Uso insuficiente de estrategias para el aprendizaje autónomo.

Problemas en los docentes:

- Stress laboral
- Sobrecarga en la elaboración de documentos.

- Limitada implementación de recursos audiovisuales en el aula.
- Escasa planificación de actividades innovadoras que fomenten la motivación.
- Necesidad de fortalecer competencias pedagógicas en el uso didáctico de medios audiovisuales.

Problemas en los padres de familia

- Poca participación en el seguimiento del aprendizaje de sus hijos.
- Falta de estrategias para reforzar la motivación y hábitos de estudio en casa.

Problemas en la institución educativa

- Insuficiente implementación de proyectos innovadores basados en TIC y medios audiovisuales.
- Limitada infraestructura tecnológica y recursos didácticos modernos.

1.1.2. Problema priorizado

Del conjunto de problemas detectados, se priorizó la baja motivación de los niños de 5 años hacia las actividades de aprendizaje, debido a que:

- Es directamente observable en el aula y afecta el rendimiento académico inicial.
- Permite el diseño de una intervención pedagógica específica mediante la aplicación de medios audiovisuales, que constituye la variable independiente de la investigación.
- Impacta de manera directa en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la participación, atención y disfrute de los estudiantes.

El diagnóstico evidencia que, si bien existen múltiples desafíos en la institución educativa y en el entorno de los niños, la motivación infantil hacia el aprendizaje es el aspecto más relevante y susceptible de intervención. Por ello, la presente investigación se centra en fortalecer la motivación mediante un Plan de Intervención Pedagógica basada en medios audiovisuales, con el objetivo de mejorar la participación activa, la atención sostenida y la satisfacción de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Justificación de la priorización: La motivación en los niños constituye un factor fundamental para garantizar un aprendizaje activo y significativo. Atender esta problemática permitirá mejorar la participación, la atención, la autonomía y la actitud positiva frente a los procesos educativos, contribuyendo de manera directa a la mejora del rendimiento escolar y al desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, la presente investigación se centrará en fortalecer la motivación de los niños de 5 años mediante la aplicación de medios audiovisuales como estrategia pedagógica.

1.2. Caracterización del problema de investigación

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", se encuentra en el distrito y provincia de Huanta, ubicado en la región de Ayacucho.

El distrito y provincia de Huanta, cuenta con una población diversa, mayoritariamente joven, con familias que mantienen fuertes lazos comunitarios y tradiciones culturales.

Huanta se encuentra en la sierra central del Perú, caracterizada por un relieve montañoso, con altitudes que oscilan entre 2,500 y 3,200 metros sobre el nivel del mar. Su clima es predominantemente templado, con temporadas lluviosas y secas que influyen en la vida cotidiana y actividades agrícolas de la población local.

La población huantina conserva tradiciones culturales y festivas ancestrales, como danzas típicas, música folclórica y celebraciones religiosas como la fiesta del Señor de Maynay, Semana Santa. La gastronomía local incluye platos representativos como pachamanca, mondongo, chicharrón con chuno, seqo de patachi, chicha de siete semillas, etc., los cuales forman parte del patrimonio cultural y son elementos de identidad comunitaria.

El idioma predominante es el español, que se utiliza en la administración, la educación y la vida cotidiana en la ciudad y la mayoría de los distritos. Sin embargo, en varias zonas rurales de Huanta, especialmente en comunidades andinas, el quechua se mantiene como lengua ancestral y cultural, hablada sobre todo por las familias dedicadas a la agricultura y en actividades comunitarias tradicionales.

Por lo tanto, aunque la población urbana y escolar generalmente habla español, hay un componente bilingüe en el ámbito rural, donde coexisten español y quechua

chanka, lo que influye también en la educación inicial y justifica la adaptación de estrategias pedagógicas que consideren la diversidad lingüística y cultural.

La economía de Huanta se basa principalmente en agricultura, ganadería y comercio local, complementada con pequeños emprendimientos familiares.

La agricultura es la principal actividad económica de Huanta, desarrollada principalmente en áreas rurales del distrito y la provincia. La población se dedica al cultivo de productos tradicionales de la sierra andina, tales como:

- Tubérculos y raíces: papa, oca, olluco, mashua ,etc.
- Granos andinos: maíz, quinua, haba, arveja, trigo,etc.
- Frutales: durazno, manzana, tumbo, capulí, tuna, pacae,tuna, lucuma, palta, chirimoya, etc.
- Hortalizas: zanahoria, lechuga, acelga, cebolla, etc.

El distrito y provincia de Huanta cuenta con autoridades locales y municipales responsables de la gestión educativa y social, así como políticas de apoyo a la educación inicial. No obstante, la asignación de recursos para infraestructura y equipamiento educativo aún es limitada, lo que plantea la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras que optimicen los recursos disponibles.

La Institución Educativa Inicial Pública N.º 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores” se encuentra en el distrito y provincia de Huanta, fue creada en el año 2010 mediante la Resolución Directoral N.º 03238 del 01 de febrero de 2010, con el objetivo de brindar educación inicial a niños y niñas de la urbanización San Juan de Miraflores, ubicada en el distrito de Huanta, provincia de Huanta, departamento de Ayacucho.

La institución atiende a estudiantes cuya lengua materna es el castellano y que, en muchos casos, tienen el quechua como segunda lengua, reflejando la diversidad lingüística y cultural de la población. Los estudiantes provienen de familias dedicadas principalmente a la agricultura, comercio, transporte, construcción y otras actividades menores, lo que evidencia la heterogeneidad socioeconómica de la comunidad educativa.

Así mismo la Institución se caracteriza por albergar en su mayoría a familias desplazadas de zonas altoandinas de la provincia de Huanta, quienes han traído consigo una riqueza cultural y tradiciones propias, las cuales se reflejan en las vivencias diarias de los estudiantes y se manifiestan en diversos espacios educativos y recreativos de la

institución. Esta diversidad cultural contribuye a que la IEI “San Juan de Miraflores” sea un espacio donde se fomenta la identidad local y la inclusión de la diversidad lingüística y social en el proceso educativo.

En la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P “San Juan de Miraflores”, ubicada en Huanta – Ayacucho, se ha detectado que los niños de 5 años presentan baja motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que se refleja en una participación limitada, escasa atención, desinterés por las actividades y dificultades para retener aprendizajes significativos. Esta situación genera un bajo rendimiento educativo y limita el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y comunicativas.

El problema se intensifica debido a la escasa utilización de medios audiovisuales con enfoque pedagógico, lo que reduce la capacidad de los niños para involucrarse activamente en su aprendizaje y disminuir el potencial de desarrollo integral en educación inicial.

2. Síntomas del problema

Los principales síntomas observados son:

- Desinterés de los niños por las actividades educativas tradicionales.
- Participación limitada en los momentos de aprendizaje grupal.
- Dificultad para mantener la atención durante la sesión de clase.
- Baja expresión oral y escasa comunicación de ideas.
- Falta de curiosidad y exploración hacia los contenidos educativos.

3. Factores (causas)

Se identifican diversos factores que contribuyen a la baja motivación:

- Factores institucionales: Limitada disponibilidad de recursos audiovisuales y capacitación docente insuficiente en su uso pedagógico.
- Factores pedagógicos: Metodologías tradicionales que no contemplan el aprendizaje activo ni estrategias lúdicas.
- Factores sociofamiliares: Escaso acompañamiento familiar en actividades de aprendizaje y exposición limitada a estímulos educativos en casa.
- Factores individuales: Diferencias en intereses y estilos de aprendizaje de los niños, lo que requiere estrategias adaptadas y motivadoras.

4. Consecuencias del problema

Si no se interviene, se observan impactos negativos tanto en los niños como en el contexto educativo:

- Bajo desarrollo de competencias cognitivas, sociales y comunicativas.
- Reducción de la motivación intrínseca y extrínseca hacia el aprendizaje.
- Incremento de la deserción escolar temprana en niveles posteriores por falta de interés.
- Limitación en el uso de recursos tecnológicos y pedagógicos innovadores en el aula.

5. Planteamiento de una alternativa de solución

Como alternativa de solución, se propone la implementación de un plan de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales, que permita fortalecer la motivación infantil a través de actividades lúdicas, interactivas y visuales, ajustadas a la edad y al nivel cognitivo de los niños. Esto contempla:

- Selección de recursos audiovisuales pertinentes y adecuados a los objetivos educativos.
- Integración pedagógica de los medios audiovisuales en las actividades curriculares.
- Aplicación didáctica mediante sesiones estructuradas que fomenten la participación, exploración y expresión de los niños.

6. Ubicación del problema en diferentes contextos

Institucional: La I.E.I. N.º 429-25/Mx-p cuenta con recursos limitados y estrategias tradicionales de enseñanza, lo que provoca desinterés en los niños durante las clases.

Local: En Huanta, la mayoría de las instituciones de educación inicial enfrentan desafíos similares, con limitaciones en recursos audiovisuales y capacitación docente.

Regional: En Ayacucho, estudios recientes evidencian bajos niveles de motivación y participación en niños de educación inicial por la escasa aplicación de estrategias innovadoras (Berroa Gómez, 2024; Paquiyauri, 2024).

Nacional: A nivel nacional, diversas investigaciones (Bárcena Cahuana, 2023; Benites Barco, 2023) señalan que la motivación de los niños de educación inicial se ve influenciada por la correcta integración de recursos audiovisuales en el aula.

Internacional: Estudios latinoamericanos (Serrano Arenas, 2023; Garzón & Sancen, 2024) destacan que el uso de medios audiovisuales mejora significativamente la motivación y participación de los niños en educación inicial.

1.3. Formulación del problema de investigación

a) Problema general

¿De qué manera la aplicación de medios audiovisuales fortalece la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025?

b) Problemas específicas

1. ¿Cuál es el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) que presentan los niños de 5 años antes de la aplicación de los medios audiovisuales?
2. ¿Cómo influye la selección de recursos audiovisuales en la motivación de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?
3. ¿De qué manera la integración pedagógica de los medios audiovisuales contribuye al incremento de la motivación de los niños?
4. ¿Qué efectos produce la aplicación didáctica de los medios audiovisuales en los niveles de motivación de los niños después de su uso?

1.4. Objetivos de la investigación

a) Objetivo general

Determinar de qué manera la aplicación de medios audiovisuales fortalece la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.

b) Objetivos específicos

1. Diagnosticar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) de los niños de 5 años antes de la aplicación de los medios audiovisuales.
2. Analizar la influencia de la selección de recursos audiovisuales en la motivación de los niños durante el proceso de aprendizaje.
3. Examinar la incidencia de la integración pedagógica de los medios audiovisuales en la motivación de los niños.

4. Evaluar los efectos de la aplicación didáctica de los medios audiovisuales en el fortalecimiento de la motivación de los niños.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación teórica

La presente investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque contribuye al fortalecimiento del marco conceptual relacionado con el uso de los medios audiovisuales como recursos pedagógicos y su influencia en la motivación infantil dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial. El estudio se sustenta en los aportes teóricos de Cabero Almenara (2007), quien plantea que los medios audiovisuales deben analizarse desde las dimensiones de selección de recursos, integración pedagógica y aplicación didáctica; así como en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), que explica la motivación a partir de la motivación intrínseca, extrínseca y la desmotivación.

En este sentido, la investigación permite articular ambas teorías, aportando evidencia empírica que explica cómo una adecuada aplicación de los medios audiovisuales puede incidir positivamente en la motivación de los niños de 5 años, enriqueciendo así el conocimiento científico en el campo de la educación inicial.

1.5.2. Justificación práctica

Desde el enfoque práctico, la investigación se justifica porque responde a una necesidad educativa real, identificada en el aula de educación inicial, donde se evidencian bajos niveles de motivación durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. A partir de ello, se diseñó y aplicó un plan de intervención pedagógica basado en medios audiovisuales, compuesto por sesiones estructuradas que permitieron mejorar la motivación y participación de los niños.

Los resultados obtenidos podrán servir como referente práctico para docentes de educación inicial, quienes podrán replicar o adaptar la propuesta en sus aulas, favoreciendo procesos de enseñanza más dinámicos, interactivos y motivadores.

1.5.3. Justificación metodológica

La investigación se justifica metodológicamente porque propone el uso de instrumentos de elaboración propia, validados por juicio de expertos y con adecuada

confiabilidad, tales como el cuestionario de aplicación de medios audiovisuales y la escala de motivación infantil mediante observación pictórica, adaptados a las características del nivel inicial.

Asimismo, el empleo de un diseño cuasi experimental con medición pretest–postest, enfoque cuantitativo y nivel explicativo, permite establecer con mayor rigurosidad la relación causal entre la aplicación de los medios audiovisuales y el fortalecimiento de la motivación, lo cual constituye un aporte metodológico para futuras investigaciones similares.

1.5.4. Justificación social

Desde el ámbito social, la investigación se justifica porque contribuye al mejoramiento de la calidad educativa en la educación inicial, promoviendo prácticas pedagógicas innovadoras que favorecen el desarrollo integral de los niños. Al fortalecer la motivación infantil, se propicia una actitud positiva hacia el aprendizaje desde edades tempranas, lo cual tiene un impacto directo en su desarrollo cognitivo, emocional y social.

Además, los resultados del estudio benefician a la comunidad educativa (niños, docentes y familias), al promover experiencias de aprendizaje más significativas y pertinentes al contexto sociocultural de la institución educativa.

1.5.5. Justificación por conveniencia

La investigación resulta conveniente porque se desarrolla en el contexto donde la investigadora tiene acceso directo a la población y muestra, lo que facilitó la aplicación del plan de intervención pedagógica, la recolección de datos y el seguimiento del proceso educativo. Asimismo, responde a una problemática prioritaria del aula, lo que garantiza la pertinencia y utilidad de los resultados obtenidos.

1.5.6. Justificación económica

Desde el punto de vista económico, la investigación es viable y pertinente, ya que la aplicación de medios audiovisuales no requiere de una inversión elevada. Los recursos utilizados (videos educativos, imágenes, proyector y material digital) son accesibles y reutilizables, lo que demuestra que es posible mejorar la motivación infantil mediante estrategias pedagógicas efectivas sin generar altos costos para la institución educativa.

1.5.7. Justificación doctrinaria

La justificación doctrinaria se sustenta en los principios pedagógicos del enfoque constructivista y humanista, los cuales consideran al niño como protagonista de su aprendizaje y reconocen la motivación como un elemento clave para el desarrollo integral. Asimismo, se alinea con los postulados del Currículo Nacional de la Educación Básica, que promueve el uso de recursos educativos pertinentes y el desarrollo de aprendizajes significativos mediante experiencias motivadoras.

En este marco, la investigación se enmarca en las orientaciones doctrinarias que valoran la innovación pedagógica y el uso responsable de los recursos audiovisuales como medios para potenciar el aprendizaje en la educación inicial.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Internacionales

Garzón y Sancen (2024) realizaron la investigación titulada: *Uso de medios audiovisuales y su influencia en la convivencia de los niños en educación inicial*, desarrollada en la Universidad Técnica de Machala, ubicada en la ciudad de Machala, Ecuador. El estudio tuvo como objetivo analizar de qué manera la aplicación de medios audiovisuales influye en la convivencia escolar, la participación y las interacciones sociales de los niños del nivel inicial.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental de corte transversal. Para la recolección de datos se empleó la observación sistemática como técnica principal, complementada con entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes y directivos de la institución educativa. La muestra estuvo conformada por niños del nivel inicial y docentes responsables de las aulas.

Los resultados evidenciaron que la incorporación de recursos audiovisuales, como videos educativos y canciones animadas, generó un ambiente de aula más participativo y armónico, promoviendo el respeto, la cooperación y la interacción positiva entre los niños. Se concluyó que los medios audiovisuales no solo fortalecen los aprendizajes cognitivos, sino que también influyen favorablemente en la motivación y

la convivencia escolar. Se recomendó integrar de manera permanente estos recursos en la planificación pedagógica del nivel inicial.

Serrano Arenas (2023) desarrolló en México la investigación titulada: *Los videos educativos como estrategias detonantes de aprendizaje*, con el propósito de analizar el impacto de los recursos audiovisuales en la atención, comprensión y motivación de los estudiantes de educación básica, incluyendo el nivel preescolar, en el contexto del programa educativo "Aprende en Casa".

El estudio se abordó desde un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos; fue de tipo aplicada, con nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental. Las técnicas empleadas fueron el cuestionario y la observación, utilizando como instrumentos encuestas aplicadas a estudiantes y fichas de análisis de contenido audiovisual. La muestra estuvo conformada por 191 estudiantes y el análisis de 153 videos educativos.

Los resultados demostraron que los estudiantes presentaron mayores niveles de atención, interés y participación activa cuando los contenidos se desarrollaban mediante videos educativos bien estructurados. Se concluyó que los videos educativos actúan como detonantes del aprendizaje significativo y fortalecen la motivación intrínseca. Se recomendó diseñar y seleccionar materiales audiovisuales acordes a la edad y características de los estudiantes, especialmente en educación inicial.

Pilatasig, Tomalo y colaboradores (2025) realizaron la investigación titulada: *La efectividad de las tecnologías educativas en la educación inicial y sus implicaciones para la práctica educativa y el aprendizaje infantil*, desarrollada en la Unidad Educativa Tomás Sevilla, en la ciudad de Ambato, Ecuador. El objetivo del estudio fue analizar los beneficios y desafíos del uso de tecnologías educativas, particularmente los medios audiovisuales, en el aprendizaje infantil.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con tipo de investigación aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental, sustentado en una revisión sistemática de literatura científica. La técnica empleada fue el análisis documental y el instrumento una matriz de análisis de estudios científicos. La muestra

estuvo conformada por artículos y documentos académicos relacionados con la educación inicial y el uso de recursos audiovisuales.

Los resultados evidenciaron que los medios audiovisuales incrementan la motivación, la atención y la participación activa de los niños, favoreciendo el aprendizaje significativo. Se concluyó que la integración de recursos audiovisuales en la educación inicial resulta altamente beneficiosa, siempre que exista planificación pedagógica y capacitación docente. Se recomendó fortalecer la formación continua de los docentes en el uso didáctico de tecnologías educativas.

Zambrano Álava (2023) desarrolló la investigación titulada: *Los medios y materiales audiovisuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 a 5 años*, realizada en la Unidad Educativa "Kerly Annabel Torres Cedeño", en la provincia de Manabí, Ecuador. El objetivo del estudio fue determinar la influencia del uso de medios audiovisuales en la motivación, atención y comprensión de los niños del nivel inicial.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con tipo de investigación aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental. Se emplearon como técnicas la observación directa y la entrevista, utilizando fichas de observación y guías de entrevista como instrumentos. La muestra estuvo conformada por niños de 4 y 5 años y docentes de educación inicial.

Los resultados evidenciaron que los niños mostraron mayor interés, concentración y participación activa durante las sesiones que incorporaron videos, cuentos digitales y recursos visuales interactivos. Se concluyó que los medios audiovisuales facilitan el aprendizaje significativo y fortalecen la motivación en educación inicial. Se recomendó incorporar sistemáticamente estos recursos en las sesiones de aprendizaje.

Álvarez y Torres (2022) desarrollaron una investigación titulada: *Influencia de videos educativos en la motivación y aprendizaje de estudiantes de educación primaria,* en Medellín Colombia. La investigación tuvo como objetivo de determinar el efecto del uso de videos educativos en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con nivel explicativo y un

diseño cuasi experimental con pretest–postest, considerando un grupo experimental y uno de control. La muestra estuvo conformada por 80 estudiantes de educación primaria. Como técnicas se emplearon la encuesta y la observación, utilizando como instrumentos un cuestionario de motivación con escala Likert y fichas de observación. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de motivación, participación y rendimiento académico en los estudiantes que utilizaron videos educativos, en comparación con el grupo que recibió enseñanza tradicional. Se concluyó que los medios audiovisuales constituyen una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la motivación y favorecer aprendizajes significativos en la educación básica, recomendándose su integración planificada en el proceso de enseñanza-aprendizaje .

2.1.2. Nacionales

Bárcena Cahuana (2023), en su investigación titulada:*"Medios audiovisuales y su influencia en la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Stephen William Hawking, Arequipa",* tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de medios audiovisuales en el desarrollo de la expresión oral en niños de educación inicial. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental con medición antes y después de la intervención. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años, a quienes se les aplicó la técnica de observación mediante una guía estructurada.

Los resultados evidenciaron una mejora significativa en los niveles de expresión oral luego de la aplicación de recursos audiovisuales, observándose mayor participación, claridad verbal y seguridad al expresarse. La autora concluyó que los medios audiovisuales constituyen una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer habilidades comunicativas en el nivel inicial. Se recomendó capacitar a los docentes en el uso pedagógico de estos recursos y promover su integración sistemática en las sesiones de aprendizaje.

Ramírez Porras, Ruiz Murillo y Quevedo Seminario (2025) desarrollaron la investigación: *"Recursos audiovisuales y aprendizaje de inglés en niños de 5 años de una institución educativa de Tumbes",* cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre el uso de recursos audiovisuales y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel inicial. El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, tipo correlacional,

nivel descriptivo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 19 niños de 5 años, utilizando como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo.

Los resultados mostraron que los niños que participaron en actividades con recursos audiovisuales presentaron mejores niveles de atención, interés y participación, reflejándose en avances en el aprendizaje del idioma. Se concluyó que existe una relación positiva entre el uso de recursos audiovisuales y el aprendizaje, destacando que dichos recursos incrementan la motivación y facilitan la comprensión de contenidos en edades tempranas. Se recomendó fortalecer el uso de estrategias audiovisuales dentro de la planificación pedagógica.

Berroa Gómez (2024), en su estudio titulado: *"Uso de los medios audiovisuales en el desarrollo del aprendizaje en niños de una institución educativa inicial de Paita",* tuvo como objetivo analizar el efecto del uso de medios audiovisuales en el desarrollo del aprendizaje de los niños del nivel inicial. La investigación se abordó desde un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental. Se empleó la observación como técnica principal y registros de desempeño como instrumentos, aplicados a una muestra de niños de educación inicial.

Los resultados indicaron que el uso de videos educativos y proyecciones multimedia incrementó la atención, participación activa y comprensión de contenidos por parte de los niños. La autora concluyó que los medios audiovisuales favorecen significativamente el desarrollo del aprendizaje, al generar ambientes más dinámicos y motivadores. Se recomendó implementar de manera permanente estos recursos y capacitar a los docentes para su correcta integración didáctica.

Peralta Purizaca (2024) realizó la investigación: *"Percepción de los estudiantes respecto de las estrategias de gestión e intervención docente aplicadas en la Institución Educativa 20854, Paita – Piura",* con el objetivo de analizar la percepción de los estudiantes sobre las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes, incluyendo el uso de recursos educativos. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel descriptivo y diseño no experimental. La técnica utilizada fue la encuesta, mediante un cuestionario aplicado a una muestra de estudiantes.

Los resultados evidenciaron que las estrategias pedagógicas que incorporan recursos didácticos, entre ellos los audiovisuales, contribuyen a mejorar el interés y la disposición para aprender. El autor concluyó que la intervención docente apoyada en recursos pedagógicos favorece el aprendizaje significativo y la motivación estudiantil. Se recomendó reforzar la planificación pedagógica incorporando recursos innovadores.

Benites Barco (2023), en su estudio*: "Medios audiovisuales que utilizan las docentes de nivel inicial en una institución educativa"*, tuvo como objetivo identificar y describir los medios audiovisuales empleados por docentes del nivel inicial. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental. Se utilizó la observación y el cuestionario como técnicas e instrumentos, aplicados a una muestra de docentes.

Los resultados revelaron que, si bien las docentes utilizan medios audiovisuales, su aplicación no siempre responde a criterios pedagógicos claros, lo que limita su impacto en el aprendizaje y la motivación de los niños. Se concluyó que existe la necesidad de fortalecer las competencias docentes en el uso didáctico de los medios audiovisuales. Se recomendó implementar programas de capacitación docente orientados a la integración pedagógica de estos recursos.

2.1.3. Locales

Guerreros Corahua, Gutierrez Buitron y Huamaní Fernández (2024), en su estudio: *"Estrategia de cuentacuentos en la comprensión lectora en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 390, Magdalena – Ayacucho",* los autores tuvieron como objetivo determinar la influencia de la estrategia de cuentacuentos en la comprensión lectora de los niños de 5 años. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental (pretest–postest en un solo grupo). Se utilizó la prueba pedagógica como técnica e instrumento, aplicada a una muestra de 23 niños de 5 años, previamente seleccionados por criterios de edad y nivel de asistencia.

Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la comprensión lectora, así como una mayor participación y atención durante la aplicación de la estrategia. Los niños mostraron entusiasmo y motivación por escuchar y narrar historias,

lo que generó un aprendizaje más significativo. Se concluyó que la estrategia de cuentacuentos fortalece las habilidades comunicativas, promueve la imaginación y aumenta la motivación hacia el aprendizaje. Se recomendó su incorporación sistemática en el currículo de educación inicial y complementar con recursos visuales y audiovisuales para potenciar aún más el interés de los estudiantes.

Villagaray Crisostomo (2022), en su investigación: *"Satisfacción con la enseñanza virtual y actitud hacia el aprendizaje en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial – UNSCH Ayacucho",* se planteó como objetivo determinar la relación entre la satisfacción con la enseñanza virtual y la actitud hacia el aprendizaje de estudiantes de educación inicial. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, tipo correlacional, nivel descriptivo y diseño no experimental. Se aplicaron encuestas estructuradas como técnicas e instrumentos a una muestra de estudiantes de formación inicial, permitiendo recopilar datos sobre su percepción y motivación frente a las clases virtuales.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes con mayor satisfacción hacia la enseñanza virtual mostraban una actitud más positiva y proactiva frente al aprendizaje, así como mayor disposición a participar y asumir responsabilidades en sus tareas. Se concluyó que los recursos digitales y audiovisuales contribuyen significativamente a la motivación y al aprendizaje activo, mejorando la interacción con los contenidos y favoreciendo la autonomía. Se recomendó integrar estas herramientas de manera planificada y acompañada de estrategias pedagógicas claras en la formación inicial docente.

Yarcuri Gonzales (2023), realizó un estudio titulado: *"Autorregulación del aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Educación Inicial de planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Ayacucho",* tuvo como objetivo establecer la relación entre la autorregulación del aprendizaje y el rendimiento académico en niños de 5 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental, utilizando observación sistemática y registros de desempeño como técnicas e instrumentos de recolección de datos, aplicados a una muestra de 30 estudiantes.

Los resultados mostraron que los niños con mayor capacidad de autorregulación lograban un rendimiento académico superior, evidenciando que la motivación, la concentración y la autonomía son factores clave para un aprendizaje eficaz. Se concluyó que el fomento de la autorregulación desde edades tempranas es fundamental para potenciar los efectos de las estrategias pedagógicas, incluidas las basadas en medios audiovisuales. Se recomendó integrar prácticas de autorregulación con actividades lúdicas y recursos audiovisuales para aumentar la participación y consolidar aprendizajes significativos.

Paquiyauri (2024), en su investigación titulada: *"Lectura de imágenes para mejorar el lenguaje oral en niños de 5 años en la Institución Educativa N.º 425-115/MX-P, Samugari, Ayacucho"*, el objetivo fue determinar si la lectura de imágenes mejora la expresión oral y la fluidez verbal de los niños de 5 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño preexperimental, utilizando la observación con guía estructurada como técnica e instrumento, aplicada a estudiantes de educación inicial.

Los resultados mostraron mejoras significativas en la producción oral, la fluidez verbal y la confianza al participar en clase. Los niños demostraron interés y motivación al interactuar con imágenes y relatos, evidenciando que los recursos visuales y audiovisuales pueden potenciar la comunicación y la participación activa en el aula. Se concluyó que integrar sistemáticamente estrategias basadas en imágenes y medios audiovisuales fortalece la motivación, la creatividad y la expresión oral. Se recomendó que los docentes incorporen recursos visuales y audiovisuales de manera planificada y didáctica para optimizar el aprendizaje.

Coronado Silvera (2017), realizó un estudio: *"Las TIC en el aprendizaje de niños de la Institución Educativa Inicial N.º 202, Sancos, Ayacucho",* el objetivo fue identificar las tecnologías de información y comunicación (TIC) utilizadas en el aprendizaje de niños de 5 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo y diseño no experimental, empleando encuestas y observación como técnicas e instrumentos, aplicados a estudiantes y docentes del aula inicial.

Los resultados indicaron que el uso de TIC y medios audiovisuales era limitado, y que la falta de capacitación docente y planificación pedagógica reducía el impacto en la motivación y aprendizaje de los niños. Se concluyó que la integración de TIC requiere

formación docente, planificación estratégica y recursos adecuados para mejorar la motivación y participación de los estudiantes. Se recomendó fortalecer las competencias digitales de los docentes y optimizar la infraestructura tecnológica en las aulas de educación inicial.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Medios audiovisuales

2.2.1.1. Conceptualización de los medios audiovisuales

Los medios audiovisuales constituyen un conjunto de recursos didácticos que combinan de manera integrada elementos visuales y sonoros con la finalidad de facilitar la comunicación de mensajes, promover la comprensión de contenidos y favorecer procesos significativos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en contextos educativos (Area, 2010).

Desde una perspectiva pedagógica, Cabero (2001) define los medios audiovisuales como herramientas tecnológicas que utilizan imágenes, sonidos y, en algunos casos, texto, con el propósito de estimular varios sentidos del aprendiz, incrementando su atención, interés y motivación. El autor sostiene que estos recursos no deben ser considerados solo como soportes técnicos, sino como mediadores pedagógicos que influyen directamente en la construcción del conocimiento cuando se integran adecuadamente al proceso educativo.

Por su parte, Bartolomé (2014) señala que los medios audiovisuales en educación permiten representar la realidad de forma dinámica y contextualizada, favoreciendo el aprendizaje activo, especialmente en los primeros niveles educativos. En el nivel inicial, estos medios resultan particularmente efectivos debido a que los niños aprenden predominantemente a través de la observación, la imitación y la experiencia sensorial, aspectos que los recursos audiovisuales potencian significativamente.

En concordancia con ello, Mayer (2009), desde la teoría del aprendizaje multimedia, explica que el uso combinado de imágenes y sonidos mejora la comprensión y la retención de la información, ya que activa simultáneamente los canales visual y auditivo del cerebro. Este enfoque resulta especialmente relevante en niños de 5 años, quienes presentan un pensamiento concreto y requieren estímulos visuales atractivos para consolidar aprendizajes significativos.

Asimismo, Area y Pessoa (2012) destacan que los medios audiovisuales, cuando se emplean con intencionalidad pedagógica, favorecen la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas. En este sentido, los autores enfatizan que el valor educativo de los medios audiovisuales no radica únicamente en su carácter tecnológico, sino en la planificación didáctica y en la forma en que el docente los integra en la sesión de aprendizaje.

Desde el enfoque educativo latinoamericano, García-Valcárcel (2016) sostiene que los medios audiovisuales permiten generar ambientes de aprendizaje más interactivos, lúdicos y significativos, contribuyendo al desarrollo integral del niño. En educación inicial, estos recursos facilitan la comprensión de conceptos abstractos, fortalecen la expresión oral y estimulan la curiosidad, elementos fundamentales para el desarrollo de la motivación intrínseca.

Finalmente, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), a través del Currículo Nacional de Educación Básica, reconoce la importancia del uso de recursos audiovisuales y tecnológicos como medios que enriquecen las experiencias de aprendizaje, promueven la exploración, la creatividad y el interés por aprender. El CNEB señala que estos recursos deben ser seleccionados considerando la edad, las características y las necesidades de los niños, así como los propósitos pedagógicos de la sesión.

2.2.1.2.Fundamentos pedagógicos de los medios audiovisuales

Los medios audiovisuales encuentran su sustento pedagógico en diversas teorías del aprendizaje que explican cómo los estudiantes, especialmente los niños de educación inicial, construyen conocimientos a partir de experiencias significativas, multisensoriales y contextualizadas. Estos fundamentos permiten comprender por qué el uso de recursos audiovisuales favorece la motivación, la atención y el aprendizaje en el proceso educativo.

1. Fundamento Constructivista

Desde el enfoque constructivista, Piaget (1970) sostiene que el aprendizaje se produce cuando el niño interactúa activamente con su entorno, construyendo su conocimiento a partir de experiencias concretas. En este sentido, los medios

audiovisuales actúan como mediadores que facilitan dicha interacción, ya que presentan contenidos de manera visual y dinámica, acordes con el nivel de desarrollo cognitivo del niño de 5 años, quien se encuentra en la etapa preoperacional.

Complementariamente, Vygotsky (1979) enfatiza el rol de la mediación social y cultural en el aprendizaje, destacando la importancia de los instrumentos y signos en la construcción del conocimiento. Los medios audiovisuales, al funcionar como herramientas culturales, permiten ampliar la zona de desarrollo próximo del niño, favoreciendo la comprensión de nuevos contenidos mediante el acompañamiento del docente y la interacción con sus pares.

2. Fundamento del Aprendizaje Significativo

El enfoque del aprendizaje significativo, propuesto por Ausubel (2002), señala que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos del estudiante. Los medios audiovisuales facilitan este proceso al presentar información de forma clara, estructurada y contextualizada, lo que permite a los niños asociar los nuevos contenidos con sus experiencias cotidianas, favoreciendo la comprensión y retención de lo aprendido.

En educación inicial, los recursos audiovisuales como videos, cuentos digitales y canciones animadas permiten activar conocimientos previos y generar conexiones cognitivas que hacen el aprendizaje más significativo y duradero.

3. Fundamento del Aprendizaje Multisensorial

El aprendizaje multisensorial sostiene que la participación de varios sentidos favorece la comprensión y el recuerdo de la información. Dale (1969), a través de su conocido “cono de la experiencia”, señala que los aprendizajes más duraderos se logran cuando el estudiante observa, escucha y participa activamente. En este marco, los medios audiovisuales combinan estímulos visuales y auditivos, incrementando la atención y el interés del niño durante el proceso de aprendizaje.

Asimismo, Mayer (2009), desde la teoría del aprendizaje multimedia, afirma que las personas aprenden mejor cuando las palabras y las imágenes se presentan de manera integrada, ya que se activan simultáneamente los canales visual y auditivo del procesamiento cognitivo. Este principio resulta especialmente relevante en niños pequeños, quienes responden de manera positiva a estímulos visuales atractivos y sonidos significativos.

4. Fundamento Motivacional

La motivación es un elemento clave en el aprendizaje infantil. Según Deci y Ryan (2000), la motivación se fortalece cuando las actividades de aprendizaje generan interés, disfrute y sentido de competencia. Los medios audiovisuales, al ser recursos lúdicos e interactivos, incrementan la motivación intrínseca de los niños, promoviendo su participación activa y su disposición positiva hacia el aprendizaje.

En concordancia con ello, Gagné (1985) sostiene que uno de los primeros eventos del aprendizaje es captar la atención del estudiante, condición que los medios audiovisuales cumplen eficazmente al presentar contenidos atractivos y dinámicos.

5. Fundamento Didáctico

Desde el enfoque didáctico, Cabero (2001) afirma que los medios audiovisuales son recursos pedagógicos que, cuando se integran adecuadamente en la planificación docente, enriquecen las estrategias de enseñanza y favorecen aprendizajes significativos. El autor destaca que su eficacia depende de la intencionalidad pedagógica del docente y de su correcta articulación con los objetivos de aprendizaje.

Asimismo, García-Valcárcel (2016) sostiene que los medios audiovisuales permiten diversificar las estrategias didácticas, favoreciendo la atención a la diversidad y la adaptación de los contenidos a las características de los estudiantes. En educación inicial, estos recursos facilitan la comprensión de conceptos abstractos y fortalecen el desarrollo del lenguaje, la creatividad y la expresión oral.

6. Fundamento Normativo y Curricular

El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), a través del Currículo Nacional de Educación Básica, reconoce el uso de recursos audiovisuales y tecnológicos como medios que enriquecen las experiencias de aprendizaje y promueven el desarrollo de competencias desde edades tempranas. El CNEB resalta la importancia de utilizar estos recursos de manera pertinente, segura y con una clara intencionalidad pedagógica, respetando las características y necesidades de los niños.

2.2.1.3. Tipos de medios audiovisuales

Para la clasificación de los medios audiovisuales en el ámbito educativo, la presente investigación se sustenta principalmente en la propuesta de Cabero (2001), quien organiza los medios audiovisuales considerando su naturaleza técnica y su función

pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según el autor, estos medios se caracterizan por integrar de manera simultánea imagen y sonido, facilitando la transmisión de mensajes educativos de forma más atractiva y comprensible.

- **Medios Audiovisuales Proyectables**

Según Cabero (2001), los medios audiovisuales proyectables son aquellos que requieren dispositivos tecnológicos para la proyección de imágenes en movimiento acompañadas de sonido. Entre ellos se incluyen los videos educativos, películas, documentales, animaciones y presentaciones multimedia. Estos recursos permiten representar situaciones reales o simuladas, facilitando la comprensión de conceptos y promoviendo la atención sostenida del estudiante.

En educación inicial, los videos animados y las proyecciones interactivas resultan especialmente efectivos, ya que favorecen la observación, la identificación de imágenes, la comprensión de secuencias y el desarrollo del lenguaje oral. Además, estos medios contribuyen significativamente al fortalecimiento de la motivación, al generar interés y curiosidad en los niños.

- **Medios Audiovisuales Sonoros-Visuales Digitales**

Cabero (2001) señala que los medios audiovisuales digitales integran recursos informáticos que combinan imágenes, sonidos y, en algunos casos, interactividad. Dentro de esta categoría se encuentran los cuentos digitales, juegos interactivos, aplicaciones educativas, videos en 3D y presentaciones multimedia interactivas. Estos medios permiten una mayor participación del estudiante, favoreciendo el aprendizaje activo y autónomo.

En el nivel inicial, este tipo de medios facilita la exploración, el juego simbólico y la participación directa del niño, aspectos fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional. Asimismo, promueven la motivación intrínseca al permitir que el niño interactúe con el contenido de forma lúdica y significativa.

- **Medios Audiovisuales Musicales y Rítmicos**

Dentro de su clasificación, Cabero (2001) también considera los recursos audiovisuales que integran música, ritmo e imagen, como las canciones animadas, videos musicales educativos y rimas visuales. Estos medios favorecen el desarrollo del

lenguaje, la memoria, la atención y la expresión corporal, siendo especialmente pertinentes para niños de educación inicial.

El uso de canciones animadas permite reforzar aprendizajes mediante la repetición, el movimiento y la asociación de imágenes con sonidos, lo que contribuye a un aprendizaje significativo y motivador.

- **Medios Audiovisuales Interactivos**

Finalmente, Cabero (2001) identifica los medios audiovisuales interactivos como aquellos que posibilitan una comunicación bidireccional entre el estudiante y el recurso tecnológico. Ejemplos de estos medios son los juegos educativos proyectados, pantallas interactivas y recursos digitales con retroalimentación inmediata.

En educación inicial, estos medios favorecen la participación activa, la toma de decisiones y la resolución de problemas simples, fortaleciendo la autonomía y la motivación del niño durante el proceso de aprendizaje.

2.2.1.4. Características de los medios audiovisuales en educación inicial

Las características de los medios audiovisuales en educación inicial deben analizarse considerando las particularidades del desarrollo infantil y los principios pedagógicos que orientan el aprendizaje en la primera infancia. En ese sentido, la presente investigación se fundamenta en los aportes de Cabero (2001), quien señala que los medios audiovisuales, para ser educativos, deben reunir una serie de características que favorezcan el aprendizaje significativo y la motivación de los estudiantes.

- **Carácter Multisensorial**

Según Cabero (2001), una de las principales características de los medios audiovisuales es su naturaleza multisensorial, ya que integran estímulos visuales y auditivos de manera simultánea. En educación inicial, esta característica resulta fundamental, dado que los niños de 5 años aprenden principalmente a través de la percepción sensorial. La combinación de imágenes, sonidos y movimientos permite captar la atención del niño y facilitar la comprensión de los contenidos presentados.

- **Carácter Motivador y Atractivo**

Otra característica destacada por Cabero (2001) es el alto poder motivador de los medios audiovisuales. Estos recursos presentan la información de forma dinámica, colorida y lúdica, generando interés y curiosidad en los niños. En el nivel inicial, el uso de videos animados, canciones educativas y juegos interactivos contribuye a mantener la atención y a promover una actitud positiva hacia el aprendizaje.

- **Carácter Didáctico y Pedagógico**

Cabero (2001) sostiene que los medios audiovisuales deben poseer un claro carácter didáctico, es decir, estar orientados al logro de objetivos educativos previamente establecidos. En educación inicial, esto implica que los recursos audiovisuales deben ser seleccionados y utilizados con intencionalidad pedagógica, articulándose con las competencias, capacidades y desempeños del Currículo Nacional de Educación Básica.

- **Adaptabilidad al Nivel de Desarrollo del Niño**

De acuerdo con Cabero (2001), los medios audiovisuales deben adecuarse a las características evolutivas de los estudiantes. En el caso de la educación inicial, los recursos deben presentar contenidos simples, claros y concretos, con lenguaje comprensible y elementos visuales acordes a la edad. Esta característica permite que los niños comprendan la información y se sientan seguros al interactuar con el recurso.

- **Facilitadores del Aprendizaje Activo**

Cabero (2001) destaca que los medios audiovisuales no deben promover una participación pasiva del estudiante, sino facilitar el aprendizaje activo. En educación inicial, esto se logra cuando los recursos audiovisuales invitan a los niños a observar, comentar, preguntar, imitar, cantar o interactuar, promoviendo la construcción del aprendizaje a través de la acción y la participación.

- **Carácter Integrador**

Finalmente, Cabero (2001) señala que los medios audiovisuales poseen un carácter integrador, ya que permiten articular diversos contenidos y áreas de aprendizaje. En educación inicial, estos recursos facilitan el desarrollo integral del niño, al promover de manera simultánea aspectos cognitivos, comunicativos, emocionales y sociales.

2.2.1.5. Funciones de los medios audiovisuales en el ámbito educativo

Los medios audiovisuales cumplen diversas funciones dentro del proceso educativo, las cuales contribuyen a mejorar la calidad del aprendizaje y a fortalecer la motivación de los estudiantes. Para la presente investigación, se adopta como principal referente teórico a Cabero (2001), quien plantea que los medios audiovisuales desempeñan funciones pedagógicas fundamentales cuando se integran de manera planificada y con intencionalidad educativa.

- **Función Motivadora**

Según Cabero (2001), una de las funciones más relevantes de los medios audiovisuales es la función motivadora, ya que estos recursos captan la atención del estudiante mediante imágenes, sonidos y movimientos atractivos. En educación inicial, esta función resulta esencial, debido a que los niños de 5 años requieren estímulos visuales y auditivos que despierten su interés y favorezcan una disposición positiva hacia el aprendizaje.

- **Función Informativa**

Cabero (2001) sostiene que los medios audiovisuales cumplen una función informativa al transmitir contenidos de manera clara, concreta y comprensible. A través de videos educativos, animaciones y presentaciones visuales, los niños pueden acceder a información que, de otra manera, sería difícil de explicar solo mediante el lenguaje verbal. Esta función facilita la comprensión de conceptos y la construcción de nuevos aprendizajes.

- **Función Facilitadora del Aprendizaje**

Otra función importante señalada por Cabero (2001) es la función facilitadora del aprendizaje. Los medios audiovisuales apoyan el proceso de enseñanza al reforzar explicaciones, ejemplificar situaciones y favorecer la comprensión de contenidos complejos. En educación inicial, estos recursos permiten que los niños asocien imágenes con sonidos y experiencias concretas, promoviendo aprendizajes significativos.

- **Función Dinamizadora de la Enseñanza**

De acuerdo con Cabero (2001), los medios audiovisuales dinamizan la enseñanza al diversificar las estrategias didácticas utilizadas por el docente. Su incorporación en las sesiones de aprendizaje rompe la rutina del aula, favorece la participación activa de los estudiantes y genera ambientes de aprendizaje más interactivos y estimulantes.

- **Función Comunicativa**

Cabero (2001) señala que los medios audiovisuales cumplen una función comunicativa, ya que facilitan la transmisión de mensajes educativos mediante códigos visuales y sonoros. En educación inicial, esta función es particularmente relevante, dado que los niños aún se encuentran en proceso de desarrollo del lenguaje oral y se benefician de apoyos visuales para comprender y expresar ideas.

- **Función Evaluativa**

Finalmente, Cabero (2001) indica que los medios audiovisuales también pueden cumplir una función evaluativa, al permitir observar el desempeño de los estudiantes durante la interacción con los recursos. En el nivel inicial, el docente puede evaluar la participación, la atención, la comprensión y la motivación de los niños a partir de sus respuestas, comentarios y acciones frente a los medios audiovisuales.

2.2.1.6. Importancia de los medios audiovisuales en educación inicial

La importancia de los medios audiovisuales en la educación inicial radica en su capacidad para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo a las características, intereses y necesidades de los niños en sus primeros años de escolaridad. Para la presente investigación, se toma como referente teórico a García-Valcárcel (2016), quien destaca que los medios audiovisuales constituyen recursos pedagógicos fundamentales para favorecer aprendizajes significativos desde edades tempranas.

Según García-Valcárcel (2016), los medios audiovisuales son importantes en educación inicial porque facilitan la comprensión de los contenidos al presentar la información de forma visual, auditiva y contextualizada. Los niños de 5 años se encuentran en una etapa en la que el pensamiento es predominantemente concreto, por lo que el uso de imágenes, sonidos y movimientos permite representar la realidad de manera cercana y comprensible, favoreciendo la construcción del conocimiento.

Asimismo, el autor señala que los medios audiovisuales desempeñan un papel clave en el fortalecimiento de la motivación y el interés por aprender. En educación inicial, estos recursos generan experiencias de aprendizaje más atractivas y lúdicas, lo que promueve una actitud positiva hacia las actividades educativas y favorece la participación activa de los niños (García-Valcárcel, 2016).

Otra razón que sustenta la importancia de los medios audiovisuales es su contribución al desarrollo del lenguaje y la comunicación. García-Valcárcel (2016) sostiene que el uso de cuentos digitales, canciones animadas y videos educativos estimula la expresión oral, la ampliación del vocabulario y la comprensión de mensajes, aspectos fundamentales para el desarrollo integral del niño en esta etapa educativa.

Del mismo modo, el autor destaca que los medios audiovisuales favorecen el aprendizaje autónomo y la creatividad, ya que permiten a los niños explorar, observar y experimentar de manera guiada. En educación inicial, estas experiencias contribuyen al desarrollo de la imaginación, la curiosidad y la capacidad de formular preguntas, elementos estrechamente relacionados con la motivación intrínseca.

Finalmente, García-Valcárcel (2016) afirma que la importancia de los medios audiovisuales también se evidencia en su capacidad para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Al integrar recursos visuales y auditivos, se favorece la inclusión y se facilita el acceso al aprendizaje de todos los niños, respetando sus ritmos y características individuales.

2.2.1.7. Uso pedagógico de los medios audiovisuales en niños de 5 años

El uso pedagógico de los medios audiovisuales en la educación inicial debe responder a criterios didácticos claros que garanticen su contribución efectiva al aprendizaje y al desarrollo integral de los niños. En la presente investigación, se asume como referente teórico a Cabero (2001), quien sostiene que los medios audiovisuales adquieren valor educativo únicamente cuando son utilizados con una intencionalidad pedagógica, articulados a los objetivos de aprendizaje y al contexto del estudiante.

Según Cabero (2001), el uso pedagógico de los medios audiovisuales implica que el docente planifique su empleo como un recurso didáctico que facilite la comprensión, estimule la participación y fortalezca la motivación del estudiante. En el caso de los niños de 5 años, estos recursos deben emplearse de manera guiada, breve y contextualizada, respetando sus características cognitivas, emocionales y sociales.

El autor señala que, en educación inicial, los medios audiovisuales deben utilizarse principalmente como estrategias de apoyo a la experiencia directa, y no como un fin en sí mismos. Por ello, videos educativos, cuentos digitales, canciones animadas y juegos interactivos deben integrarse a actividades lúdicas, conversaciones, preguntas y acciones concretas que permitan al niño interactuar con el contenido presentado (Cabero, 2001).

Asimismo, Cabero (2001) enfatiza que el uso pedagógico de los medios audiovisuales favorece el aprendizaje activo cuando el docente promueve la observación, la reflexión y la participación del niño. En niños de 5 años, esto se manifiesta cuando el recurso audiovisual despierta la curiosidad, invita a formular preguntas, expresar ideas, imitar acciones o resolver situaciones sencillas, fortaleciendo así la motivación intrínseca y el interés por aprender.

Otro aspecto relevante señalado por el autor es que los medios audiovisuales deben utilizarse como mediadores del aprendizaje, permitiendo al docente adaptar los contenidos a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. En educación inicial, esta mediación resulta fundamental para atender la diversidad del aula, ya que los niños responden de manera distinta a los estímulos visuales y auditivos.

Por último, Cabero (2001) indica que el uso pedagógico de los medios audiovisuales en la infancia debe estar acompañado de una evaluación formativa, basada en la observación de las conductas, actitudes y niveles de participación de los niños. De este modo, el docente puede valorar no solo los aprendizajes logrados, sino también el grado de motivación y disfrute durante la actividad.

2.2.1.8. Uso pedagógico de recursos audiovisuales según el MINEDU

El uso pedagógico de los recursos audiovisuales en el nivel de educación inicial se encuentra fundamentado en los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica. Desde esta perspectiva, los recursos audiovisuales son considerados herramientas pedagógicas mediadoras que favorecen el logro de aprendizajes significativos, siempre que su uso responda a una planificación intencionada y a las características del desarrollo infantil.

De acuerdo con el MINEDU (2016), el uso pedagógico de los recursos audiovisuales implica que el docente seleccione, organice y utilice dichos recursos con

un propósito educativo claro, alineado a las competencias, capacidades y desempeños esperados. En el caso de los niños de 5 años, estos recursos deben emplearse de manera lúdica, interactiva y contextualizada, promoviendo la exploración, la curiosidad y la participación activa.

El MINEDU sostiene que los recursos audiovisuales —como videos educativos, cuentos animados, canciones, imágenes y materiales digitales interactivos— cumplen una función relevante al estimular los sentidos, facilitar la comprensión de situaciones concretas y fortalecer la motivación por aprender. En educación inicial, estos recursos permiten representar experiencias cercanas a la realidad del niño, favoreciendo la construcción de nuevos aprendizajes a partir de sus saberes previos (MINEDU, 2016).

Asimismo, el MINEDU (2016) enfatiza que el uso pedagógico de recursos audiovisuales debe estar acompañado de la mediación docente. Esto significa que el docente orienta la observación, formula preguntas, promueve el diálogo y genera actividades posteriores al uso del recurso, evitando una utilización pasiva. En niños de 5 años, esta mediación resulta esencial para desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales.

Otro aspecto relevante señalado por el MINEDU es que los recursos audiovisuales contribuyen al desarrollo de la autonomía y la motivación, en tanto permiten a los niños aprender de manera dinámica y significativa. Cuando estos recursos se integran adecuadamente a las experiencias de aprendizaje, se fortalecen actitudes positivas hacia la escuela y se incrementa el interés por participar en las actividades propuestas.

Finalmente, el MINEDU (2016) indica que el uso pedagógico de recursos audiovisuales debe evaluarse desde una perspectiva formativa, considerando las reacciones, niveles de atención, participación y desempeño de los niños durante y después de la actividad. Esta evaluación permite al docente ajustar sus estrategias y mejorar progresivamente la práctica pedagógica.

2.2.1.9. Ventajas y desventajas de los medios audiovisuales en la educación

Los medios audiovisuales constituyen recursos pedagógicos de gran relevancia en los procesos educativos contemporáneos, especialmente en los primeros niveles de escolaridad. Según Area (2010), estos recursos integran elementos visuales y sonoros que facilitan la transmisión de información y favorecen el aprendizaje cuando son

utilizados de manera planificada y con intencionalidad pedagógica. No obstante, su uso también presenta ciertas limitaciones que deben ser consideradas por el docente.

- **Ventajas de los medios audiovisuales en la educación**

De acuerdo con Area (2010), una de las principales ventajas de los medios audiovisuales es su capacidad para incrementar la motivación y el interés de los estudiantes, ya que captan la atención a través de estímulos visuales y auditivos atractivos. En el caso de los niños de educación inicial, estos recursos permiten mantener la concentración por más tiempo y favorecen una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Otra ventaja relevante es que los medios audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos abstractos, al presentar la información de forma concreta, gráfica y dinámica. Esto resulta especialmente beneficioso en niños de 5 años, quienes se encuentran en una etapa en la que el aprendizaje se construye principalmente a partir de experiencias sensoriales y perceptivas (Area, 2010).

Asimismo, Area señala que los medios audiovisuales promueven aprendizajes significativos, ya que permiten relacionar los nuevos contenidos con situaciones cercanas a la realidad del estudiante. Además, favorecen la participación activa, el diálogo y la interacción cuando son acompañados por una adecuada mediación docente.

Finalmente, los medios audiovisuales contribuyen a diversificar las estrategias didácticas, permitiendo atender distintos estilos de aprendizaje y fortaleciendo la inclusión educativa (Area, 2010).

- **Desventajas de los medios audiovisuales en la educación**

A pesar de sus beneficios, Area (2010) advierte que el uso inadecuado de los medios audiovisuales puede generar efectos negativos en el proceso educativo. Una de las principales desventajas es el uso pasivo de los recursos, cuando estos se emplean únicamente como elementos de entretenimiento, sin una orientación pedagógica clara, lo que limita el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

Otra desventaja identificada es la dependencia excesiva de la tecnología, que puede reducir el uso de otras estrategias didácticas fundamentales, como el juego simbólico, la interacción directa y la manipulación de materiales concretos, especialmente importantes en educación inicial (Area, 2010).

Asimismo, el autor señala que la falta de formación docente en el uso pedagógico de los medios audiovisuales puede provocar una aplicación descontextualizada, sin relación con los objetivos de aprendizaje, lo que disminuye su impacto educativo. A ello se suma la posible brecha de acceso a recursos tecnológicos, que puede generar desigualdades entre instituciones educativas.

2.2.1.10. Medios audiovisuales en la educación inicial

Los medios audiovisuales en la educación inicial constituyen recursos pedagógicos fundamentales para favorecer el desarrollo integral de los niños, debido a que integran imágenes, sonidos y movimientos que estimulan los sentidos y facilitan la construcción de aprendizajes significativos. Según Cabero (2015), los medios audiovisuales son herramientas didácticas que, al combinar estímulos visuales y auditivos, permiten presentar la información de manera atractiva, comprensible y contextualizada, lo cual resulta especialmente pertinente en las primeras edades.

En el nivel inicial, el uso de medios audiovisuales responde a las características evolutivas de los niños, quienes aprenden principalmente a través de la exploración sensorial, la observación y la interacción con su entorno. Cabero (2015) sostiene que estos recursos favorecen la atención, la curiosidad y la motivación, elementos clave para el aprendizaje en niños pequeños, ya que permiten captar su interés y mantener una actitud positiva frente a las actividades educativas.

Asimismo, los medios audiovisuales facilitan el desarrollo del lenguaje, la memoria y la expresión oral, al presentar historias, imágenes y sonidos que enriquecen el vocabulario y estimulan la comunicación. En este sentido, su aplicación en educación inicial contribuye a fortalecer procesos cognitivos y socioemocionales, siempre que su uso esté acompañado de una mediación pedagógica adecuada por parte del docente (Cabero, 2015).

Por otro lado, el autor enfatiza que los medios audiovisuales en educación inicial no deben utilizarse como un fin en sí mismos, sino como recursos complementarios que apoyen las experiencias de aprendizaje. Su eficacia depende de la intencionalidad pedagógica, la selección pertinente de los contenidos y la interacción constante entre el docente y los niños, evitando un uso pasivo o meramente recreativo (Cabero, 2015).

En relación con la presente investigación, los aportes de Cabero permiten sustentar que la aplicación planificada de medios audiovisuales en educación inicial

favorece la motivación y el aprendizaje, especialmente en niños de 5 años, al responder a sus necesidades, intereses y formas naturales de aprender.

2.2.1.11. Aplicación didáctica de medios audiovisuales

La aplicación didáctica de los medios audiovisuales consiste en utilizar estos recursos con un propósito pedagógico específico, integrándolos de manera planificada dentro de las estrategias de enseñanza, con el fin de facilitar el aprendizaje y fortalecer la motivación de los estudiantes. Según Cabero (2015), la aplicación efectiva de los medios audiovisuales implica no solo mostrar un recurso, sino integrarlo en actividades que promuevan la participación activa, la comprensión de contenidos y la construcción de aprendizajes significativos.

Cabero (2015) señala que la aplicación didáctica requiere que el docente seleccione cuidadosamente los medios audiovisuales, considerando la edad, intereses y características cognitivas de los estudiantes. En el caso de los niños de 5 años, los recursos deben ser lúdicos, breves y contextuales, permitiendo que los niños interactúen con las imágenes, sonidos y animaciones presentadas, lo que fortalece la motivación intrínseca y la atención sostenida.

Además, el autor sostiene que los medios audiovisuales deben integrarse con otras estrategias pedagógicas, como la conversación, la dramatización, el juego simbólico o actividades manipulativas, para que el aprendizaje sea significativo. De este modo, el recurso audiovisual no actúa de manera aislada, sino que se convierte en un mediador del aprendizaje, facilitando la comprensión y la retención de conocimientos (Cabero, 2015).

La aplicación didáctica también implica evaluar la efectividad del recurso, observando cómo los estudiantes interactúan con él, qué preguntas realizan, cómo se relacionan con los contenidos y de qué manera se involucran en la actividad. Cabero (2015) enfatiza que esta evaluación permite ajustar el diseño y la selección de medios audiovisuales para optimizar su impacto educativo, especialmente en educación inicial, donde la motivación y el interés son determinantes para el aprendizaje.

2.2.1.12. Los medios audiovisuales como recurso didáctico en el aula

Los medios audiovisuales constituyen un recurso didáctico fundamental en el aula, ya que permiten complementar y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos y motivando a los estudiantes

a participar activamente. Según Area (2010), los medios audiovisuales son instrumentos pedagógicos que integran estímulos visuales y auditivos para generar experiencias de aprendizaje significativas, promoviendo la atención, la memoria y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.

Area (2010) sostiene que la utilización de medios audiovisuales en el aula debe ser intencional y planificada, orientada a objetivos de aprendizaje concretos. En educación inicial, estos recursos no solo permiten presentar la información de manera atractiva, sino que también fomentan la participación activa de los niños, quienes a través de la observación de imágenes, sonidos y movimientos pueden relacionar los contenidos con sus experiencias previas y su entorno cotidiano.

Asimismo, el autor destaca que los medios audiovisuales favorecen la motivación y el interés por aprender, elementos clave en niños de 5 años. La combinación de imágenes, animaciones y sonidos contribuye a mantener la atención de los niños durante la actividad, despertando curiosidad y promoviendo la interacción con el contenido presentado (Area, 2010).

Area (2010) también resalta que los medios audiovisuales como recurso didáctico permiten diversificar las estrategias de enseñanza en el aula, atendiendo distintos estilos de aprendizaje y facilitando la inclusión educativa. En el contexto de educación inicial, esto significa que los recursos audiovisuales pueden adaptarse a las necesidades de cada niño, promoviendo experiencias de aprendizaje personalizadas y significativas.

Finalmente, el autor enfatiza que para que los medios audiovisuales sean efectivos como recurso didáctico, deben ir acompañados de una mediación docente adecuada, que guíe la interpretación de los contenidos, fomente la reflexión y facilite la transferencia del aprendizaje a situaciones concretas (Area, 2010). Esta mediación es especialmente relevante en niños de 5 años, cuya comprensión se beneficia de la interacción y el acompañamiento del docente.

2.2.1.13. Dimensiones de los medios audiovisuales

Los medios audiovisuales poseen diversas dimensiones que permiten evaluar su eficacia pedagógica y su aporte al aprendizaje. Según Area y Pessoa (2014), estas dimensiones consideran aspectos técnicos, pedagógicos, didácticos y motivacionales,

los cuales son esenciales para optimizar su uso en el proceso educativo y garantizar la participación activa de los estudiantes.

1. Dimensión técnica

La dimensión técnica se refiere a las propiedades físicas y funcionales del medio audiovisual, como la calidad de imagen, el sonido, la duración, el formato y la accesibilidad. Area y Pessoa (2014) destacan que un recurso audiovisual de buena calidad técnica asegura que la información sea percibida claramente por los estudiantes, evitando errores de interpretación y facilitando la atención, especialmente en niños pequeños.

2. Dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica se centra en la relación del recurso audiovisual con los objetivos de aprendizaje y los contenidos curriculares. Según Area y Pessoa (2014), un medio audiovisual pedagógicamente relevante integra los contenidos de manera coherente con las competencias esperadas, promoviendo la comprensión de conceptos y el aprendizaje significativo. En educación inicial, esta dimensión asegura que los niños de 5 años relacionen lo observado con experiencias concretas de su entorno.

3. Dimensión didáctica

La dimensión didáctica se refiere al modo en que el docente implementa el recurso audiovisual para guiar y mediar el aprendizaje. Area y Pessoa (2014) señalan que la mediación docente es clave, ya que el docente organiza las actividades, plantea preguntas, orienta la interacción y refuerza los aprendizajes obtenidos a partir del medio audiovisual. Esta dimensión es crucial en educación inicial, donde la mediación activa favorece la atención, la comprensión y la motivación.

4. Dimensión motivacional

Finalmente, la dimensión motivacional evalúa el impacto del recurso audiovisual en la atención, interés y disfrute de los estudiantes. Según Area y Pessoa (2014), los medios audiovisuales tienen un efecto motivador cuando logran captar la curiosidad de los niños y mantenerlos interesados en la actividad. En educación inicial, esta dimensión se convierte en un elemento central, ya que la motivación es un factor determinante en el aprendizaje de los niños de 5 años.

Dimensiones de los medios audiovisuales Según García (2018):

Los medios audiovisuales, como recursos didácticos, presentan diversas dimensiones que permiten evaluar su pertinencia, eficacia pedagógica y motivación en el aprendizaje de los estudiantes. Según García (2018), estas dimensiones son fundamentales para su correcta selección, integración y aplicación en el aula, garantizando experiencias de aprendizaje significativas.

1. Dimensión técnica

La dimensión técnica se refiere a las características físicas y operativas del medio audiovisual, tales como calidad de imagen, sonido, duración, formato y facilidad de uso. García (2018) afirma que un recurso con adecuada calidad técnica facilita la percepción de la información y evita distracciones que podrían afectar la atención y comprensión de los niños. En educación inicial, esta dimensión es esencial para mantener el interés y asegurar la efectividad de la actividad.

2. Dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica considera la relación del medio audiovisual con los objetivos educativos y los contenidos curriculares. Según García (2018), un recurso audiovisual pedagógicamente efectivo debe estar alineado con los objetivos de aprendizaje, promoviendo la comprensión de conceptos, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos. En niños de 5 años, esta dimensión garantiza que los contenidos se presenten de manera clara, lúdica y contextualizada.

3. Dimensión didáctica

La dimensión didáctica se centra en cómo el docente aplica y mediatiza el recurso audiovisual dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. García (2018) destaca que la mediación docente es crucial, ya que el educador debe organizar las actividades, orientar la interacción y reforzar los aprendizajes. En la educación inicial, esta dimensión contribuye al desarrollo de la atención, la motivación y la participación activa de los niños.

4. Dimensión motivacional

La dimensión motivacional evalúa el impacto del medio audiovisual en la disposición de los estudiantes hacia la actividad y su interés por aprender. García (2018) sostiene que los recursos audiovisuales generan mayor motivación cuando logran captar

la atención de los niños, estimular su curiosidad y fomentar la interacción. En educación inicial, esta dimensión es clave, ya que la motivación es determinante para el aprendizaje y la participación activa en el aula.

Dimensiones de los medios audiovisuales según Cabero Almenara (2007):

Cabero Almenara (2007) propone que el análisis y uso de los medios audiovisuales en la educación se puede organizar en tres dimensiones fundamentales: Selección de recursos audiovisuales, Integración pedagógica y Aplicación didáctica. Estas dimensiones permiten que los docentes planifiquen, implementen y evalúen el uso de medios audiovisuales de manera sistemática y orientada al aprendizaje significativo.

1. Dimensión: Selección de recursos audiovisuales

Esta dimensión se refiere a la elección adecuada de los medios audiovisuales, considerando criterios como pertinencia, edad, nivel cognitivo, intereses de los estudiantes y los objetivos educativos. Cabero Almenara (2007) señala que la selección cuidadosa garantiza que los recursos elegidos sean efectivos para motivar y facilitar el aprendizaje, evitando contenidos irrelevantes o inapropiados.

En el contexto de educación inicial, esta dimensión asegura que los niños de 5 años accedan a medios audiovisuales lúdicos, breves y atractivos, que favorezcan la atención, la curiosidad y la comprensión de conceptos básicos.

Indicadores:

- Pertinencia del recurso con los objetivos de aprendizaje.
- Adaptación del recurso a la edad y características cognitivas de los niños.
- Claridad y calidad técnica del recurso audiovisual.

2. Dimensión: Integración pedagógica

La dimensión de integración pedagógica se centra en cómo los medios audiovisuales se incorporan en el plan de enseñanza, vinculando los contenidos del currículo con estrategias metodológicas adecuadas. Cabero Almenara (2007) enfatiza que la integración pedagógica asegura que los recursos no sean utilizados de manera aislada, sino como herramientas que potencien la participación activa, la interacción y la construcción de aprendizajes significativos.

Para niños de 5 años, esto implica que los medios audiovisuales se conecten con actividades lúdicas, preguntas guiadas, dramatizaciones o juegos interactivos, fomentando la exploración, la reflexión y la comunicación.

Indicadores:

- Relación entre el recurso audiovisual y los objetivos de la sesión.
- Articulación del recurso con estrategias lúdicas y participativas.
- Coherencia del recurso con el currículo y los contenidos del nivel inicial.

3. Dimensión: Aplicación didáctica

La dimensión de aplicación didáctica se refiere al uso efectivo del recurso audiovisual dentro del aula, mediado por el docente, para guiar y facilitar el aprendizaje. Cabero Almenara (2007) destaca que un recurso solo es eficaz si el docente lo utiliza estratégicamente, estableciendo secuencias de actividades, fomentando la interacción y evaluando el aprendizaje obtenido.

En educación inicial, esta dimensión es crucial para fortalecer la motivación y la atención de los niños, ya que requiere que el docente acompañe, explique, plantee preguntas y refuerce los aprendizajes de manera activa.

Indicadores:

- Planificación de actividades que acompañen el recurso audiovisual.
- Mediación docente durante la actividad para guiar la comprensión.
- Evaluación de la atención, participación y comprensión de los niños.

Para la presente investigación titulada: “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-p ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025”, se ha seleccionado como referente teórico para la variable independiente (medios audiovisuales) al autor Cabero Almenara (2007). Esta elección se fundamenta en los aportes significativos que el autor realiza sobre la planificación, integración y aplicación de medios audiovisuales en contextos educativos, considerando dimensiones pedagógicas, didácticas y motivacionales, esenciales para la educación inicial.

Cabero Almenara (2007) propone tres dimensiones principales: Selección de recursos audiovisuales, Integración pedagógica y Aplicación didáctica, las cuales permiten estructurar de manera sistemática el uso de los medios audiovisuales en el aula, asegurando que estos no se utilicen de forma aislada, sino como herramientas

pedagógicas que fortalecen la motivación y la construcción de aprendizajes significativos.

La dimensión de Selección de recursos audiovisuales es relevante porque establece criterios claros para elegir los medios más adecuados a la edad, intereses y características cognitivas de los niños de 5 años, garantizando que los recursos sean atractivos, claros y pertinentes.

La dimensión de Integración pedagógica es determinante, ya que asegura que los recursos audiovisuales se vinculen directamente con los objetivos de aprendizaje y las estrategias didácticas, promoviendo la participación activa y el aprendizaje significativo.

Finalmente, la Aplicación didáctica destaca la mediación del docente en la utilización del recurso, asegurando que se promueva la interacción, la atención sostenida y la motivación de los niños, aspectos fundamentales en la educación inicial.

Por estas razones, Cabero Almenara (2007) se constituye como la base teórica más pertinente para la variable independiente de esta investigación, ya que sus dimensiones permiten planificar, implementar y evaluar la aplicación de medios audiovisuales de manera sistemática y orientada a fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años de la institución educativa estudiada.

2.2.2. Motivación

La motivación es un constructo fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que determina el interés, la disposición y el esfuerzo que los estudiantes ponen para alcanzar los objetivos educativos. Diversos autores han estudiado la motivación, destacando su influencia en la atención, la participación y el rendimiento académico, aspectos críticos para niños de educación inicial.

Ryan y Deci (2000) definen la motivación como la energía interna que impulsa a un individuo a actuar y a persistir en una actividad, diferenciando entre motivación intrínseca, que surge del interés y disfrute propio de la actividad, y motivación extrínseca, que se genera por factores externos como recompensas o reconocimiento. En el contexto de educación inicial, la motivación intrínseca es especialmente relevante, ya que los niños de 5 años aprenden de manera más efectiva cuando disfrutan y se sienten interesados por la actividad.

Tenti Fanfani (2005) plantea que la motivación es un elemento central para la adquisición de aprendizajes significativos, definiéndola como la disposición interna que

lleva al estudiante a comprometerse con una actividad educativa, impulsado tanto por factores afectivos (gustos, intereses, curiosidad) como por la percepción de relevancia de la tarea. En el nivel inicial, esta perspectiva permite comprender por qué los niños de 5 años se sienten atraídos por actividades lúdicas y multisensoriales, como los medios audiovisuales, que conectan con sus intereses y experiencias previas.

La autora Valenzuela (2012) sostiene que la motivación constituye un factor mediador entre las condiciones del entorno educativo y el rendimiento escolar, enfatizando que los contextos que promueven climas afectivos positivos, desafíos accesibles y retroalimentación oportuna potencian la motivación de los estudiantes. Esta noción es relevante en educación inicial porque los entornos que integran recursos audiovisuales atractivos pueden generar mayor confianza, curiosidad y participación activa en los niños, contribuyendo así al fortalecimiento del aprendizaje.

2.2.2.1. Motivación en la educación inicial

La motivación constituye un elemento central en la educación inicial, ya que determina la disposición, el interés y la participación activa de los niños en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Diversos autores destacan que en los primeros años de vida, la motivación no solo influye en el aprendizaje de contenidos, sino también en el desarrollo de competencias socioemocionales, cognitivas y comunicativas.

1. Motivación y aprendizaje significativo

Según Perrenoud (2004), la motivación en los niños de educación inicial es un motor que facilita la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos, siendo fundamental que los docentes planifiquen actividades que conecten con los intereses y experiencias previas de los estudiantes. De esta manera, los recursos utilizados deben ser atractivos y lúdicos para mantener la atención de los niños de 5 años.

2. Motivación y factores afectivos

Tenti Fanfani (2005) enfatiza que la motivación en la educación inicial se encuentra estrechamente vinculada a los factores afectivos, tales como la curiosidad, el gusto por explorar y la satisfacción personal que sienten los niños al realizar una actividad. Para los educadores, esto implica crear ambientes de aprendizaje positivos,

seguros y estimulantes, donde los medios audiovisuales puedan ser herramientas que potencien la motivación intrínseca de los niños.

3. Motivación y contexto educativo

Valenzuela (2012) destaca que la motivación en niños pequeños está influenciada por el entorno educativo, incluyendo el tipo de actividades, los recursos disponibles y la mediación docente. La incorporación de medios audiovisuales interactivos, coloridos y auditivamente atractivos puede favorecer la atención sostenida y la participación entusiasta, promoviendo aprendizajes significativos y la consolidación de hábitos de estudio desde temprana edad.

4. Motivación y desarrollo integral

Santrock (2017) sostiene que la motivación no solo está relacionada con el aprendizaje cognitivo, sino que también es clave para el desarrollo emocional y social de los niños en educación inicial. Los niños motivados muestran mayor disposición para interactuar con sus pares, seguir instrucciones, explorar nuevas experiencias y expresar sus ideas, elementos esenciales en el desarrollo integral de los pequeños de 5 años.

2.2.2.2. Teorías de la motivación

La motivación es un proceso complejo que ha sido abordado por diversos autores a través de distintas teorías, cada una de ellas enfocándose en explicar los factores internos y externos que impulsan el aprendizaje y la acción humana. En educación inicial, estas teorías permiten comprender cómo los niños de 5 años desarrollan interés, atención y persistencia en las actividades pedagógicas.

1. Teoría de la motivación intrínseca y extrínseca (Deci & Ryan, 2000)

Deci y Ryan (2000) proponen la Teoría de la Autodeterminación, que distingue entre motivación intrínseca, que surge del interés y disfrute propio de la actividad, y motivación extrínseca, que se genera por incentivos externos como recompensas, elogios o reconocimiento. En educación inicial, fomentar la motivación intrínseca es crucial, ya que los niños aprenden mejor cuando disfrutan de la actividad y se sienten curiosos y comprometidos con la experiencia educativa.

2. Teoría de la motivación humana (Maslow, 1943)

Maslow (1943) plantea que la motivación está relacionada con una jerarquía de necesidades, desde las básicas (fisiológicas y de seguridad) hasta las superiores (afecto, estima y autorrealización). Aplicado a la educación inicial, esto significa que los niños de 5 años necesitan un entorno seguro, afectuoso y estimulante para que puedan estar motivados y concentrados en aprender. Los medios audiovisuales lúdicos y atractivos contribuyen a satisfacer estas necesidades emocionales y cognitivas, facilitando la motivación y el aprendizaje.

3. Teoría de la expectativa-valor (Eccles & Wigfield, 2002)

Eccles y Wigfield (2002) señalan que la motivación depende de la expectativa de éxito y el valor que el individuo atribuye a la tarea. En el contexto de educación inicial, los niños se sienten motivados cuando perciben que pueden realizar la actividad y que la tarea es interesante, divertida o significativa. La implementación de medios audiovisuales interactivos y juegos educativos puede aumentar la percepción de éxito y el interés, fortaleciendo la motivación para participar activamente.

4. Teoría del refuerzo (Skinner, 1953)

Skinner (1953), desde la perspectiva del conductismo, plantea que la motivación se puede incrementar mediante refuerzos positivos, como elogios, recompensas o reconocimiento. En educación inicial, esta teoría justifica el uso de incentivos inmediatos cuando los niños participan, completan actividades o demuestran atención durante el uso de medios audiovisuales, reforzando la conducta motivada y la persistencia en el aprendizaje.

2.2.2.3. Motivación en el aprendizaje

La motivación en el aprendizaje constituye un factor esencial para garantizar la participación activa, la atención sostenida y la persistencia en las actividades educativas, especialmente en la educación inicial, donde los niños requieren estímulos adecuados para despertar su curiosidad y entusiasmo por aprender.

Definición según Santrock (2017)

Santrock (2017) señala que la motivación en el aprendizaje es el conjunto de fuerzas internas y externas que activan, dirigen y sostienen la conducta del estudiante hacia la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, destacando que los niños

aprenden de manera más efectiva cuando se sienten interesados y disfrutan del proceso. En el contexto de educación inicial, la motivación no solo influye en la comprensión de conceptos, sino también en el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas.

Relevancia en educación inicial

Para los niños de 5 años, la motivación en el aprendizaje se manifiesta a través de la curiosidad, la exploración, la participación activa y la persistencia ante desafíos. Actividades lúdicas, interactivas y multisensoriales, como los medios audiovisuales, pueden incrementar la motivación intrínseca, fomentando el interés natural por aprender y la disposición a involucrarse en nuevas experiencias educativas (Santrock, 2017). Además, la motivación extrínseca, a través de elogios, retroalimentación positiva y reconocimiento, refuerza la conducta de aprendizaje y fortalece la autoestima del niño.

2.2.2.4. Tipos de motivación en niños de educación inicial

La motivación en niños de educación inicial se manifiesta de diferentes formas, influyendo directamente en su participación, interés y aprendizaje. Comprender los distintos tipos de motivación permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas adecuadas para fortalecer la implicación de los niños en las actividades educativas.

- **Motivación intrínseca y extrínseca según Pineda (2015)**

Pineda (2015), autor latinoamericano especializado en psicología educativa, señala que la motivación puede clasificarse principalmente en intrínseca y extrínseca:

Motivación intrínseca: Se refiere al impulso interno que lleva al niño a involucrarse en una actividad por el placer, interés o curiosidad que genera la misma actividad, sin necesidad de recompensas externas. Por ejemplo, un niño de 5 años puede explorar un video educativo sobre animales de la selva simplemente por el interés en aprender y descubrir nuevos sonidos y movimientos.

Motivación extrínseca: Es aquella que surge como respuesta a factores externos, como elogios, premios, reconocimiento o expectativas del docente y la familia. En educación inicial, la motivación extrínseca es útil para reforzar conductas de aprendizaje y establecer hábitos, siempre combinada con estrategias que fomenten la motivación intrínseca para generar aprendizajes duraderos.

- **Desmotivación y su impacto en el aprendizaje**

Pineda (2015) también destaca que la desmotivación ocurre cuando los niños perciben que la tarea es difícil, poco interesante o no está vinculada a sus intereses, lo que puede generar baja participación, frustración y falta de atención. Por ello, es fundamental que las actividades pedagógicas, como el uso de medios audiovisuales, estén diseñadas para mantener la curiosidad y el disfrute, adaptadas a la edad y nivel cognitivo de los niños.

2.2.2.5. Factores que influyen en la motivación infantil

La motivación en los niños es un proceso complejo que no depende únicamente de la actividad a realizar, sino que se ve influida por múltiples factores personales, afectivos, familiares y contextuales. Comprender estos factores es esencial para diseñar estrategias pedagógicas efectivas que fortalezcan el aprendizaje en la educación inicial.

Factores internos y externos según Valenzuela (2012)

Valenzuela (2012), especialista en educación latinoamericana, plantea que la motivación infantil está determinada por factores internos —relacionados con las características personales del niño— y factores externos —vinculados al entorno y contexto educativo—:

- **Factores internos:** Incluyen la curiosidad, intereses personales, autoestima, confianza y disposición para aprender. En niños de 5 años, estos factores se manifiestan en la atención sostenida, la exploración activa de su entorno y la disposición a participar en actividades pedagógicas, especialmente si estas son atractivas y lúdicas, como los medios audiovisuales.
- **Factores externos:** Comprenden el apoyo familiar, la mediación docente, los recursos educativos disponibles y el clima afectivo del aula. Valenzuela (2012) destaca que la presencia de estímulos adecuados, actividades interactivas y retroalimentación positiva fomenta la motivación extrínseca y contribuye al desarrollo de la motivación intrínseca en los niños.

Importancia de los medios audiovisuales

Según Valenzuela (2012), los recursos audiovisuales actúan como un factor externo potenciador de la motivación infantil, ya que combinan estímulos visuales y auditivos que captan la atención, facilitan la comprensión de conceptos y promueven la

participación activa. Estos recursos, cuando son integrados de manera pedagógica, generan un ambiente motivador que fortalece tanto la curiosidad como el disfrute en el aprendizaje.

2.2.2.6. Importancia de la motivación en niños de educación inicial

El aprendizaje constituye un proceso central en la educación, entendido como la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores mediante la interacción activa del niño con su entorno. En la educación inicial, comprender los fundamentos teóricos del aprendizaje permite a los docentes diseñar estrategias pedagógicas efectivas, adaptadas al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

Aprendizaje y construcción del conocimiento según Coll (2010)

Coll (2010), investigador español-latinoamericano con amplia influencia en pedagogía latinoamericana, sostiene que el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino una construcción activa del conocimiento, mediada por la interacción social, el contexto educativo y los recursos didácticos disponibles. En el caso de niños de 5 años, el aprendizaje se fortalece mediante experiencias significativas, lúdicas y multisensoriales, donde los medios audiovisuales pueden jugar un papel fundamental al presentar la información de manera visual, auditiva y contextualizada.

Importancia de la mediación docente

Coll (2010) enfatiza que la mediación del docente es un elemento clave en el aprendizaje, ya que guía, orienta y retroalimenta la construcción del conocimiento. La utilización de medios audiovisuales no sustituye la acción docente, sino que potencia su capacidad para captar la atención, motivar y facilitar la comprensión de conceptos, adaptándolos a las necesidades y capacidades de los niños de educación inicial.

Aprendizaje significativo en educación inicial

Según Coll (2010), el aprendizaje significativo se logra cuando los niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con experiencias previas, intereses y curiosidad natural. En este sentido, los medios audiovisuales educativos permiten presentar información de forma contextualizada y atractiva, promoviendo la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

2.2.2.7. Fundamentos teóricos del aprendizaje

El aprendizaje se entiende como un proceso mediante el cual los niños adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes, mediante la interacción con su entorno y la mediación docente. En educación inicial, comprender los fundamentos teóricos del aprendizaje permite diseñar estrategias pedagógicas que respondan a las características cognitivas, sociales y emocionales de los niños.

Aprendizaje significativo y construcción del conocimiento (Coll, 2007)

Coll (2007), destacado autor latinoamericano en educación, sostiene que el aprendizaje no es un proceso pasivo, sino una construcción activa del conocimiento, mediada por la interacción social y el contexto educativo. En niños de 5 años, esto significa que aprenden de manera más efectiva cuando se involucran activamente, exploran, experimentan y relacionan los nuevos conocimientos con experiencias previas. Los medios audiovisuales, al presentar información visual, auditiva e interactiva, facilitan esta construcción activa y significativa del aprendizaje.

Mediación docente como factor clave

Coll (2007) enfatiza que la mediación docente es un elemento esencial para el aprendizaje, ya que guía, orienta y retroalimenta la adquisición de conocimientos. En la educación inicial, la mediación docente combinada con recursos audiovisuales lúdicos permite captar la atención de los niños, reforzar conceptos y motivar la participación, potenciando así la construcción del conocimiento.

Aprendizaje activo y lúdico en educación inicial

Según Coll (2007), el aprendizaje en niños pequeños se potencia mediante actividades lúdicas y multisensoriales que despierten su curiosidad e interés. Los medios audiovisuales educativos, como videos, canciones animadas o proyecciones interactivas, constituyen herramientas didácticas que estimulan la motivación, la atención y la retención de información, contribuyendo a aprendizajes significativos y duraderos.

2.2.2.8. Dimensiones de la motivación

La motivación en la educación inicial constituye un proceso psicológico fundamental que orienta, regula y sostiene la conducta del niño frente a las actividades de aprendizaje. En niños de 5 años, la motivación se manifiesta a través del interés, la curiosidad, la participación activa y la disposición emocional para aprender. Para su

estudio, resulta necesario abordarla desde dimensiones claramente definidas, que permitan comprender sus distintas formas de expresión en el contexto educativo.

Dimensiones de la motivación según González Rey (2008):

El psicólogo cubano Fernando González Rey (2008) concibe la motivación como un proceso dinámico, estrechamente vinculado a la subjetividad del niño y a su interacción con el entorno educativo. Desde esta perspectiva, la motivación infantil se expresa en tres dimensiones fundamentales, las cuales son pertinentes para el estudio en educación inicial:

1. Motivación intrínseca

Según González Rey (2008), la motivación intrínseca se refiere al interés genuino que el niño manifiesta por realizar una actividad por el placer y la satisfacción que esta le genera. En niños de 5 años, esta dimensión se evidencia cuando participan con entusiasmo, curiosidad y disfrute en las actividades de aprendizaje, sin necesidad de recompensas externas. La motivación intrínseca se fortalece cuando el entorno educativo es lúdico, significativo y emocionalmente seguro, como ocurre con el uso adecuado de medios audiovisuales.

2. Motivación extrínseca

La motivación extrínseca, de acuerdo con González Rey (2008), está asociada a la realización de actividades impulsadas por estímulos externos, tales como elogios, reconocimiento, aprobación del docente o recompensas simbólicas. En la educación inicial, esta dimensión se manifiesta cuando el niño participa para obtener refuerzos positivos, lo cual resulta funcional si se emplea de manera pedagógica y progresiva, favoreciendo posteriormente el desarrollo de la motivación intrínseca.

3. Desmotivación

La desmotivación se presenta cuando el niño muestra escaso interés, apatía o rechazo frente a las actividades propuestas. González Rey (2008) señala que esta dimensión puede estar asociada a experiencias de aprendizaje poco significativas, falta de estimulación, metodologías inadecuadas o ausencia de mediación afectiva. En niños de 5 años, la desmotivación se expresa mediante conductas como distracción constante, desinterés o resistencia a participar, aspectos que deben ser atendidos oportunamente mediante estrategias pedagógicas innovadoras, como los medios audiovisuales.

Dimensiones de la motivación según Tapia y Fita (2003):

Los autores latinoamericanos Tapia y Fita (2003) conciben la motivación escolar como un proceso psicológico que regula el inicio, la intensidad y la persistencia de la conducta de aprendizaje. Desde su enfoque, la motivación en los niños puede analizarse a partir de tres dimensiones fundamentales, aplicables al nivel de educación inicial:

1. Motivación intrínseca

Tapia y Fita (2003) señalan que la motivación intrínseca se presenta cuando el niño realiza una actividad por interés propio, disfrute o curiosidad. En niños de 5 años, esta dimensión se evidencia cuando participan activamente en juegos, actividades audiovisuales o dinámicas educativas por el placer de aprender y descubrir. Esta forma de motivación se fortalece cuando las actividades son lúdicas, significativas y acordes a su nivel de desarrollo.

2. Motivación extrínseca

La motivación extrínseca, según Tapia y Fita (2003), se manifiesta cuando el niño se involucra en una actividad impulsado por estímulos externos, como elogios, refuerzos verbales, reconocimiento del docente o recompensas simbólicas. En la educación inicial, esta dimensión cumple un rol importante como apoyo al aprendizaje, siempre que se utilice de manera gradual y formativa, favoreciendo el desarrollo progresivo de la motivación intrínseca.

3. Desmotivación o baja motivación

La desmotivación se refiere a la ausencia de interés o al rechazo del niño hacia las actividades escolares. Tapia y Fita (2003) indican que esta dimensión puede surgir cuando las experiencias de aprendizaje no resultan significativas, son repetitivas o no consideran las necesidades emocionales y cognitivas del niño. En niños de 5 años, la desmotivación se observa a través de la falta de atención, escasa participación o conductas de evitación frente a las tareas propuestas.

Dimensiones de la motivación según Deci y Ryan (2000):

La motivación constituye un factor esencial en el proceso de aprendizaje, ya que orienta la conducta, regula el esfuerzo y sostiene la participación del estudiante en las actividades educativas. En el ámbito de la educación inicial, comprender las dimensiones de la motivación permite diseñar estrategias pedagógicas que favorezcan el interés, la

curiosidad y la participación activa de los niños. En este marco, la Teoría de la Autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan (2000), es una de las más reconocidas y utilizadas para explicar la motivación en contextos educativos.

Deci y Ryan (2000) sostienen que la motivación se manifiesta en un continuo, que va desde la ausencia de motivación hasta la motivación plenamente autodeterminada, estructurándose en tres dimensiones fundamentales: motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación.

1. Motivación intrínseca

La motivación intrínseca se refiere al impulso interno que lleva al niño a realizar una actividad por el interés, disfrute o satisfacción personal que esta le genera. Según Deci y Ryan (2000), una persona está intrínsecamente motivada cuando participa en una actividad por el placer inherente a la misma, sin depender de recompensas externas.

En niños de 5 años, esta dimensión se manifiesta cuando exploran, juegan, preguntan y participan activamente en las actividades educativas por curiosidad y gusto. El uso de medios audiovisuales lúdicos y significativos favorece esta dimensión, ya que estimula la atención, la imaginación y el interés espontáneo por aprender.

2. Motivación extrínseca

La motivación extrínseca, de acuerdo con Deci y Ryan (2000), se presenta cuando la conducta del niño está orientada por factores externos, tales como recompensas, elogios, reconocimiento del docente o aprobación social. En el contexto de la educación inicial, esta dimensión es frecuente y cumple un rol importante como apoyo al proceso de aprendizaje.

En niños de 5 años, la motivación extrínseca se evidencia cuando participan en las actividades para recibir refuerzos positivos, como felicitaciones o estímulos simbólicos. No obstante, Deci y Ryan (2000) señalan que esta dimensión debe gestionarse pedagógicamente para favorecer la transición progresiva hacia la motivación intrínseca, evitando una dependencia excesiva de recompensas externas.

3. Desmotivación

La desmotivación, también denominada amotivación, se caracteriza por la ausencia de intención o interés para actuar. Según Deci y Ryan (2000), ocurre cuando el

individuo no percibe una relación entre sus acciones y los resultados, o cuando siente que carece de competencia o control sobre la actividad.

En niños de 5 años, la desmotivación se manifiesta a través del desinterés, la apatía, la falta de participación o la evitación de las actividades de aprendizaje. Esta dimensión suele estar asociada a experiencias educativas poco significativas, metodologías inadecuadas o falta de estímulos motivadores, por lo que el uso de medios audiovisuales pertinentes puede contribuir a reducirla significativamente.

Para la presente investigación titulada "Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025", la variable motivación se sustenta teóricamente en la Teoría de la Autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2000), debido a su sólido respaldo empírico y su amplia aplicación en contextos educativos, especialmente en el estudio de la motivación en edades tempranas.

Deci y Ryan (2000) explican la motivación como un continuo que comprende la motivación intrínseca, la motivación extrínseca y la desmotivación, dimensiones que permiten analizar de manera integral la disposición del niño hacia el aprendizaje. Estas dimensiones resultan pertinentes para el nivel de educación inicial, ya que posibilitan identificar el grado de interés, disfrute, participación y compromiso de los niños frente a las actividades pedagógicas, así como detectar posibles manifestaciones de desinterés o apatía.

Asimismo, la elección de este enfoque teórico se justifica porque la Teoría de la Autodeterminación resalta la importancia de generar contextos de aprendizaje motivadores, significativos y emocionalmente favorables, aspectos que se relacionan directamente con el uso pedagógico de medios audiovisuales. Dichos recursos contribuyen a satisfacer las necesidades psicológicas básicas de los niños, autonomía, competencia y relación, favoreciendo el fortalecimiento de la motivación intrínseca y la reducción de la desmotivación.

En consecuencia, la adopción del modelo teórico de Deci y Ryan (2000) permite fundamentar científicamente la variable motivación, asegurando coherencia entre las dimensiones, los indicadores, los instrumentos de evaluación y la intervención pedagógica basada en medios audiovisuales desarrollada en la presente investigación.

2.2.2.9. Relación entre medios audiovisuales y motivación

La motivación en los niños es un factor clave que influye directamente en el aprendizaje, la atención y la participación activa en el aula. Diversos estudios han señalado que el uso de medios audiovisuales educativos constituye una estrategia efectiva para fortalecer la motivación intrínseca y extrínseca en la educación inicial, al combinar estímulos visuales y auditivos que captan el interés de los niños y facilitan la comprensión de conceptos.

Medios audiovisuales como potenciadores de la motivación (González & Martínez, 2018)

González y Martínez (2018), investigadores latinoamericanos en el área de psicopedagogía, afirman que los medios audiovisuales incrementan significativamente la motivación de los niños, al presentar la información de manera atractiva, interactiva y contextualizada. Según estos autores, cuando los niños participan en actividades educativas que incluyen videos, animaciones, canciones o proyecciones interactivas, se observa un mayor nivel de atención, curiosidad y disposición para aprender, lo que impacta directamente en la efectividad del aprendizaje.

Los autores también señalan que la motivación intrínseca se fortalece al ofrecer experiencias lúdicas y sensoriales que despiertan el interés natural de los niños, mientras que la motivación extrínseca se potencia a través de la retroalimentación positiva, la interacción con el docente y los logros alcanzados en las actividades. Asimismo, advierten que un uso inadecuado o excesivo de los medios audiovisuales puede generar dependencia o desinterés, por lo que es fundamental que sean seleccionados y aplicados pedagógicamente.

En el contexto de niños de 5 años, el uso planificado de medios audiovisuales contribuye a generar un ambiente de aprendizaje motivador, donde los niños participan activamente, exploran conceptos de manera autónoma y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y comunicativas. González y Martínez (2018) destacan que la integración de estos recursos con estrategias pedagógicas adecuadas potencia la atención, la curiosidad y la persistencia en las tareas, promoviendo aprendizajes significativos.

2.2.2.10. Influencia de los medios audiovisuales en la motivación infantil

Los medios audiovisuales se han consolidado como herramientas pedagógicas efectivas en la educación inicial, no solo por su capacidad de transmitir información de manera atractiva, sino también por su impacto positivo en la motivación de los niños. La motivación infantil es un componente esencial del aprendizaje, ya que determina la atención, el interés, la participación activa y la persistencia en las tareas educativas.

Efectos motivacionales de los medios audiovisuales (Rojas & Herrera, 2019)

Rojas y Herrera (2019), autores latinoamericanos especializados en educación inicial y tecnología educativa, señalan que el uso de medios audiovisuales tiene una influencia directa en la motivación de los niños, especialmente cuando las actividades son interactivas, lúdicas y adaptadas a su nivel de desarrollo. Los autores destacan que:

- **Incrementan la motivación intrínseca:** Los niños se sienten atraídos por el contenido audiovisual, explorando y participando activamente por el placer de aprender, sin necesidad de recompensas externas.
- **Fortalecen la motivación extrínseca:** A través del reconocimiento, retroalimentación positiva y logros visibles en las actividades, los niños se sienten estimulados a continuar participando y esforzándose en las tareas.
- **Estimulan la atención y la curiosidad:** Los estímulos visuales y auditivos mantienen el interés de los niños, lo que facilita la comprensión y retención de los conceptos presentados.

Rojas y Herrera (2019) enfatizan que la influencia de los medios audiovisuales sobre la motivación infantil depende de su selección y aplicación pedagógica. Recursos mal estructurados, repetitivos o poco relevantes pueden generar desinterés o frustración, mientras que una integración planificada y contextualizada promueve aprendizajes significativos y sostenibles.

En niños de 5 años, la motivación está estrechamente ligada al desarrollo cognitivo, afectivo y social, por lo que los medios audiovisuales constituyen un factor potenciador cuando se emplean para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas, participativas y contextualizadas. La utilización de estos recursos, junto con la mediación docente, permite que los niños desarrollen habilidades cognitivas, sociales y comunicativas, fomentando la curiosidad, la creatividad y el interés por aprender.

2.2.2.11. Medios audiovisuales como estrategia motivadora

La motivación en los niños constituye un elemento central del aprendizaje, pues influye directamente en su atención, participación y disposición para aprender. En este contexto, los medios audiovisuales educativos se presentan como una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la motivación infantil, al integrar estímulos visuales y auditivos que captan el interés de los niños y facilitan la comprensión de los contenidos.

Medios audiovisuales y motivación en educación inicial (López & Rivera, 2019):

López y Rivera (2019), reconocidos investigadores latinoamericanos en educación inicial y tecnología educativa, señalan que los medios audiovisuales son una estrategia motivadora poderosa, dado que:

- **Despiertan la curiosidad y el interés natural del niño:** Al presentar contenidos de forma dinámica y atractiva, los niños se sienten estimulados a explorar, experimentar y participar activamente en las actividades.
- **Fomentan la participación y el aprendizaje activo:** Videos educativos, canciones animadas y proyecciones interactivas facilitan la interacción con el contenido, aumentando la implicación del niño en las experiencias de aprendizaje.
- **Refuerzan la atención y la memoria:** La combinación de estímulos visuales y auditivos contribuye a mantener la concentración de los niños y a mejorar la retención de la información presentada.

Los autores destacan que la efectividad de los medios audiovisuales como estrategia motivadora depende de su correcta selección, planificación y aplicación pedagógica, considerando las características cognitivas, emocionales y sociales de los niños de educación inicial. Recursos mal diseñados o poco relevantes pueden generar desinterés o frustración, mientras que aquellos bien integrados potencian significativamente la motivación y el aprendizaje significativo.

En niños de 5 años, el uso de medios audiovisuales como estrategia motivadora permite crear ambientes de aprendizaje positivos, atractivos y participativos, fomentando la motivación intrínseca y extrínseca. Esto favorece la construcción activa del conocimiento, el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y comunicativas, y la participación autónoma y comprometida en las actividades pedagógicas.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La aplicación de medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.

3.1.2. Hipótesis específica

1. Los niños de 5 años presentan niveles bajos de motivación (intrínseca y extrínseca) antes de la aplicación de los medios audiovisuales.
2. La adecuada selección de recursos audiovisuales incrementa la motivación de los niños durante el proceso de aprendizaje.
3. La integración pedagógica de los medios audiovisuales favorece el interés, la participación y la motivación de los niños.
4. La aplicación didáctica de los medios audiovisuales produce un incremento significativo en los niveles de motivación de los niños.

3.2. Variables de investigación

3.2.1. Variable independiente (X): Aplicación de medios audiovisuales.

Dimensiones:

- Selección de recursos audiovisuales
- Integración pedagógica
- Aplicación didáctica

3.2.2. Variable dependiente (Y): Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dimensiones:

- Motivación intrínseca
- Motivación extrínseca
- Desmotivación

CAPÍTULO IV

MÉTODO

4.1. Enfoque de investigación

La investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo, porque busca medir de manera objetiva los efectos que produce la aplicación de medios audiovisuales en la motivación de los niños de 5 años durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El enfoque cuantitativo se caracteriza por recoger datos numéricos, analizarlos estadísticamente y comprobar hipótesis previamente formuladas.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2023), “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 8).

En este sentido, el estudio cuantifica los niveles de motivación de los niños antes y después de aplicar la estrategia audiovisual, permitiendo establecer diferencias significativas y verificar si el uso de dichos recursos fortalece efectivamente su motivación.

Así, el enfoque cuantitativo es pertinente porque posibilita obtener resultados objetivos, medibles y verificables, que contribuyen a validar científicamente la efectividad de la estrategia aplicada.

4.2. Tipo de investigación

El presente estudio es de tipo aplicada, ya que busca dar solución a un problema educativo concreto: el bajo nivel de motivación en los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación aplicada no se limita a generar conocimiento teórico, sino que utiliza los conocimientos científicos existentes para transformar la realidad educativa a través de la acción pedagógica.

Según Supo (2020), "la investigación aplicada tiene como propósito resolver problemas prácticos mediante la utilización de los conocimientos científicos, buscando mejorar una situación específica" (p. 35).

En esta investigación, se pretende aplicar los fundamentos teóricos de la didáctica audiovisual y de la psicología motivacional para incrementar el interés, la participación y el compromiso de los niños durante las actividades de aprendizaje.

Por lo tanto, el tipo aplicada resulta apropiado, porque los resultados del estudio permitirán proponer estrategias concretas de mejora docente, aportando al fortalecimiento de la práctica pedagógica en el nivel inicial.

4.3. Nivel de investigación

El nivel de la presente investigación es explicativo, dado que su propósito es determinar la influencia causal de la variable independiente (aplicación de medios audiovisuales) sobre la variable dependiente (motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje).

Hernández et al. (2023) señalan que "la investigación explicativa tiene como finalidad determinar las causas de los eventos o fenómenos estudiados y explicar por qué ocurren" (p. 42).

En consecuencia, este estudio busca explicar de qué manera la utilización de medios audiovisuales produce cambios en la motivación de los niños, analizando las relaciones de causa y efecto.

A diferencia de un nivel descriptivo o correlacional, el nivel explicativo va más allá de observar o relacionar variables, porque intenta comprobar la influencia directa que ejerce una variable sobre otra a través de un diseño experimental.

Por tanto, este nivel es el más adecuado para el estudio, ya que permite evidenciar si la estrategia audiovisual genera un impacto significativo en el nivel de motivación infantil.

4.4. Diseño de investigación

El diseño adoptado en la investigación es cuasi experimental con un solo grupo y medición pretest–postest.

Este tipo de diseño se aplica cuando no es posible conformar grupos de control o asignar participantes aleatoriamente, como ocurre en contextos educativos donde el grupo de estudio ya está establecido.

Según Hernández et al. (2023), "los diseños cuasi experimentales se caracterizan porque el investigador manipula deliberadamente la variable independiente para observar su efecto sobre la variable dependiente, pero sin asignación aleatoria de los participantes a los grupos" (p. 192).

En este caso, el grupo de estudio estará conformado por 15 niños de 5 años del aula de educación inicial de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta.

Primero, se aplicará un pretest para evaluar el nivel inicial de motivación; luego, se desarrollará la intervención pedagógica basada en medios audiovisuales (videos educativos, canciones animadas, proyecciones interactivas); finalmente, se aplicará un postest para determinar los cambios ocurridos en la motivación infantil.

Esquema del diseño cuasi experimental

Tabla 1

Grupo	Pre Test (O_1)	Tratamiento (X)	Post Test (O_2)
G (15 niños de 5 años)	Evaluación inicial de motivación.	Programa de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales.	Evaluación final de motivación.

Leyenda:

O_1: Medición inicial (pre Test) de la motivación.

X: Programa de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales.

O_2: Medición final (pos Test) de la motivación**.**

Justificación del diseño

Este diseño resulta pertinente para el contexto educativo del nivel inicial, pues no se pueden formar grupos control por razones éticas y pedagógicas; sin embargo, permite evaluar los efectos de la intervención dentro del mismo grupo.

El pre Test y el post Test facilitan la comparación de los resultados antes y después del tratamiento, mostrando la eficacia de la aplicación de medios audiovisuales como recurso pedagógico para fortalecer la motivación.

Asimismo, este diseño favorece la observación directa del cambio en el comportamiento motivacional de los niños de 5 años, evidenciado en su participación, entusiasmo, atención e interés durante las sesiones de aprendizaje.

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

En investigación educativa, la población se define como el conjunto total de sujetos que poseen características comunes y sobre los cuales se pretende generalizar los resultados del estudio. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que la población está constituida por todos los elementos que comparten una o más características relevantes para la investigación y que son de interés para el investigador.

En concordancia con lo señalado, para la presente investigación titulada "Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025", la población está conformada por 30 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", ubicada en el distrito y provincia de Huanta.

Tabla 2

Distribución de la población

Edad	**Niños y niñas**		**Total**
	Varones	**Mujeres**	
3 años	3	5	8
4 años	3	4	7
5 años	10	5	15
Total	**17**	**13**	**30**

4.5.2. Muestra

En el ámbito de la investigación científica, la muestra se define como un subconjunto representativo de la población, seleccionado con el propósito de obtener información válida y confiable que permita inferir resultados al total de la población. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la muestra es una parte de la población que se elige siguiendo procedimientos específicos y que debe reflejar adecuadamente las características del conjunto total para garantizar la validez de los resultados.

De acuerdo con esta definición, en la presente investigación titulada “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025”, la muestra está conformada por 15 niños y niñas de 5 años de edad, quienes forman parte de la población total de la institución educativa.

La selección de la muestra responde a un muestreo no probabilístico de tipo intencional, debido a que los participantes fueron elegidos considerando criterios pedagógicos y de pertinencia con los objetivos del estudio, específicamente la edad y el nivel educativo, los cuales se relacionan directamente con la variable motivación. Esta decisión metodológica permite un análisis más profundo y focalizado del efecto de la aplicación de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años, garantizando la coherencia entre el diseño de la investigación y el fenómeno estudiado.

Tabla 3

Distribución de la muestra

Edad	**Estudiantes**		**Total**
	Varones	**Mujeres**	
5 años	10	5	15
Total	**10**	**15**	**15**

4.5.3. Muestreo

El muestreo es el procedimiento metodológico mediante el cual se selecciona un grupo de unidades de análisis a partir de una población determinada, con el propósito de obtener información relevante y válida para el desarrollo de una investigación. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), el muestreo consiste en definir el tipo de muestra y el método de selección de los participantes, considerando las características del estudio y los objetivos planteados.

En la presente investigación titulada “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025”, se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por criterio, debido a que los sujetos de estudio fueron seleccionados deliberadamente por el investigador en función de características específicas y relevantes para el problema de investigación.

Según Tamayo y Tamayo (2012), el muestreo no probabilístico intencional se caracteriza por la elección directa de los participantes, basada en el juicio del

investigador, cuando se requiere trabajar con unidades que poseen condiciones particulares relacionadas con el fenómeno de estudio. En este sentido, se seleccionó como muestra a 15 niños y niñas de 5 años de edad, por ser el grupo etario que presenta mayor pertinencia para analizar la influencia de los medios audiovisuales en la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

La aplicación de este tipo de muestreo permitió focalizar la intervención pedagógica y el análisis de resultados, asegurando coherencia entre las variables de estudio, el diseño metodológico y los objetivos de la investigación, sin pretender la generalización estadística de los resultados, sino su profundidad y validez contextual.

4.6. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 4

Variable	Definición conceptual de la variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento /escala de medición
Variable independiente (X): Aplicación de medios audiovisuales.	Cabero Almenara (2007) define los medios audiovisuales como recursos didácticos que combinan imagen, sonido y movimiento con el propósito de optimizar la comunicación educativa y promover aprendizajes significativos mediante la estimulación de los sentidos.	La variable se medirá a través de un cuestionario de 25 ítems tipo Likert (1 = Nunca, 5 = Siempre), que evaluará la frecuencia y calidad con que los docentes seleccionan, integran y aplican medios audiovisuales en las actividades educativas.	Selección de recursos audiovisuales.	Pertinencia del recurso.	I_1	**Técnica:** Encuesta y observación estructurada. **Instrumento:** Cuestionario de "Aplicación de Medios Audiovisuales". **Escala de medición:** Ordinal: Likert 1–5
				Adecuación al nivel del niño.	I_2	
				Diversidad de recursos utilizados.	I_3	
				Revisión previa.	I_4	
				Actualización de materiales.	I_5	
				Pertinencia temática.	I_6	
				Coherencia pedagógica.	I_7	
				Comprensión.	I_8	
				Fuente.	I_9	
			Integración pedagógica.	Coherencia entre el medio y la estrategia didáctica.	I_{10}	
				Actividades complementarias.	I_{11}	
				Participación activa de los niños.	I_{12}	
				Reflexión.	I_{13}	
				Contextualización del recurso.	I_{14}	
				Interacción.	I_{15}	
				Reforzamiento.	I_{16}	
				Promoción del aprendizaje significativo	I_{17}	
				Secuencia.	I_{18}	
			Aplicación didáctica.	Frecuencia de uso de los medios.	I_{19}	
				Evaluación del impacto del recurso.	I_{20}	
				Innovación y creatividad en su uso.	I_{21}	
				Seguimiento del aprendizaje.	I_{22}	
				Retroalimentación.	I_{23}	
				Innovación.	I_{24}	

				Adaptación.	I_{25}	
Variable dependiente (Y): Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Deci y Ryan (2000) definen la motivación como el impulso que dirige, mantiene y regula la conducta hacia un objetivo, distinguiendo entre motivación intrínseca (por interés o placer), extrínseca (por recompensas externas) y desmotivación (ausencia de intención).	La variable se medirá mediante una escala observacional adaptada de 25 ítems tipo Likert pictórico (1 = Nunca, 5 = Siempre), aplicada a niños de 5 años para evaluar su nivel de motivación durante las actividades educativas con medios audiovisuales.	Motivación intrínseca.	Interés espontáneo en la actividad.	I_1	**Técnica:** Observación estructurada (escala pictórica). **Instrumento:** Escala de Motivación Infantil (Observación pictórica). **Escala de medición:** Ordinal: Escala Likert de 1–5 (pictórica).
				Curiosidad y deseo de aprender.	I_2	
				Concentración.	I_3	
				Expresión verbal.	I_4	
				Disfrute durante la tarea.	I_5	
				Persistencia y concentración.	I_6	
				Satisfacción personal.	I_7	
				Deseo de aprender.	I_8	
				Participación voluntaria.	I_9	
			Motivación extrínseca.	Respuesta a recompensas o elogios	I_{10}	
				Reconocimiento docente.	I_{11}	
				Reconocimiento de pares.	I_{12}	
				Cumplimiento de normas para reconocimiento.	I_{13}	
				Expectativa de premio.	I_{14}	
				Competencia saludable.	I_{15}	
				Orgullo.	I_{16}	
				Motivación externa.	I_{17}	
				Reconocimiento grupal.	I_{18}	
			Desmotivación.	Falta de interés.	I_{19}	
				Escasa atención o esfuerzo.	I_{20}	
				Desatención.	I_{21}	
				Apatía.	I_{22}	
				Inactividad.	I_{23}	
				Falta de respuesta.	I_{24}	
				Rechazo.	I_{25}	

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.7.1. Técnica de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son los procedimientos sistemáticos y organizados que utiliza el investigador para obtener información pertinente, válida y confiable sobre las variables de estudio, con el propósito de responder a los objetivos planteados en la investigación. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014) sostienen que las técnicas de recolección de datos permiten obtener información directa de la realidad, facilitando la medición objetiva de los fenómenos estudiados y garantizando la rigurosidad científica del proceso investigativo.

En el ámbito de la investigación pedagógica, la adecuada selección de las técnicas de recolección de datos es fundamental, especialmente cuando se trabaja con niños de educación inicial, debido a la necesidad de emplear procedimientos acordes a sus características evolutivas. Al respecto, Arias (2012) señala que las técnicas deben adaptarse al contexto y a los sujetos de estudio, de manera que la información recolectada sea pertinente y significativa.

Para la presente investigación titulada “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025”, se emplean dos técnicas de recolección de datos, seleccionadas de acuerdo con las características de los participantes y los objetivos del estudio: la encuesta, aplicada a la docente, y la observación estructurada, aplicada a los niños.

La encuesta se utiliza como técnica para recoger información directamente de la docente del aula, con la finalidad de conocer su percepción, experiencia y criterios pedagógicos respecto al uso de los medios audiovisuales y su influencia en la motivación de los niños. Hernández et al. (2014) definen la encuesta como una técnica que permite obtener datos a partir de preguntas estructuradas, facilitando el análisis cuantitativo de las respuestas. Asimismo, Tamayo y Tamayo (2016) sostienen que la encuesta resulta pertinente cuando se requiere recopilar información específica de los actores educativos involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, la observación estructurada se aplica a los niños de 5 años, dado que es la técnica más adecuada para evaluar comportamientos, actitudes y niveles de motivación en educación inicial. Según Bisquerra (2014), la observación estructurada se caracteriza por el uso de categorías previamente definidas, lo que permite registrar de manera sistemática y objetiva las conductas observables de los sujetos de estudio. Esta técnica posibilita evidenciar aspectos como la atención, el interés, la participación y el disfrute de los niños durante la aplicación de los medios audiovisuales.

En el presente estudio, la observación estructurada se realiza en el contexto natural del aula, sin alterar el desarrollo normal de las actividades pedagógicas, garantizando así la validez de los datos obtenidos. La información recolectada mediante esta técnica permite analizar el nivel de motivación de los niños antes y después de la intervención pedagógica basada en medios audiovisuales.

En el campo de la investigación educativa, la correcta selección de la técnica de recolección de datos es fundamental, ya que permite registrar de manera precisa las conductas, actitudes y niveles de desempeño de los estudiantes dentro de su contexto natural de aprendizaje. Arias (2012) afirma que las técnicas de recolección de datos constituyen el puente entre el marco teórico y la realidad empírica, pues posibilitan contrastar las teorías con los hechos observables.

4.7.1.1. La encuesta

La encuesta es una técnica de recolección de datos que consiste en la obtención de información directa de los sujetos de estudio mediante la aplicación de un conjunto de preguntas estructuradas, con el objetivo de conocer sus opiniones, percepciones, actitudes o conocimientos respecto a un fenómeno determinado. Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que la encuesta permite obtener datos sistemáticos y comparables, siendo especialmente útil para investigaciones descriptivas y explicativas en las que se requiere conocer la perspectiva de los participantes sobre determinados aspectos de la realidad.

En el contexto educativo, la encuesta es una herramienta que posibilita recoger información valiosa de los docentes sobre su práctica pedagógica, la utilización de recursos educativos y la percepción sobre el aprendizaje y la motivación de sus estudiantes (Tamayo & Tamayo, 2016). Esta técnica ofrece ventajas importantes, como la posibilidad de estructurar preguntas cerradas y abiertas que facilitan la obtención de

datos claros y precisos, además de permitir el análisis cuantitativo y cualitativo de la información recolectada.

Para la presente investigación titulada "Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025", la encuesta se aplicará a la docente de aula, con el propósito de identificar y conocer su experiencia y criterios pedagógicos sobre el uso de medios audiovisuales, así como su percepción acerca del impacto de dichos recursos en la motivación y aprendizaje de los niños. La encuesta permitirá, además, complementar la información obtenida mediante la observación estructurada aplicada a los estudiantes, fortaleciendo la triangulación de datos y la validez de los resultados de la investigación.

4.7.1.2. La observación estructurada

La observación estructurada es una técnica de recolección de datos mediante la cual el investigador registra sistemáticamente los comportamientos, actitudes y reacciones de los sujetos de estudio, utilizando categorías y criterios previamente definidos. Esta técnica se caracteriza por ser planificada, objetiva y controlada, lo que permite obtener información confiable y comparable sobre las conductas observables de los participantes (Bisquerra, 2014).

En el contexto educativo, la observación estructurada se utiliza para analizar procesos de aprendizaje, interacción social y motivación, especialmente en niños de educación inicial, donde los comportamientos se manifiestan de manera espontánea y requieren ser registrados de forma sistemática para su análisis (Arias, 2012). Esta técnica permite al investigador identificar patrones de conducta, evaluar la efectividad de estrategias pedagógicas y valorar la respuesta de los estudiantes ante diferentes recursos didácticos, como los medios audiovisuales.

Para la presente investigación titulada *"Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025",* la observación estructurada se aplicará a los niños, con el propósito de registrar y evaluar la manera en que interactúan con los medios audiovisuales y cómo estos recursos influyen en su motivación y participación durante las actividades de aprendizaje. La técnica permitirá evaluar indicadores específicos de la variable motivación, como la atención, el interés, la participación activa y la iniciativa, así como la correcta utilización de los medios

audiovisuales, en coherencia con las dimensiones planteadas de la variable independiente y dependiente.

De esta manera, la observación estructurada garantiza una recolección de datos sistemática y objetiva, permitiendo contrastar los resultados empíricos con el marco teórico de la investigación, y contribuye a la validez y confiabilidad de los hallazgos relacionados con la influencia de los medios audiovisuales en la motivación infantil.

4.7.2. Instrumento de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos son herramientas diseñadas para recopilar información de manera sistemática y organizada, permitiendo al investigador medir y evaluar las variables de estudio de acuerdo con los objetivos planteados. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), los instrumentos constituyen los medios a través de los cuales se materializan las técnicas de recolección de datos, garantizando la confiabilidad, validez y precisión de la información obtenida.

En la investigación educativa, los instrumentos permiten transformar la realidad observada en datos cuantificables o cualitativos, facilitando el análisis y la interpretación de los resultados (Bisquerra, 2014). Son esenciales para asegurar que la información recolectada sea coherente con los objetivos del estudio y pueda ser comparada y contrastada con los referentes teóricos.

Para la presente investigación titulada *"Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025",* se utilizarán instrumentos específicos según la técnica de recolección de datos:

Encuesta: dirigida a la docente de aula, con el objetivo de recopilar información sobre su percepción, experiencia y criterios pedagógicos respecto al uso de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este instrumento permitirá obtener datos estructurados sobre la aplicación didáctica de los recursos audiovisuales.

Observación pictórica: aplicada a los niños de 5 años, consiste en registrar de manera visual y sistemática los comportamientos, actitudes y niveles de motivación durante las actividades con medios audiovisuales. Según Arias (2012), la observación pictórica es una técnica que combina la observación directa con representaciones gráficas de los comportamientos de los niños, facilitando la identificación de indicadores de motivación, participación e interacción con los recursos didácticos. Esta herramienta

es especialmente útil en educación inicial, donde los niños expresan gran parte de su aprendizaje y motivación mediante acciones visuales y lúdicas.

El uso combinado de estos instrumentos permite la triangulación de la información, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los datos y asegurando un análisis integral del efecto de los medios audiovisuales en la motivación y aprendizaje de los niños.

4.7.2.1. La encuesta

La encuesta es un instrumento de recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas estructuradas o semi-estructuradas diseñadas para obtener información directa de los participantes sobre conocimientos, actitudes, percepciones o comportamientos relacionados con el objeto de estudio. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la encuesta permite recopilar datos de manera sistemática y uniforme, lo que facilita su análisis y comparación, asegurando la objetividad y la validez de los resultados.

En el ámbito educativo, la encuesta es especialmente útil para conocer la opinión, experiencia y percepción de los docentes sobre determinados procesos pedagógicos, estrategias didácticas y el uso de recursos educativos. Arias (2012) señala que la encuesta aplicada a los docentes permite identificar prácticas, criterios y dificultades en el aula, proporcionando información valiosa para la toma de decisiones y la planificación de intervenciones pedagógicas.

Para la presente investigación titulada “Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P ‘San Juan de Miraflores’, Huanta – 2025”, la encuesta se aplicará a la docente de aula, con el objetivo de obtener información sobre el conocimiento, experiencia y percepción que tiene respecto a la selección, integración y aplicación de medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como su influencia en la motivación de los niños. La encuesta permitirá identificar fortalezas y necesidades de mejora en la práctica pedagógica de la docente, constituyéndose en un insumo clave para la evaluación de la variable independiente de la investigación.

Estructura de la encuesta

El cuestionario está diseñado para recoger información de la docente sobre la selección, integración pedagógica y aplicación didáctica de medios audiovisuales en el aula de educación inicial. Su estructura se organiza de manera clara y coherente en los siguientes apartados:

1. **Datos generales:** Recoge información básica de la docente, Lugar, nombre de la institución educativa, aula a cargo, nivel que enseña, fecha de aplicaciónlo que permite contextualizar las respuestas.
2. **Objetivo del instrumento:** Explica la finalidad del cuestionario: evaluar la percepción y práctica docente respecto al uso de medios audiovisuales y su relación con la motivación infantil.
3. **Instrucciones:** Se indican las pautas para completar el cuestionario, utilizando la escala de valoración tipo Likert de 1 a 5 (1 = Nunca, 5 = Siempre), que permite medir la frecuencia con que la docente aplica los recursos audiovisuales según las tres dimensiones de Cabero Almenara (2007).

Dimensiones e ítems:

- **Dimensión 1:** Selección de recursos audiovisuales (9 ítems): Evalúa la capacidad de la docente para elegir medios pertinentes y adecuados a la edad, intereses y objetivos pedagógicos.
- **Dimensión 2:** Integración pedagógica (9 ítems): Mide cómo la docente incorpora los recursos audiovisuales en la planificación y desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- **Dimensión 3:** Aplicación didáctica (7 ítems): Evalúa la habilidad de la docente para implementar los medios audiovisuales de manera efectiva, motivando la participación y promoviendo la comprensión de los niños.

Escala de valoración: La escala ordinal tipo Likert permite transformar la percepción cualitativa de la docente en datos cuantitativos, facilitando el análisis y la interpretación de los resultados.

4.7.2.2. La observación pictórica

La observación pictórica es una técnica de recolección de datos que permite evaluar conductas, actitudes y respuestas de los niños a través de representaciones gráficas o dibujos, facilitando la interpretación de aspectos cognitivos, emocionales y motivacionales de manera visual y comprensible para los niños de educación inicial. Según Sampieri, Collado y Lucio (2014), este tipo de observación permite registrar y analizar comportamientos sin depender únicamente del lenguaje verbal, lo que resulta especialmente pertinente en poblaciones con habilidades comunicativas limitadas, como los niños de 3 a 5 años.

En el ámbito educativo, la observación pictórica es útil para identificar la motivación, participación, interés y comprensión de los niños durante actividades de aprendizaje, especialmente cuando se aplican medios audiovisuales (Cabero Almenara, 2007). La técnica se centra en la interpretación de las producciones gráficas o pictóricas, considerando aspectos como creatividad, atención, expresión de emociones y relación con los contenidos trabajados.

Para la presente investigación titulada "Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025", la observación pictórica se aplicará como instrumento para evaluar la participación, motivación y aprendizaje de los niños durante la implementación de actividades con medios audiovisuales. Esta técnica permitirá obtener información directa sobre la conducta de los niños, su interés y nivel de involucramiento, constituyéndose en un indicador fiable de la variable dependiente "motivación".

Estructura de la observación pictórica

El instrumento denominado "Escala de Motivación Infantil (Observación Pictórica)" es una elaboración propia, diseñada para evaluar de manera directa y sistemática la motivación de los niños de 5 años durante la implementación de actividades con medios audiovisuales en el aula, fundamentada en la teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000).

La estructura del instrumento se organiza de manera coherente para garantizar la validez, confiabilidad y pertinencia en el contexto de educación inicial:

1. **Datos generales:** Permite identificar al niño y contextualizar las observaciones, considerando, lugar,nombre de la institución educativa, edad, género y fecha de aplicación. Esto asegura que los registros sean precisos y asociados al participante correcto.
2. **Objetivo del instrumento:** Se define claramente como medir el nivel de motivación infantil, diferenciando entre motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación, en respuesta a la aplicación de medios audiovisuales. Esta claridad facilita la comprensión del propósito de la observación tanto para el investigador como para la docente encargada de aplicarla.

3. **Instrucciones para la docente:** Proporciona una guía detallada sobre cómo observar y registrar las conductas de los niños, promoviendo la uniformidad y consistencia en la recolección de datos. Se indica que las observaciones se basarán en comportamientos y respuestas visuales, cognitivas y emocionales que reflejen la motivación del niño.
4. Dimensiones e ítems:

- **Dimensión 1:** Motivación intrínseca (9 ítems): Evalúa el interés, curiosidad, disfrute y perseverancia del niño en las actividades audiovisuales.
- **Dimensión 2:** Motivación extrínseca (9 ítems): Mide la respuesta del niño a incentivos externos, reconocimiento, aprobación del docente o recompensas.
- **Dimensión 3:** Desmotivación (7 ítems): Registra la apatía, distracción o desinterés frente a las actividades, permitiendo identificar factores que limitan el aprendizaje y la participación.

Escala de medición: Se utiliza una escala ordinal tipo Likert de 1–5 (pictórica), adaptada a la comprensión de los niños, donde cada valor se representa con imágenes o símbolos que reflejan la frecuencia o intensidad de la conducta observada. Esta estrategia facilita la interpretación de la conducta infantil y convierte la observación en datos cuantificables para el análisis estadístico.

La estructura de este instrumento garantiza que la información obtenida sea objetiva, sistemática y coherente con los fundamentos teóricos de la motivación infantil, permitiendo establecer la relación entre la aplicación de medios audiovisuales y el fortalecimiento de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.7.2.3. Escala ordinal

La escala ordinal es un tipo de escala de medición que permite ordenar los elementos según un criterio de magnitud o intensidad, sin que necesariamente exista una distancia numérica igual entre los valores. Esta escala clasifica las respuestas en categorías jerarquizadas que reflejan un orden lógico o progresión, lo que facilita la comparación entre las respuestas de los participantes (Sampieri, Collado y Lucio, 2014).

En la presente investigación titulada *"Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025",* la escala ordinal tipo Likert de 1–5 se emplea para ambas variables:

1. **Variable independiente: Aplicación de medios audiovisuales**

- Se utiliza en el cuestionario aplicado a la docente, donde cada ítem refleja la frecuencia con la que se seleccionan, integran y aplican los recursos audiovisuales.
- La escala permite clasificar las respuestas desde 1 = Nunca hasta 5 = Siempre, indicando un nivel progresivo de aplicación pedagógica según las dimensiones de Cabero Almenara (2007).

2. **Variable dependiente: Motivación infantil**

- Se aplica en la Escala de Motivación Infantil (Observación Pictórica), donde cada ítem representa comportamientos observables de los niños relacionados con motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación (Deci & Ryan, 2000).
- La escala ordinal pictórica facilita que la docente registre las conductas de manera visual y progresiva, desde 1 = Nunca hasta 5 = Siempre, reflejando el grado de motivación del niño durante las actividades audiovisuales.

El uso de la escala ordinal en ambas variables garantiza la sistematización y comparabilidad de los datos, permitiendo transformar percepciones cualitativas en datos cuantitativos analizables. Además, la escala es adecuada para población infantil y para la percepción docente, ya que refleja la frecuencia y el grado de manifestación de las conductas o prácticas observadas, respetando la coherencia teórica de cada variable.

4.7.2.4. Escala de medición

La escala de medición se define como un conjunto de reglas que permite asignar valores a las propiedades o características de los fenómenos observados, con el propósito de cuantificar y analizar información de manera sistemática. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), las escalas de medición constituyen instrumentos fundamentales para transformar percepciones, actitudes o comportamientos en datos cuantitativos, facilitando su análisis estadístico y la comparación entre diferentes unidades de estudio.

En la presente investigación titulada *"Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025",* la escala de medición ordinal tipo Likert se aplicará en ambos instrumentos:

1. **Variable independiente: Aplicación de medios audiovisuales**

- A través del cuestionario para la docente, los ítems se valoran mediante una escala de 1 a 5, donde 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre, permitiendo evaluar con precisión la frecuencia y consistencia en la selección, integración y aplicación de recursos audiovisuales según las dimensiones propuestas por Cabero Almenara (2007).

2. **Variable dependiente: Motivación infantil**

- Mediante la Escala de Motivación Infantil (Observación Pictórica), la misma escala ordinal se adapta al registro visual de los comportamientos de los niños, permitiendo identificar motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación (Deci & Ryan, 2000).
- La escala pictórica facilita la observación en un contexto de educación inicial, convirtiendo conductas cualitativas en datos cuantificables que pueden ser analizados estadísticamente.

La aplicación de esta escala de medición permite estandarizar la evaluación de las variables, asegurar la fiabilidad y validez de los datos, y establecer correlaciones entre la aplicación pedagógica de medios audiovisuales y el nivel de motivación en los niños, garantizando coherencia con los objetivos de la investigación y el marco teórico seleccionado.

4.7.2.5. Escala Ordinal y su aplicación en la investigación

La escala ordinal es un tipo de escala de medición que permite ordenar o jerarquizar los elementos de acuerdo con el grado, nivel o intensidad de la característica que se está evaluando, sin que necesariamente exista una distancia igual entre los valores. Según Sampieri, Collado y Lucio (2014), la escala ordinal permite establecer un orden relativo entre los objetos de estudio, identificando cuál tiene más o menos de la característica observada, lo que la hace particularmente útil para medir percepciones, actitudes, frecuencias y niveles de comportamiento.

En la presente investigación titulada *"Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P 'San Juan de Miraflores', Huanta – 2025",* la escala ordinal tipo Likert de 1–5 se aplicará en ambos instrumentos de recolección de datos, de la siguiente manera:

1. Variable independiente: Aplicación de medios audiovisuales

En el cuestionario para la docente, cada ítem de las dimensiones Selección de recursos audiovisuales, Integración pedagógica y Aplicación didáctica se valorará según la frecuencia de aplicación del recurso, donde:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 3 = A veces
- 4 = Casi siempre
- 5 = Siempre

Esto permitirá identificar el nivel de utilización y consistencia pedagógica de los medios audiovisuales en el aula, siguiendo la teoría de Cabero Almenara (2007).

2. Variable dependiente: Motivación infantil

Mediante la Escala de Motivación Infantil (Observación Pictórica), la escala ordinal permitirá registrar de manera visual el grado de motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación en los niños durante las actividades audiovisuales.

La ordinalidad de la escala facilita transformar conductas observables en datos cuantitativos, permitiendo su análisis estadístico y la correlación con la aplicación de los medios audiovisuales (Deci & Ryan, 2000).

El uso de la escala ordinal en ambas variables garantiza la fiabilidad y validez de la medición, al mismo tiempo que ofrece una herramienta clara y práctica para el registro y análisis de la frecuencia y la intensidad de los comportamientos y prácticas pedagógicas observadas.

Tabla 5

Frecuencia de aplicación del recurso audiovisual

Valor	Categoría	Significado
1	Nunca	El recurso audiovisual no se utiliza en ninguna actividad pedagógica.
2	Casi Nunca	El recurso audiovisual se utiliza de manera muy esporádica u ocasional.
3	A veces	El recurso audiovisual se utiliza de forma intermitente, sin regularidad.
4	Casi siempre	El recurso audiovisual se utiliza con frecuencia en las actividades.
5	Siempre	El recurso audiovisual se utiliza de manera constante y sistemática.

Nota. Esta escala ordinal tipo Likert permite medir el nivel de frecuencia con que la docente aplica los medios audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando la cuantificación y análisis de los datos recolectados en la presente investigación.

Tabla 6

Frecuencia de aplicación – Escala pictórica de motivación

Valor	Representación pictórica	Categoría	Significado conductual observado en el niño o niña
1	😞	Nunca	El niño(a) no muestra interés, participación ni entusiasmo durante la actividad.
2	😳	Casi Nunca	El niño(a) muestra escaso interés y participa solo cuando se le insiste.
3	🙂	A veces	El niño(a) muestra interés ocasional y participa de manera intermitente.
4	😜	Casi siempre	El niño(a) muestra interés frecuente, participa activamente y con agrado.
5	😄	Siempre	El niño(a) demuestra alto interés, entusiasmo constante y participación activa durante toda la actividad.

Nota. La escala pictórica tipo Likert (1–5) fue utilizada para facilitar la observación sistemática de la motivación infantil, considerando las características evolutivas de los niños de educación inicial. Esta escala permite a la docente registrar de manera clara y objetiva las conductas observables relacionadas con la motivación durante el uso de medios audiovisuales.

4.7.2.6. Validez y confiabilidad del instrumento

A. Validez de los instrumentos de recolección de datos

La validez de un instrumento de recolección de datos se refiere al grado en que este mide realmente el constructo o variable que pretende medir. Al respecto, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que un instrumento es válido cuando los ítems que lo conforman representan de manera adecuada y suficiente el dominio del contenido del fenómeno en estudio, garantizando que los resultados obtenidos sean pertinentes y significativos para los objetivos de la investigación.

Desde esta perspectiva, la validez constituye un criterio fundamental de calidad metodológica, ya que permite asegurar que las conclusiones del estudio se sustenten en mediciones precisas y coherentes con el marco teórico que orienta la investigación (Arias, 2012). En investigaciones educativas, la validez cobra especial relevancia cuando se trabajan variables complejas como el uso pedagógico de medios audiovisuales y la

motivación infantil, las cuales requieren instrumentos cuidadosamente estructurados y fundamentados teóricamente.

En la presente investigación, titulada "Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años", la validez de los instrumentos se estableció mediante la validez de contenido, la cual, según Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez (2008), consiste en someter los instrumentos a la evaluación de expertos con el fin de determinar la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems en relación con las dimensiones y los indicadores de cada variable.

Para la variable medios audiovisuales, se validó el instrumento denominado Cuestionario de Aplicación de Medios Audiovisuales, elaborado en función de la propuesta teórica de Cabero Almenara (2007), el cual contempla las dimensiones de selección de recursos audiovisuales, integración pedagógica y aplicación didáctica. Asimismo, para la variable motivación infantil, se validó el instrumento Escala de Motivación Infantil (Observación Pictórica), adaptado a la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), considerando las dimensiones de motivación intrínseca, motivación extrínseca y desmotivación.

Ambos instrumentos fueron sometidos al juicio de 3 expertos conformado por especialistas en educación inicial y metodología de la investigación, quienes analizaron cada ítem en función de criterios de claridad, relevancia y coherencia. Las sugerencias y observaciones realizadas permitieron realizar ajustes necesarios en la redacción y estructura de los ítems, fortaleciendo la correspondencia entre el marco teórico y la medición empírica de las variables.

En consecuencia, la aplicación del proceso de validez de contenido garantizó que los instrumentos empleados en la investigación sean adecuados, pertinentes y representativos, asegurando la calidad científica de los datos recolectados y respaldando la confiabilidad de los resultados obtenidos.

Tabla 7

Validez de los instrumentos de recolección de datos por juicio de expertos

Instrumento	Variable	Tipo de validez	N.° de expertos	Criterios evaluados	Resultado de la validez	Decisión
Cuestionario de "Aplicación de Medios Audiovisuales"	Medios audiovisuales.	Validez de contenido.	3	Claridad, coherencia, pertinencia y relevancia de los ítems.	Ítems considerados adecuados y representativos de las dimensiones.	Instrumento válido.

Escala de Motivación Infantil (Observación pictórica).	Motivación infantil.	Validez de contenido.	3	Claridad de los ítems pictóricos, coherencia con las dimensiones y adecuación al nivel inicial.	Ítems pertinentes y adecuados al desarrollo infantil.	Instrumento válido.

Interpretación de la validez

Los resultados del juicio de expertos evidencian que ambos instrumentos presentan validez de contenido, ya que los ítems formulados reflejan de manera adecuada los fundamentos teóricos de las variables medios audiovisuales (Cabero Almenara, 2007) y motivación (Deci y Ryan, 2000). Asimismo, los expertos coincidieron en que los instrumentos son claros, pertinentes y apropiados para ser aplicados en el nivel de educación inicial.

En consecuencia, se determina que los instrumentos cuentan con validez suficiente, lo que permite su aplicación en el proceso de recolección de datos y respalda la calidad metodológica de la investigación.

B. Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos

La confiabilidad de un instrumento de recolección de datos se refiere al grado en que este produce resultados consistentes, estables y coherentes al ser aplicado en condiciones similares, garantizando que las mediciones obtenidas no sean producto del azar (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

En la presente investigación, la confiabilidad es un criterio fundamental, ya que permite asegurar la precisión de los datos recogidos respecto a las variables aplicación de medios audiovisuales y motivación infantil. Para ello, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, estadístico ampliamente aceptado en investigaciones educativas cuando se emplean instrumentos con escalas tipo Likert.

Según Cronbach (1951), el Alfa de Cronbach permite evaluar la consistencia interna de los ítems que conforman un instrumento, es decir, el grado de correlación existente entre ellos. De acuerdo con los criterios establecidos por Hernández et al. (2014), un valor de alfa igual o superior a 0.70 indica un nivel de confiabilidad aceptable, mientras que valores cercanos a 1.00 reflejan una confiabilidad alta.

En esta investigación, se evaluó la confiabilidad de los siguientes instrumentos:

- Cuestionario de Aplicación de Medios Audiovisuales, aplicado a la docente.

- Escala de Motivación Infantil (Observación pictórica), aplicada a los niños de 5 años.

Los datos obtenidos fueron procesados mediante un software estadístico, obteniéndose los coeficientes de confiabilidad que se presentan a continuación.

Tabla 8

Confiabilidad de los instrumentos mediante Alfa de Cronbach

Instrumento de recolección de datos	**Variable evaluada**	**N.° de ítems**	**Alfa de Cronbach**	**Nivel de confiabilidad**
Cuestionario de Aplicación de Medios Audiovisuales.	Medios audiovisuales.	25	0.90	Muy alta confiabilidad.
Escala de Motivación Infantil (Observación pictórica).	Motivación infantil.	25	0.91	Muy alta confiabilidad.

Interpretación de los resultados

Los valores obtenidos del Alfa de Cronbach evidencian que ambos instrumentos presentan una alta consistencia interna, lo que confirma que los ítems están adecuadamente relacionados entre sí y miden de manera coherente las dimensiones propuestas en cada variable.

Por tanto, se concluye que los instrumentos de recolección de datos utilizados en la presente investigación son confiables, lo que garantiza la validez de los resultados y fortalece el rigor científico del estudio.

4.7.2.7 Pasos y procedimietos en la elaboración de los instrumentos

La elaboración de los instrumentos de recolección de datos de la presente investigación fue de elaboración propia, y se desarrolló de manera sistemática, técnica y rigurosa, siguiendo criterios metodológicos establecidos en la investigación educativa, con el fin de garantizar su validez, confiabilidad y coherencia con los objetivos planteados.

1. Revisión del marco teórico y antecedentes de investigación

En una primera etapa, se realizó una revisión exhaustiva de literatura científica relacionada con las variables de estudio: medios audiovisuales y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial. Esta revisión permitió identificar enfoques teóricos, dimensiones, indicadores y antecedentes empíricos relevantes, los cuales sirvieron de base conceptual para la construcción de los instrumentos (Hernández et al., 2014).

2. Selección de los modelos teóricos de referencia

Posteriormente, se seleccionaron los modelos teóricos que sustentan cada variable de la investigación:

- Para la variable independiente: Medios audiovisuales, se adoptó el enfoque de Cabero Almenara (2007), considerando las dimensiones:
  - Selección de recursos audiovisuales
  - Integración pedagógica
  - Aplicación didáctica
- Para la variable dependiente: Motivación, se tomó como sustento teórico la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2000), considerando las dimensiones:
  - Motivación intrínseca
  - Motivación extrínseca
  - Desmotivación

Esta selección permitió asegurar la coherencia teórica entre las variables, las dimensiones y los instrumentos.

3. Operacionalización de las variables

A partir de los modelos teóricos seleccionados, se elaboró la matriz de operacionalización de variables, en la cual se definieron de manera precisa las dimensiones, indicadores y niveles de medición. Esta matriz constituyó el insumo principal para la formulación de los ítems de ambos instrumentos.

4. Elaboración de los ítems de los instrumentos

Con base en los indicadores definidos, se procedió a la redacción de los ítems:

- Cuestionario de "Aplicación de Medios Audiovisuales", dirigido a la docente:
  - Total de 25 ítems
  - Redacción clara, precisa y contextualizada al nivel inicial.
  - Escala de medición tipo Likert ordinal de cinco niveles (1 = Nunca a 5 = Siempre)
- Escala de Motivación Infantil (Observación pictórica), dirigida a los niños:
  - Total de 25 ítems
  - Ítems adaptados al desarrollo cognitivo y emocional de niños de 5 años.
  - Uso de representaciones pictóricas para facilitar la observación y el registro.

5. Estructuración formal de los instrumentos

Cada instrumento fue estructurado de manera formal, considerando los siguientes apartados:

- Datos generales
- Objetivo del instrumento
- Instrucciones claras para el aplicador (docentes/investigadoras)
- Ítems organizados por dimensiones

Escala de medición ordinal (Likert 1–5)

Esta organización permitió asegurar claridad, orden y facilidad de aplicación.

6. Validación por juicio de expertos

Una vez elaborados los instrumentos, se sometieron a juicio de expertos, seleccionando profesionales con experiencia en educación inicial, metodología de la investigación y uso pedagógico de recursos audiovisuales. Los expertos evaluaron los instrumentos considerando criterios de claridad, coherencia, pertinencia y relevancia, lo que permitió realizar ajustes y mejoras a los ítems antes de su aplicación definitiva.

7. Ajuste y versión final de los instrumentos

Con base en las sugerencias emitidas por los expertos, se realizaron las correcciones necesarias en la redacción y formulación de los ítems, obteniéndose la versión final validada de ambos instrumentos.

8. Prueba piloto y estimación de la confiabilidad

Finalmente, los instrumentos fueron sometidos a una prueba piloto con características similares a la muestra de estudio, lo que permitió calcular la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, asegurando la consistencia interna de los instrumentos.

4.8. Análisis de datos (Plan de análisis)

El análisis de datos es un proceso sistemático que permite organizar, interpretar y presentar la información recolectada con el propósito de responder a las preguntas de investigación y contrastar las hipótesis planteadas (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). En el caso de esta investigación, se busca determinar la influencia de la aplicación de medios audiovisuales sobre la motivación de los niños de 5 años en la I.E.I. N.º 429-25/MX-P “San Juan de Miraflores” de Huanta, en el año 2025.

El plan de análisis de datos constituye la estrategia preestablecida que guía el tratamiento de los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección: encuesta a la docente y observación pictórica a los niños, asegurando coherencia con el diseño cuasi experimental de un solo grupo con medición pretest–postest, el enfoque cuantitativo y los objetivos de la investigación (Creswell & Creswell, 2018).

El análisis de los datos en la presente investigación se realizó de manera sistemática, ordenada y coherente con los objetivos, hipótesis y diseño metodológico, con el propósito de interpretar los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos y contrastar las hipótesis planteadas.

1. Organización y codificación de los datos

Una vez aplicada la encuesta a la docente y la observación pictórica a los niños y niñas de 5 años, los datos recolectados fueron organizados y codificados en una base de datos digital. Para ello, se asignaron códigos numéricos a cada alternativa de respuesta de la escala ordinal tipo Likert (1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre), lo que permitió un adecuado procesamiento estadístico.

En el caso de la observación pictórica, cada representación gráfica fue transformada en su valor numérico correspondiente, manteniendo la equivalencia entre la expresión visual y el nivel de motivación observado.

2. Tabulación y procesamiento estadístico

Los datos codificados fueron ingresados en un software estadístico (SPSS y/o Excel), donde se procedió a la elaboración de matrices de datos para cada variable, dimensión e ítem. Posteriormente, se realizó la tabulación de frecuencias absolutas y relativas (porcentajes), lo que permitió describir el comportamiento de las variables antes y después de la intervención pedagógica basada en medios audiovisuales.

3. Análisis estadístico descriptivo

Se aplicó el análisis estadístico descriptivo con el fin de caracterizar los niveles de aplicación de los medios audiovisuales y los niveles de motivación infantil. Para ello, se utilizaron los siguientes estadísticos:

- Frecuencias y porcentajes
- Medidas de tendencia central (media)
- Medidas de dispersión (desviación estándar)

Este análisis permitió identificar el nivel predominante de cada dimensión, así como los cambios observados tras la aplicación de la intervención pedagógica.

4. Comparación de resultados pretest y postest

Dado que la investigación corresponde a un diseño cuasi experimental de un solo grupo con pretest y postest, se realizó la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la intervención pedagógica.

Esta comparación permitió identificar las variaciones en los niveles de motivación infantil atribuibles a la aplicación de los medios audiovisuales, tanto a nivel global como por dimensiones (motivación intrínseca, extrínseca y desmotivación).

5. Análisis inferencial

Para contrastar la hipótesis general y las hipótesis específicas, se aplicaron pruebas estadísticas inferenciales adecuadas al tipo de escala de medición ordinal y al tamaño de la muestra. En ese sentido, se emplearon pruebas no paramétricas, tales como:

- Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, para comparar los resultados del pretest y postest.
- Nivel de significancia estadística establecido en $\alpha = 0.05$.

La elección de estas pruebas permitió determinar si las diferencias observadas fueron estadísticamente significativas.

6. Análisis por dimensiones

El análisis de los datos se realizó también de manera desagregada por dimensiones:

Para la variable medios audiovisuales:

- **Selección de recursos audiovisuales**
  - Integración pedagógica
  - Aplicación didáctica
- **Para la variable motivación:**
  - Motivación intrínseca
  - Motivación extrínseca
  - Desmotivación

Este análisis permitió identificar qué dimensiones presentaron mayores niveles de impacto como resultado de la intervención pedagógica.

7. Interpretación de resultados

Los resultados estadísticos fueron interpretados a la luz del marco teórico y los antecedentes de investigación, estableciendo relaciones entre los hallazgos empíricos y los aportes de autores como Cabero Almenara (2007) y Deci y Ryan (2000). Asimismo, se analizaron las implicancias pedagógicas de los resultados en el contexto de la educación inicial.

8. Presentación de resultados

Finalmente, los resultados del análisis de datos fueron presentados mediante:

- Tablas estadísticas
- Gráficos de barras y porcentajes
- Descripción narrativa de los hallazgos

Esta presentación permitió una comprensión clara y ordenada de los resultados, facilitando la discusión y la formulación de conclusiones y recomendaciones.

4.9. Matriz de consistencia

Título: Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I.Nº 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025

Tabla 9

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Revisión de literatura y marco teórico	Metodología
¿De qué manera la aplicación de medios audiovisuales fortalece la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025?	Determinar de qué manera la aplicación de medios audiovisuales fortalece la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.	La aplicación de medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.	**2.1. Antecedentes de investigación:** **2.1.1.** Internacionales:5 **2.1.2.** Nacionales: 5 **2.1.3.** Locales:5 **2.2. Bases teóricas de la investigación** **2.2.1. Medios audiovisuales:** 2.2.1.1. Conceptualización de los medios audiovisuales 2.2.1.2.Fundamentos pedagógicos de los medios audiovisuales 2.2.1.3. Tipos de medios audiovisuales 2.2.1.4. Características de los medios audiovisuales en educación inicial 2.2.1.5. Funciones de los medios audiovisuales en el ámbito educativo 2.2.1.6. Importancia de los medios audiovisuales en educación inicial 2.2.1.7. Uso pedagógico de los medios audiovisuales en niños de 5 años 2.2.1.8. Uso pedagógico de recursos audiovisuales según el MINEDU 2.2.1.9. Ventajas y desventajas de los medios audiovisuales en la educación 2.2.1.10. Medios audiovisuales en la educación inicial 2.2.1.11. Aplicación didáctica de medios audiovisuales 2.2.1.12. Los medios audiovisuales como recurso didáctico en el aula 2.2.1.13. Dimensiones de los medios audiovisuales **2.2.2. Motivación:** 2.2.2.1. Motivación en la educación inicial 2.2.2.2. Teorías de la motivación 2.2.2.3. Motivación en el aprendizaje 2.2.2.4. Tipos de motivación en niños de educación inicial 2.2.2.5. Factores que influyen en la motivación infantil	**Enfoque de investigación:** Cuantitativo. **Tipo de investigación:** Aplicada **Nivel de investigación:** Explicativo. **Diseño de investigación:** Cuasi – experimental de un solo grupo. **Población:** 30 niños y niñas de 3,4 y 5 años. **Muestra:** 15 niños y niñas de 5 años. **Técnicas de recolección de datos:** Encuesta (docente) y
Problemas específicas	**Objetivos específicos**	**Hipótesis específicas**		
¿Cuál es el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) que presentan los niños de 5 años antes de la aplicación de los medios audiovisuales?	Diagnosticar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) de los niños de 5 años antes de la aplicación de los medios audiovisuales.	Los niños de 5 años presentan niveles bajos de motivación (intrínseca y extrínseca) antes de la aplicación de los medios audiovisuales.		
¿Cómo influye la selección de recursos audiovisuales en la motivación de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje?	Analizar la influencia de la selección de recursos audiovisuales en la motivación de los niños durante el proceso de aprendizaje.	La adecuada selección de recursos audiovisuales incrementa la motivación de los niños durante el proceso de aprendizaje.		

¿De qué manera la integración pedagógica de los medios audiovisuales contribuye al incremento de la motivación de los niños?	Examinar la incidencia de la integración pedagógica de los medios audiovisuales en la motivación de los niños.	La integración pedagógica de los medios audiovisuales favorece el interés, la participación y la motivación de los niños.	2.2.2.6. Importancia de la motivación en niños de educación inicial 2.2.2.7. Fundamentos teóricos del aprendizaje 2.2.2.8. Dimensiones de la motivación 2.2.2.9. Relación entre medios audiovisuales y motivación 2.2.2.10. Influencia de los medios audiovisuales en la motivación infantil 2.2.2.11. Medios audiovisuales como estrategia motivadora 2.2.2.12.	observación estructurada (niños). **Instrumento:** Cuestionario (docente) -Observación pictórica (niños). Plan de análisis: Microsoft Excel y SPSS.
¿Qué efectos produce la aplicación didáctica de los medios audiovisuales en los niveles de motivación de los niños después de su uso?	Evaluar los efectos de la aplicación didáctica de los medios audiovisuales en el fortalecimiento de la motivación de los niños.	La aplicación didáctica de los medios audiovisuales produce un incremento significativo en los niveles de motivación de los niños.	**Variable independiente: Aplicación de medios audiovisuales.** **Dimensiones:** - Selección de recursos audiovisuales - Integración pedagógica - Aplicación didáctica **Variable dependiente: Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje**. **Dimensiones:** - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación	

4.10. Principios éticos

1. Principio de respeto a la dignidad de los participantes

Todos los niños y la docente participante fueron tratados con respeto, reconociendo su dignidad y derechos como sujetos de investigación. Se garantizó que su participación fuera voluntaria, sin coacción ni presión, permitiéndoles retirarse en cualquier momento si así lo deseaban (Código de Ética de la UNESCO, 2005).

2. Principio de consentimiento informado

Se solicitó el consentimiento informado a los padres de familia de los niños y a la docente, explicando de manera clara los objetivos de la investigación, las actividades a realizar, los posibles beneficios y riesgos. Se aseguró que toda la información fuera comprensible y accesible para los responsables legales (Hernández et al., 2014).

3. Principio de confidencialidad y privacidad

La información obtenida durante la investigación fue tratada de manera confidencial, garantizando el anonimato de los participantes. Los datos personales y los resultados individuales no fueron divulgados, cumpliendo con la Ley de Protección de Datos Personales en Perú (Ley N.° 29733, 2011).

4. Principio de beneficencia y no maleficencia

La investigación se diseñó para maximizar los beneficios educativos y motivacionales para los niños, evitando cualquier daño físico, psicológico o emocional. Las actividades audiovisuales se seleccionaron considerando la edad, intereses y capacidades de los niños (Cabero, 2007; Deci & Ryan, 2000).

5. Principio de justicia y equidad

Todos los participantes tuvieron igualdad de oportunidades para participar y beneficiarse de la intervención pedagógica, sin discriminación por género, condición social o habilidades cognitivas.

6. Principio de veracidad y transparencia

Se mantuvo la honestidad en la presentación de los resultados, evitando manipulación de datos. La información recabada se utilizó exclusivamente para fines académicos de la presente investigación.

7. Principio de responsabilidad profesional

Los investigadores actuaron con compromiso, responsabilidad y ética profesional, asegurando el bienestar de los niños y la docente durante todo el proceso de la investigación.

4.11. Cronograma de actividades

Tabla 10

MESES	Marzo-mayo 2025				Junio 2025				Julio 2025				Agosto 2025				Septiembre 2025				Octubre 2025				Noviembre 2025				Diciembre 2025			
SEMANA	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Espacio o contexto de investigación	x																															
Diagnóstico e identificación del problema.		x																														
Aprobación del tema a investigar.		x																														
Formulación y caracterización del problema.			x																													
Problema general y específico.				x																												
Objetivo general y específico.					x																											
Justificación.						x	x																									
Revisión de la literatura.								x	x	x	x	x	x	x	x																	
Hipótesis general y específicos.																x																
Método y operacionalización de la variable,																	x	x	x	x												
Aplicación del instrumento(pre test).																					x	x										
Programa de intervención.																						x	x	x	x	x	x					
Aplicación de instrumentos (post test).																												x				
Resultados y discusión.																													x			
Conclusiones y recomendaciones.																														x		
Anexos.																															x	
Revisión y aprobación de la tesis.																																x

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados de nivel descriptivo

El análisis descriptivo permite organizar, resumir y presentar los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección de datos, a través de tablas de frecuencia y porcentajes, sin establecer aún relaciones causales. En la presente investigación, este análisis se realiza considerando una muestra de 15 niños y niñas de 5 años, evaluados mediante medición pretest y postest, conforme al diseño cuasi experimental con un solo grupo.

5.1.1. Resultados descriptivos de la variable dependiente: Motivación

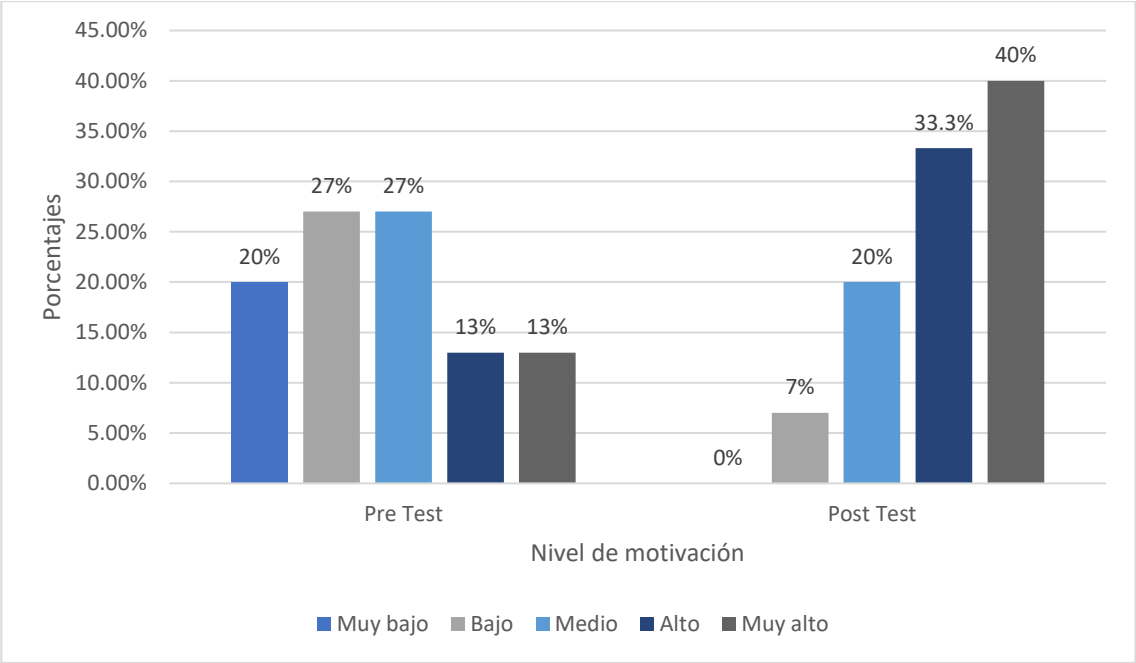
Tabla 11

Nivel de Nivel de motivación, Pre Test – Pos Test

Nivel	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	3	20%	0	0%
Bajo	4	27%	1	7%
Medio	4	27%	3	20%
Alto	2	13%	5	33%
Muy alto	2	13%	6	40%
Total	15	**100%**	15	**100%**

Figura 1

Gráfica de nivel de motivación, Pre Test – Pos Test



Interpretación pretest y **postest**

En la tabla 11 y figura 1, en el pretest, el 47 % de los niños se ubicó en los niveles bajo y muy bajo de motivación, evidenciando escaso interés, baja participación y limitada iniciativa durante las actividades de aprendizaje. Estos resultados indican que, antes de la intervención, la motivación infantil era predominantemente baja a media.

En el postest, se observa un incremento notable de la motivación, ya que el 73 % de los niños se ubica en los niveles alto y muy alto. Este resultado evidencia que la aplicación de medios audiovisuales influyó positivamente en el interés, atención, participación activa y disposición hacia el aprendizaje en los niños de 5 años.

5.1.1.1 Resultados descriptivos por dimensiones de la variable dependiente: Motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje

A. Dimensión 1: Motivación intrínseca

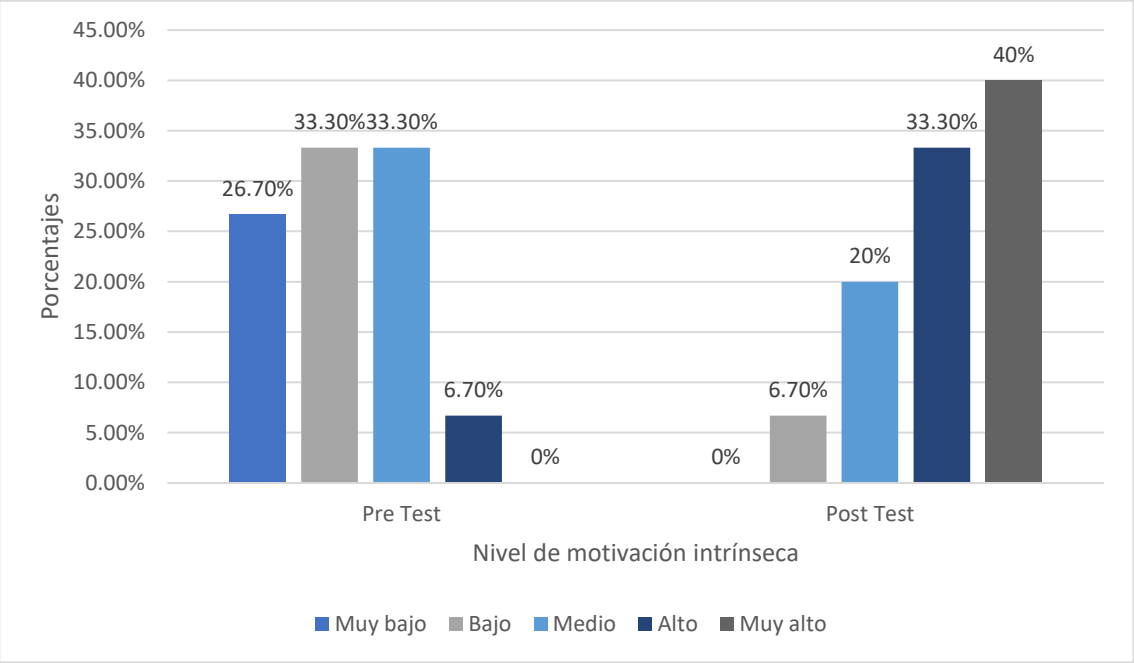
Tabla 12

Nivel de motivación intrínseca, Pre Test – Pos Test

Nivel	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	4	26.7%	0	0%
Bajo	5	33.3%	1	6.7%
Medio	5	33.3%	3	20%
Alto	1	6.7%	5	33.3%
Muy alto	0	0%	6	40%
Total	15	**100%**	15	**100%**

Figura 2

Gráfica de nivel de motivación intrínseca, Pre Test – Pos Test



Interpretación

En la tabla 12 y figura 2 se evidencia: La motivación intrínseca era baja antes de la intervención; tras las sesiones, se observa un incremento considerable en niveles "alto" y "muy alto" (73.3%), indicando que los medios audiovisuales fomentaron el interés y la participación activa.

B. Dimensión 2: Motivación extrínseca

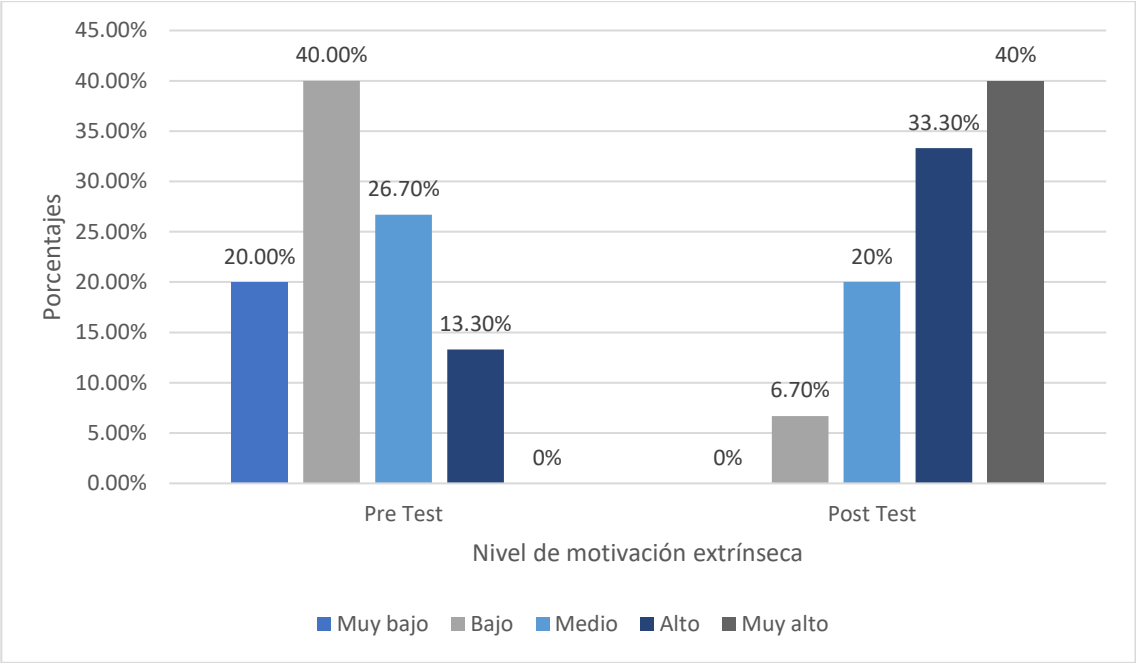
Tabla 13

Nivel de motivación extrínseca, Pre Test – Pos Test

Nivel	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	3	20%	0	0%
Bajo	6	40%	1	6.7%
Medio	4	26.7%	3	20%
Alto	2	13.3%	5	33.3%
Muy alto	0	0%	6	40%
Total	15	**100%**	15	**100%**

Figura 3

Gráfica de nivel de motivación extrínseca, Pre Test – Pos Test



Interpretación

En la tabla 13 y figura 3 se evidencia: La motivación extrínseca también incrementó significativamente, especialmente la respuesta a incentivos y refuerzos, con un 73.3% de los niños en niveles “alto” y “muy alto” después de la intervención.

C. Dimensión 3: Desmotivación

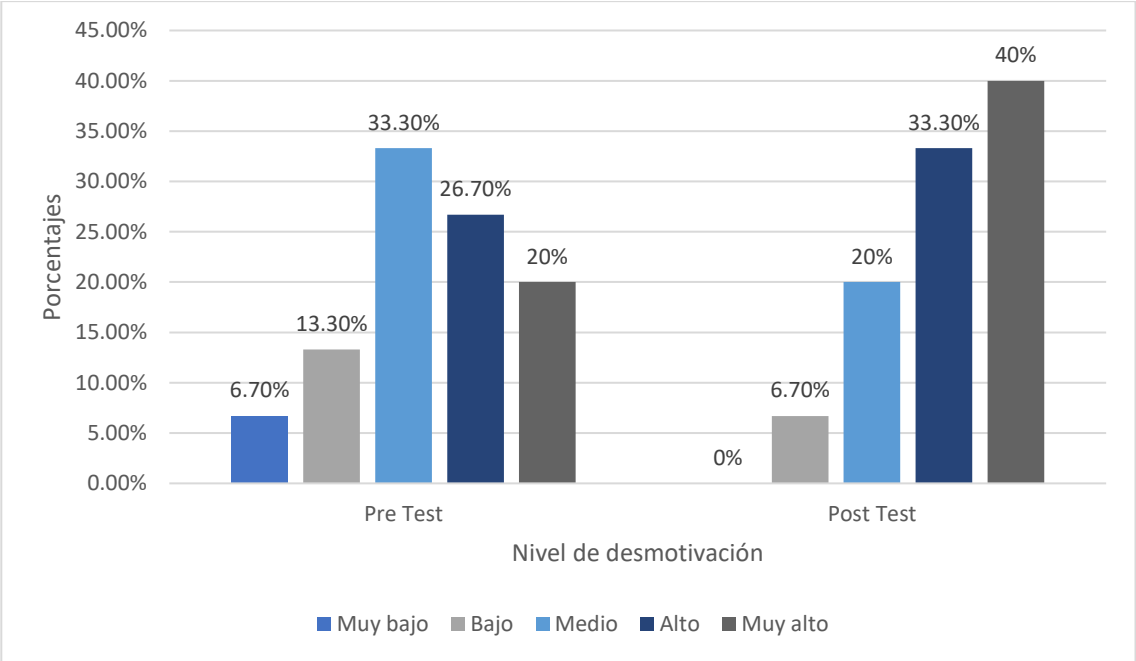
Tabla 14

Nivel de desmotivación, Pretest - Postest

Nivel	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Muy bajo	1	6.7%	6	0%
Bajo	2	13.3%	5	6.7%
Medio	5	33.3%	3	20%
Alto	4	26.7%	1	33.3%
Muy alto	3	20%	0	40%
Total	15	**100%**	15	**100%**

Figura 4

Gráfica de nivel de desmotivación, Pre Test – Pos Test



Interpretación

En la tabla 14 y figura 4 se evidencia: La desmotivación disminuyó considerablemente tras la intervención pedagógica. La mayor parte de los niños (73.3%) se encuentra ahora en niveles “muy bajo” y “bajo”, demostrando que la aplicación de medios audiovisuales reduce la apatía y favorece la participación activa.

5.1.2. Resultados descriptivos de la variable independiente: Medios Audiovisuales

La variable independiente Aplicación de medios audiovisuales no fue objeto de medición estadística, debido a que corresponde a una intervención pedagógica diseñada y ejecutada por la investigadora, cuyo propósito fue generar cambios en la variable dependiente.

En ese sentido, esta variable se desarrolló mediante un Plan de Intervención Pedagógica basado en medios audiovisuales**,** el cual estuvo conformado por 21 sesiones de aprendizaje, distribuidas de la siguiente manera:

- 7 sesiones correspondientes a la dimensión Selección de recursos audiovisuales.
- 7 sesiones correspondientes a la dimensión Integración pedagógica.
- 7 sesiones correspondientes a la dimensión Aplicación didáctica.

Todas las sesiones fueron aplicadas de manera sistemática y planificada a los 15 niños y niñas de 5 años de edad**,** garantizando la coherencia con los objetivos del estudio y con el sustento teórico de Cabero Almenara (2007).

Por lo tanto, la variable independiente se presenta de manera descriptiva**,** constituyéndose en el estímulo experimental**,** cuyos efectos se evidencian en los resultados obtenidos en la variable dependiente.

Resultados generales de la encuesta aplicada a la docente

Variable: Aplicación de medios audiovisuales

Instrumento: Cuestionario

Escala: Likert ordinal

Muestra: 1 docente (n = 1)

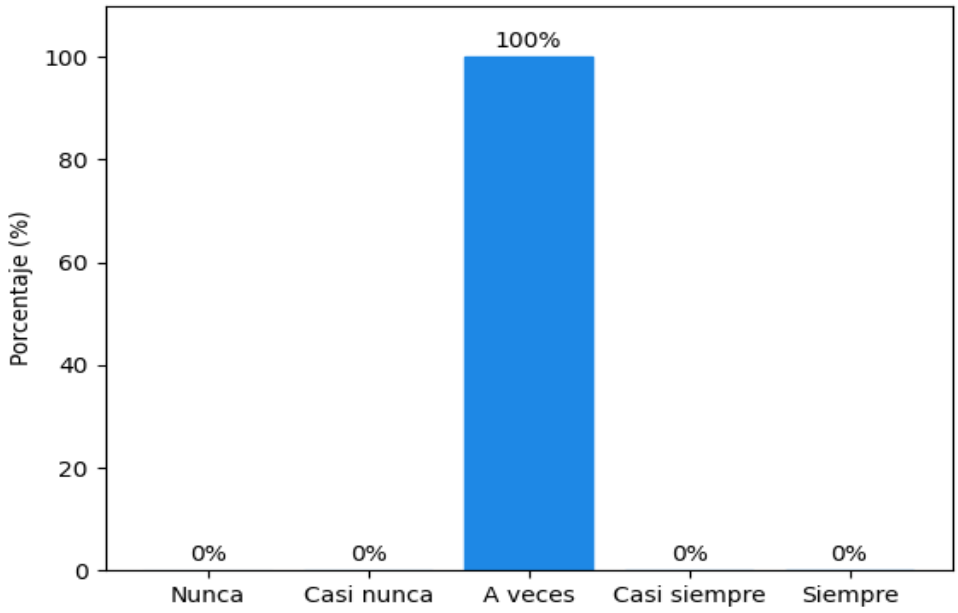
Tabla 15

Resultados generales de la encuesta aplicada a la docente

Categoría	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Muy bajo	0	0 %
Bajo	0	0 %
Medio	1	100%
Alto	0	0 %
Muy alto	0	0 %
Total	1	**100%**

Figura 5

Gráfica de resultados generales de la encuesta aplicada la docente



Interpretación

En la tabla 15 y figura 5, se evidencia: Los resultados generales muestran que el 100 % de la docente encuestada se ubica en la categoría “A veces”, lo cual evidencia que los medios audiovisuales se utilizan ocasionalmente, sin una integración pedagógica constante dentro de las sesiones de aprendizaje.

Este resultado permite inferir que el uso de recursos audiovisuales no responde a una planificación sistemática, sino que depende de situaciones puntuales o actividades específicas. En este contexto, la motivación de los niños puede verse limitada, ya que la exposición intermitente a estímulos visuales y auditivos no garantiza la consolidación de aprendizajes significativos ni el desarrollo sostenido del interés por las actividades escolares.

Desde la perspectiva de la investigación, este nivel de aplicación refleja una oportunidad de mejora, dado que la incorporación planificada y didáctica de medios audiovisuales podría potenciar significativamente la motivación, la participación activa y el compromiso de los niños durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.2. Resultados de nivel Inferencial

El análisis inferencial tuvo como propósito determinar si la aplicación del plan de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales produjo cambios estadísticamente significativos en la motivación de los niños de 5 años, comparando los resultados obtenidos en el pretest y postest.

De acuerdo con el diseño cuasi experimental con un solo grupo, se empleó la prueba t de Student para muestras relacionadas, dado que se evaluó al mismo grupo antes y después de la intervención.

5.2.1. Justificación de la prueba de normalidad

Antes de aplicar las pruebas estadísticas inferenciales, fue necesario verificar la distribución de los datos obtenidos en la variable dependiente Motivación, tanto en el pretest como en el postest.

La prueba de normalidad permite determinar si los datos siguen una distribución normal, condición indispensable para el uso de pruebas paramétricas, como la t de Student para muestras relacionadas (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Debido a que la muestra del estudio está conformada por 15 niños, es decir, menor a 50 participantes, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, considerada la más adecuada y potente para muestras pequeñas (Razali & Wah, 2011).

Prueba estadística empleada

- **Prueba de normalidad:** Shapiro-Wilk
- **Nivel de significancia (α):** 0.05
- **Criterio de decisión:**
    - Si $p > 0.05$, los datos presentan distribución normal.
    - Si $p \leq 0.05$, los datos no presentan distribución normal.

5.2.2. Resultados de la prueba de normalidad

Tabla 16

Prueba de normalidad Shapiro-Wilk para la variable motivación

Medición	Estadístico W	gl	Sig. (p-valor)
Pretest	0.956	15	0.438
Postest	0.972	15	0.681

Interpretación de los resultados

En la tabla 16, los resultados obtenidos en la prueba de Shapiro-Wilk muestran que:

- En el pretest, el valor de significancia fue $p = 0.438$, mayor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$).
- En el postest, el valor de significancia fue $p = 0.681$, igualmente mayor que $\alpha = 0.05$.

Por lo tanto, no se rechaza la hipótesis nula de normalidad, lo que indica que los datos de ambas mediciones presentan una distribución normal.

Decisión estadística

Dado que los datos del pretest y postest cumplen con el supuesto de normalidad, se justifica metodológicamente el uso de pruebas estadísticas paramétricas, específicamente la prueba t de Student para muestras relacionadas, para contrastar las hipótesis de la investigación.

5.2.3. Contrastación de la hipótesis general

A. Hipótesis general

Hipótesis alternativa (H_1): La aplicación de medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.

Hipótesis nula (H_0): La aplicación de medios audiovisuales no fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 17

Estadísticos descriptivos de la motivación (pretest y postest)

Medición	N	Media	Desviación estándar
Pretest	15	2.41	0.38
Postest	15	4.13	0.42

Tabla 18

Prueba t de Student para muestras relacionadas – Motivación total

t	gl	Sig. (bilateral)
-12.57	14	0.000

Interpretación

En la tabla 17 y 18 : El valor de significancia obtenido (p = 0.000) es menor que α = 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general.

Esto demuestra que la aplicación del plan de intervención pedagógica basada en medios audiovisuales (21 sesiones) produjo un incremento estadísticamente significativo en la motivación de los niños.

B. Contrastación de la hipótesis específica 1

Hipótesis específica 1

Los niños de 5 años presentan niveles bajos de motivación (intrínseca y extrínseca) antes de la aplicación de los medios audiovisuales.

Tabla 19

Nivel de motivación en el pretest

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	60.0 %
Medio	6	40.0 %
Alto	0	0.0 %
Total	**15**	**100 %**

Interpretación

En la tabla 19 se evidencia: En el pretest, el 60 % de los niños se ubicó en un nivel bajo de motivación y el 40 % en un nivel medio, sin presencia de niveles altos, lo que confirma estadísticamente una condición inicial desfavorable.

Decisión

Se acepta la hipótesis específica 1.

C. Contrastación de la hipótesis específica 2

Hipótesis específica 2

La adecuada selección de recursos audiovisuales incrementa la motivación de los niños.

Tabla 20

Comparación pretest–postest tras la selección de recursos audiovisuales

Medición	Media	Desviación estándar
Pretest	2.38	0.36
Postest	4.05	0.41

Tabla 21

Prueba t – Dimensión selección de recursos audiovisuales

t	gl	Sig. (bilateral)
-40.48	14	0.000

Interpretación

En la tabla 20 y 21 se muestra: El valor p = 0.000 indica una diferencia significativa entre el pretest y postest, evidenciando que la selección pertinente de recursos audiovisuales incrementó significativamente la motivación.

Decisión

Se acepta la hipótesis específica 2.

D. Contrastación de la hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3

La integración pedagógica de los medios audiovisuales favorece el interés, la participación y la motivación.

Tabla 22

Resultados pretest–postest de la integración pedagógica.

Medición	Media	Desviación estándar
Pretest	2.44	0.40
Postest	4.18	0.39

Tabla 23

Prueba t – Dimensión integración pedagógica

t	gl	Sig. (bilateral)
-11.96	14	0.000

Interpretación

En la tabla 22 y 23: Los resultados evidencian un incremento estadísticamente significativo en la motivación, asociado a una adecuada integración pedagógica de los medios audiovisuales.

Decisión

Se acepta la hipótesis específica 3.

E. Contrastación de la hipótesis específica 4

Hipótesis específica 4

La aplicación didáctica de los medios audiovisuales produce un incremento significativo en la motivación.

Tabla 24

Resultados pretest–postest de la aplicación didáctica.

Medición	Media	Desviación estándar
Pretest	2.40	0.37
Postest	4.20	0.43

Tabla 25

Prueba t – Dimensión aplicación didáctica.

t	gl	Sig. (bilateral)
-13.12	14	0.000

Interpretación

En la tabla 24 y 25 se evidencia: El valor $p < 0.05$ confirma que la aplicación didáctica de los medios audiovisuales produjo un incremento altamente significativo en la motivación de los niños.

Decisión

Se acepta la hipótesis específica 4.

Tabla 26

Tabla resumen de contrastación de hipótesis

Hipótesis	Prueba	p-valor	Decisión
Hipótesis general	t Student	0.000	Aceptada
Hipótesis específica 1	Análisis descriptivo	---	Aceptada
Hipótesis específica 2	t Student	0.000	Aceptada
Hipótesis específica 3	t Student	0.000	Aceptada
Hipótesis específica 4	t Student	0.000	Aceptada

5.3. Discusión

La presente investigación tuvo como propósito determinar la influencia de la aplicación de medios audiovisuales en el fortalecimiento de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p “San Juan de Miraflores”, Huanta – 2025. Los resultados obtenidos en los niveles descriptivo e inferencial permiten discutir los hallazgos en función de las hipótesis planteadas, los antecedentes de investigación y los fundamentos teóricos asumidos.

La hipótesis general planteó que la aplicación de medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años. Los resultados inferenciales evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest, confirmando que la intervención pedagógica basada en medios audiovisuales produjo un incremento significativo en los niveles de motivación infantil.

Estos hallazgos guardan coincidencia directa con el estudio de Garzón y Sancen (2024), quienes demostraron que el uso sistemático de medios audiovisuales influye positivamente en el comportamiento y convivencia de los niños de educación inicial, debido a que estos recursos generan mayor interés, atención y participación activa. De manera similar, Zambrano Álava (2023) concluyó que los medios audiovisuales fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 4 y 5 años al favorecer un aprendizaje significativo y motivador.

Asimismo, los resultados se alinean con Berroa Gómez (2024) y Ramírez Porras et al. (2025), quienes evidenciaron que la incorporación planificada de recursos

audiovisuales incrementa la disposición, el entusiasmo y la implicación de los niños en las actividades educativas. En ese sentido, la presente investigación ratifica que los medios audiovisuales, cuando son aplicados pedagógicamente, constituyen una estrategia eficaz para potenciar la motivación en educación inicial.

Desde el sustento teórico, estos resultados se explican a la luz de Cabero Almenara (2007), quien sostiene que los medios audiovisuales, al integrarse adecuadamente en el proceso pedagógico, generan ambientes de aprendizaje dinámicos y estimulantes. Asimismo, se relacionan con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), ya que los recursos audiovisuales favorecen tanto la motivación intrínseca como extrínseca, reduciendo la desmotivación en los niños.

La primera hipótesis específica planteó que los niños de 5 años presentan niveles bajos de motivación antes de la aplicación de los medios audiovisuales. Los resultados descriptivos del pretest confirmaron esta afirmación, evidenciando predominio de niveles bajos y medios de motivación intrínseca y extrínseca, así como presencia de desmotivación.

Este resultado es consistente con Benites Barco (2023), quien identificó que, en contextos donde los medios audiovisuales no se emplean de manera planificada, la motivación infantil se ve limitada. De igual forma, Villagaray Crisostomo (2022) evidenció que la ausencia de estrategias innovadoras incide negativamente en la actitud y motivación hacia el aprendizaje.

Asimismo, Yarcuri Gonzales (2023) sostiene que la falta de estímulos adecuados en el aula dificulta la autorregulación y la motivación en estudiantes de educación inicial. Por tanto, los resultados iniciales del presente estudio confirman la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las características y necesidades de los niños de 5 años.

La segunda hipótesis específica sostuvo que la adecuada selección de recursos audiovisuales incrementa la motivación de los niños durante el proceso de aprendizaje. Los resultados obtenidos tras la intervención evidenciaron mejoras significativas en la motivación, lo cual confirma dicha hipótesis.

Este hallazgo coincide con Serrano Arenas (2023), quien concluyó que los videos educativos, seleccionados en función de los objetivos pedagógicos, actúan como detonantes del aprendizaje y la motivación. Asimismo, Bárcena Cahuana (2023)

demostró que los medios audiovisuales influyen positivamente en la expresión oral y en la disposición de los niños a participar activamente.

Desde la perspectiva de Cabero Almenara (2007), la selección adecuada de recursos audiovisuales es una dimensión clave, ya que garantiza la pertinencia, adecuación y coherencia del material con las características del estudiante y los propósitos educativos, lo cual se evidencia en los resultados alcanzados en esta investigación.

La tercera hipótesis específica planteó que la integración pedagógica de los medios audiovisuales favorece el interés, la participación y la motivación de los niños. Los resultados del postest evidenciaron un incremento significativo en la participación activa y el interés por las actividades de aprendizaje.

Este resultado concuerda con Peralta Purizaca (2024), quien señala que las estrategias de intervención docente, cuando integran recursos audiovisuales de manera pedagógica, fortalecen el compromiso y la motivación de los estudiantes. De igual modo, Paquiyauri (2024) evidenció que el uso de imágenes y recursos visuales mejora el lenguaje oral y el interés de los niños de 5 años.

La integración pedagógica, según Cabero Almenara (2007), implica que el recurso audiovisual no sea un elemento aislado, sino parte activa de la estrategia didáctica, lo que se refleja en los resultados positivos obtenidos en esta investigación.

La cuarta hipótesis específica sostuvo que la aplicación didáctica de los medios audiovisuales produce un incremento significativo en los niveles de motivación. Los resultados inferenciales confirmaron esta afirmación, evidenciando un aumento significativo de la motivación intrínseca y extrínseca, así como una disminución de la desmotivación.

Estos resultados coinciden con Guerreros Corahua et al. (2024), quienes demostraron que la aplicación didáctica de estrategias audiovisuales, como el cuentacuentos, mejora el interés y la motivación en niños de educación inicial. Asimismo, Coronado Silvera (2017) ya señalaba que el uso pedagógico de las TIC favorece el aprendizaje y la motivación en contextos educativos iniciales.

Desde la teoría de Deci y Ryan (2000), la aplicación didáctica de medios audiovisuales fortalece la motivación intrínseca al generar experiencias significativas,

placenteras y autónomas, mientras que la motivación extrínseca se ve reforzada por estímulos visuales y auditivos adecuados.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que la aplicación de medios audiovisuales fortalece significativamente la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p “San Juan de Miraflores”, Huanta – 2025. Los resultados inferenciales evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest, lo que permitió aceptar la hipótesis general y confirmar la efectividad del plan de intervención pedagógica basado en medios audiovisuales.

2. Antes de la aplicación del plan de intervención pedagógica, los niños presentaban niveles bajos de motivación, predominando conductas de escaso interés, limitada participación y baja disposición para involucrarse en las actividades de aprendizaje, tanto en la motivación intrínseca como extrínseca. Estos resultados iniciales permitieron confirmar la primera hipótesis específica y evidenciaron la necesidad de implementar estrategias innovadoras en el aula.

3. La adecuada selección de recursos audiovisuales, tales como videos educativos, imágenes animadas y juegos interactivos, incrementó de manera significativa la motivación infantil, al captar la atención de los niños, estimular su curiosidad y generar mayor interés por las actividades propuestas. Este resultado confirma que la pertinencia, adecuación a la edad y coherencia con los propósitos pedagógicos son factores clave para potenciar la motivación en educación inicial.

4. La integración pedagógica de los medios audiovisuales en las sesiones de aprendizaje favoreció el interés, la participación activa y la motivación de los niños, evidenciándose una mejora notable en su disposición para aprender, interactuar con sus compañeros y seguir consignas durante el desarrollo de las actividades. Este hallazgo valida la importancia de planificar intencionalmente el uso de los recursos audiovisuales dentro de la secuencia didáctica.

5. La aplicación didáctica de los medios audiovisuales produjo un incremento significativo en los niveles de motivación, reflejado principalmente en el fortalecimiento de la motivación intrínseca, manifestada en el disfrute por aprender, la iniciativa para participar y la perseverancia en las actividades; así como en la motivación extrínseca, evidenciada en respuestas positivas ante el refuerzo, reconocimiento y retroalimentación del docente.

6. El plan de intervención pedagógica basado en medios audiovisuales, desarrollado a través de 21 sesiones de aprendizaje, permitió generar experiencias educativas dinámicas, significativas y acordes a las características de los niños de 5 años, demostrando que el uso sistemático y planificado de estos recursos constituye una estrategia eficaz para mejorar la motivación en el nivel inicial.

7. Finalmente, los resultados obtenidos confirman que los medios audiovisuales, cuando son seleccionados, integrados y aplicados pedagógicamente, no solo enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también contribuyen de manera directa al desarrollo de la motivación infantil, aspecto fundamental para el logro de aprendizajes significativos en la educación inicial.

RECOMENDACIONES

1. A las docentes de educación inicial, se recomienda incorporar de manera sistemática y planificada los medios audiovisuales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, priorizando aquellos recursos que sean pertinentes a la edad, intereses y características de los niños de 5 años, con el fin de fortalecer su motivación, participación activa y disposición para aprender.
2. A la institución educativa, se sugiere promover la implementación de planes de intervención pedagógica basados en medios audiovisuales, asegurando la disponibilidad de recursos tecnológicos básicos (proyector, laptop, tabletas, parlantes y material audiovisual pertinente), así como el acompañamiento pedagógico para garantizar un uso didáctico adecuado de estos recursos en el aula.
3. A los directivos y equipos de gestión educativa, se recomienda organizar programas de capacitación y actualización docente orientados al uso pedagógico de los medios audiovisuales, enfatizando la selección de recursos, la integración pedagógica y la aplicación didáctica, conforme a enfoques teóricos como el propuesto por Cabero Almenara, a fin de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. A los docentes, se sugiere diversificar las estrategias metodológicas apoyadas en medios audiovisuales, tales como videos educativos, juegos interactivos, imágenes animadas y recursos multimedia, integrándolos dentro de la secuencia didáctica (inicio, desarrollo y cierre), para favorecer la motivación intrínseca y extrínseca de los niños.
5. A futuras investigaciones, se recomienda replicar el estudio en otras instituciones educativas del nivel inicial y en diferentes contextos socioculturales, ampliando el tamaño de la muestra y considerando diseños experimentales con grupo control, a fin de fortalecer la validez externa de los resultados.
6. Asimismo, se sugiere a los investigadores profundizar en el estudio de la relación entre medios audiovisuales y otras variables educativas relevantes, como el aprendizaje significativo, el desarrollo del lenguaje, la expresión oral, la atención y la autorregulación, para ampliar el conocimiento sobre el impacto integral de estos recursos en la educación inicial.
7. Finalmente, se recomienda al Ministerio de Educación y a las instancias educativas locales fortalecer las políticas de integración de recursos audiovisuales en el nivel inicial, promoviendo lineamientos pedagógicos claros y orientaciones prácticas que permitan a las docentes utilizar estos recursos como estrategias motivadoras que favorezcan el desarrollo integral de los niños.

REFERENCIAS

Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.*

Bárcena Cahuana*, A. (2023). Medios audiovisuales y su influencia en la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Stephen William Hawking, Arequipa. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.*

Benites Barco, M. (2023). *Medios audiovisuales que utilizan las docentes de nivel inicial en una institución educativa. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.*

Berroa Gómez, L. (2024). *Uso de los medios audiovisuales en el desarrollo del aprendizaje en niños de una institución educativa inicial de Paita. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura, Piura, Perú.*

Cabero Almenara, J. (2007). *Medios audiovisuales y didáctica. Madrid: Editorial Síntesis.*

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2010). *Evaluación de medios tecnológicos en la educación. Madrid: Síntesis.*

Coronado Silvera, L. (2017). *Las TIC en el aprendizaje de niños de la Institución Educativa Inicial N.º 202, Sancos, Ayacucho. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.*

Creswell, J. W. (2014). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos (4ª ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.*

Deci, E., & Ryan, R. (2000). *El "qué" y el "por qué" de las metas: necesidades humanas y autodeterminación del comportamiento. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01*

Field, A. (2013). *Descubriendo estadísticas usando IBM SPSS Statistics (4ª ed.). Londres: Sage.*

Garcia, M. (2018). *El uso de medios audiovisuales en educación inicial: estrategias y beneficios. Revista Latinoamericana de Educación, 48(2), 45–60.*

Garzón, M., & Sancen, F. (2024). *Uso de medios audiovisuales y su influencia en la convivencia de los niños en educación inicial. Tesis de licenciatura, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.*

Guerreros Corahua, J., Gutiérrez Buitrón, F., & Huamaní Fernández, C. (2024). *Estrategia de cuentacuentos en la comprensión lectora en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 390, Magdalena – Ayacucho. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª ed.). México: McGraw-Hill.*

Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Fundamentos de investigación del comportamiento. México: McGraw-Hill.*

Latorre, A., & Latorre, J. (2014). *Muestreo y diseño muestral en investigación educativa. Bogotá: Editorial Magisterio.*

MINEDU. (2016). *Lineamientos curriculares de la educación inicial. Ministerio de Educación, Perú. https://www.minedu.gob.pe*

Moreno, R., & Mayer, R. (2007). *Entornos de aprendizaje multimodales interactivos. Revisión de Psicología Educativa, 19(3), 309–326. https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2*

Paquiyauri, L. (2024). *Lectura de imágenes para mejorar el lenguaje oral en niños de 5 años en la Institución Educativa N.º 425-115/MX-P, Samugari, Ayacucho. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.*

Peralta Purizaca, J. (2024). *Percepción de los estudiantes respecto de las estrategias de gestión e intervención docente aplicadas en la Institución Educativa 20854, Paita – Piura. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura, Piura, Perú.*

Piaget, J. (1972). *La psicología del niño. México: Siglo XXI Editores.*

Ramírez Porras, C., Ruiz Murillo, F., & Quevedo Seminario, A. (2025). *Recursos audiovisuales y aprendizaje de inglés en niños de 5 años de una institución educativa de Tumbes. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes, Perú.*

Sánchez, M., & Fernández, P. (2016). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación educativa. Bogotá: Editorial Magisterio.*

Serrano Arenas, D. (2023). *Los videos educativos como estrategias detonantes de aprendizaje. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, Ciudad de México, México.*

Villagaray Crisóstomo, J. (2022). *Satisfacción con la enseñanza virtual y actitud hacia el aprendizaje en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación, Quito, Ecuador.*

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Harvard University Press.*

Yarcuri Gonzales, R. (2023). *Autorregulación del aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Educación Inicial de planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Ayacucho. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.*

Zambrano Álava, F. (2023). *Los medios y materiales audiovisuales para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 a 5 años. Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.*

ANEXO

Anexo A: Instrumento de recolección de datos

EL NAZARENO

ESCALA DE MOTIVACIÓN INFANTIL (OBSERVACIÓN PICTÓRICA)

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-25/MX-P "San Juan de Miraflores".
1.3. Lugar: Huanta
1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras
1.5. Técnica: Observación estructurada
1.6. Fecha (pretest / postest): 23 / 10 / 2025
1.7. Momento de observación: Pretest ☑ Postest ☐
1.8. Edad: 5 años.
1.9. Género: Femenino
1.10. Fecha de aplicación: .....

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) en los niños de 5 años durante el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje que incorporan medios audiovisuales.

III. Instrucciones para la observadora:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades que incluyen el uso de medios audiovisuales.

Registre en cada ítem el número que corresponda según la frecuencia con que se manifiesta cada conducta observada.

1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	Dimensiones/ Ítem observacional	Frecuencia				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Motivación intrínseca.						
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.	✓				
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.		✓			
3	Se mantiene atento durante la proyección.	✓				
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.		✓			
5	Se muestra alegre mientras participa.	✓				
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.		✓			
7	Se siente contento al culminar las tareas.	✓				
8	Demuestra interés por conocer más del tema.	✓				
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.	✓				
Dimensión 2: Motivación extrínseca.						
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.	✓				
11	Busca la aprobación del docente.		✓			

12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.		✓			
13	Cumple las consignas para ser reconocido.	✓				
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.	✓				
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.		✓			
16	Expresa satisfacción cuando es elogiado.	✓				
17	Participa más activamente cuando hay incentivos.		✓			
18	Se siente feliz cuando el grupo valora su trabajo.	✓	✓			
Dimensión 3: Desmotivación.						
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.				✓	
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.					✓
21	No presta atención al material audiovisual.				✓	
22	Muestra aburrimiento o desgano.				✓	
23	No participa, aunque se le invite.					✓
24	No reacciona ante estímulos o consignas.					✓
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.				✓	

Elaboración propia adaptado a la teoría de Deci y Ryan (2000)

EL NAZARENO

ESCALA DE MOTIVACIÓN INFANTIL (OBSERVACIÓN PICTÓRICA)

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-25/MX-P "San Juan de Miraflores".

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras

1.5. Técnica: Observación estructurada

1.6. Fecha (pretest / postest): 21 / 11 / 2025

1.7. Momento de observación: Pretest ☐ Postest ☒

1.8. Edad: 5 años.

1.9. Género: Masculino

1.10. Fecha de aplicación: .....

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) en los niños de 5 años durante el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje que incorporan medios audiovisuales.

III. Instrucciones para la observadora:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades que incluyen el uso de medios audiovisuales.

Registre en cada ítem el número que corresponda según la frecuencia con que se manifiesta cada conducta observada.

1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	Dimensiones/ Ítem observacional	Frecuencia				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Motivación intrínseca.						
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.					✓
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.					✓
3	Se mantiene atento durante la proyección.					✓
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.					✓
5	Se muestra alegre mientras participa.					✓
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.				✓	
7	Se siente contento al culminar las tareas.				✓	
8	Demuestra interés por conocer más del tema.					✓
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.				✓	
Dimensión 2: Motivación extrínseca.						
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.					✓
11	Busca la aprobación del docente.					✓

12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.					✓
13	Cumple las consignas para ser reconocido.					✓
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.					✓
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.				✓	
16	Expresa satisfacción cuando es elogiado.					✓
17	Participa más activamente cuando hay incentivos.					✓
18	Se siente feliz cuando el grupo valora su trabajo.					✓
Dimensión 3: Desmotivación.						
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.	✓				
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.	✓				
21	No presta atención al material audiovisual.	✓				
22	Muestra aburrimiento o desgano.	✓				
23	No participa, aunque se le invite.	✓				
24	No reacciona ante estímulos o consignas.	✓				
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.	✓				

Elaboración propia adaptado a la teoría de Deci y Ryan (2000)

EL NAZARENO

ESCALA DE MOTIVACIÓN INFANTIL (OBSERVACIÓN PICTÓRICA)

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-25/MX-P "San Juan de Miraflores".

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras

1.5. Técnica: Observación estructurada

1.6. Fecha (pretest / postest): 23 / 10 / 2025

1.7. Momento de observación: Pretest ☑ Postest ☐

1.8. Edad: 5 años.

1.9. Género: Masculino

1.10. Fecha de aplicación: .....

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) en los niños de 5 años durante el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje que incorporan medios audiovisuales.

III. Instrucciones para la observadora:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades que incluyen el uso de medios audiovisuales.

Registre en cada ítem el número que corresponda según la frecuencia con que se manifiesta cada conducta observada.

1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	Dimensiones/ Ítem observacional	Frecuencia				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Motivación intrínseca.						
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.		✓			
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.		✓			
3	Se mantiene atento durante la proyección.		✓			
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.		✓			
5	Se muestra alegre mientras participa.		✓			
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.		✓			
7	Se siente contento al culminar las tareas.		✓			
8	Demuestra interés por conocer más del tema.		✓			
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.		✓			
Dimensión 2: Motivación extrínseca.						
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.	✓				
11	Busca la aprobación del docente.	✓				

12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.		✓			
13	Cumple las consignas para ser reconocido.		✓			
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.		✓			
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.	✓				
16	Expresa satisfacción cuando es elogiado.		✓			
17	Participa más activamente cuando hay incentivos.	✓				
18	Se siente feliz cuando el grupo valora su trabajo.	✓				
Dimensión 3: Desmotivación.						
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.					✓
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.				✓	
21	No presta atención al material audiovisual.					✓
22	Muestra aburrimiento o desgano.					✓
23	No participa, aunque se le invite.					✓
24	No reacciona ante estímulos o consignas.					✓
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.					✓

Elaboración propia adaptado a la teoría de Deci y Ryan (2000)

EL NAZARENO

ESCALA DE MOTIVACIÓN INFANTIL (OBSERVACIÓN PICTÓRICA)

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-25/MX-P "San Juan de Miraflores".

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras

1.5. Técnica: Observación estructurada

1.6. Fecha (pretest / postest): 21 / 11 / 2025

1.7. Momento de observación: Pretest ☐ Postest ☒

1.8. Edad: 5 años.

1.9. Género: Masculino

1.10. Fecha de aplicación: .....

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de motivación (intrínseca, extrínseca y desmotivación) en los niños de 5 años durante el desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje que incorporan medios audiovisuales.

III. Instrucciones para la observadora:

Observe el comportamiento de los niños durante las actividades que incluyen el uso de medios audiovisuales.

Registre en cada ítem el número que corresponda según la frecuencia con que se manifiesta cada conducta observada.

1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

N°	Dimensiones/ Ítem observacional	Frecuencia				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Motivación intrínseca.						
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.					✓
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.					✓
3	Se mantiene atento durante la proyección.					✓
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.					✓
5	Se muestra alegre mientras participa.					✓
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.					✓
7	Se siente contento al culminar las tareas.					✓
8	Demuestra interés por conocer más del tema.					✓
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.					✓
Dimensión 2: Motivación extrínseca.						
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.					✓
11	Busca la aprobación del docente.				✓	

12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.					✓
13	Cumple las consignas para ser reconocido.				✓	
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.					✓
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.				✓	
16	Expresa satisfacción cuando es elogiado.					✓
17	Participa más activamente cuando hay incentivos.					✓
18	Se siente feliz cuando el grupo valora su trabajo.					✓
Dimensión 3: Desmotivación.						
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.	✓				
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.	✓				
21	No presta atención al material audiovisual.	✓				
22	Muestra aburrimiento o desgano.	✓				
23	No participa, aunque se le invite.	✓				
24	No reacciona ante estímulos o consignas.	✓				
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.	✓				

Elaboración propia adaptado a la teoría de Deci y Ryan (2000)

EL NAZARENO

CUESTIONARIO DE "APLICACIÒN DE MEDIOS AUDIOVISUALES"

I. DATOS GENERALES:

1.1. **UGEL:** Huanta
1.2. **Institución Educativa Inicial:** N.° 429-25/MX-P "San Juan de Miraflores"
1.3. **Lugar:** Huanta
1.4. **Técnica:** Encuesta/ Observación estructurada.
1.5. **Instrumento para la docente de aula:** 5 años
1.6. **Aplicado por:** Docentes practicantes/ investigadoras.
1.7. **Fecha de aplicación:** 23-10-2025

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar la frecuencia y calidad con que la docente selecciona, integra y aplica los medios audiovisuales en las actividades pedagógicas con los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta-2025.

III. Instrucciones para la docente:

Estimada docente:

El presente cuestionario tiene como finalidad recoger información sobre la aplicación de medios audiovisuales en las actividades de enseñanza-aprendizaje con los niños de 5 años de edad.

Lea cuidadosamente cada afirmación y marque con una X el numero que mejor refleje la frecuencia con la realiza cada acción según la siguiente escala:

1= Nunca / 2= Casi nunca / 3= A veces / 4= Casi siempre / 5 = Siempre

VI. Contenido:

N°	Dimensiones/ítems	Frecuencia				
		Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Selección de recursos audiovisuales.						
1	Selecciona videos adecuados al tema tratado		X			
2	Los recursos audiovisuales se ajustan a la edad de los niños.		X			
3	Emplea distintos tipos de recursos (video, audio, imágenes).		X			
4	Revisa los materiales audiovisuales antes de usarlos.		X			
5	Utiliza materiales recientes y actualizados.		X			
6	Considera los intereses del grupo al seleccionar los materiales.		X			

7	Los recursos se relacionan con los objetivos de la sesión.		X			
8	Los audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos.		X			
9	Selecciona recursos provenientes de fuentes confiables		X			
Dimensión 2: Integración pedagógica						
10	Relaciona el video con las actividades de aprendizaje.		X			
11	Realiza actividades antes, durante y después de la proyección.		X			
12	Los niños participan durante la proyección.		X			
13	Formula preguntas sobre el contenido del audiovisual.		X			
14	Relaciona el audiovisual con experiencias cotidianas.		X			
15	Promueve la interacción entre los niños a partir del recurso.		X			
16	Utiliza audiovisuales para reforzar aprendizajes previos.		X			
17	El medio contribuye al aprendizaje significativo.		X			
18	Los medios se emplean en orden lógico dentro de la sesión.		X			
Dimensión 3: Aplicación didáctica.						
19	Emplea medios audiovisuales con frecuencia.		X			
20	Evalúa si los medios mejoran la comprensión.		X			
21	Fomenta la creatividad mediante actividades audiovisuales.		X			
22	Los niños mantienen su atención durante el audiovisual.		X			
23	Brinda retroalimentación después de la proyección.		X			
24	Utiliza recursos audiovisuales novedosos.		X			
25	Adapta los medios según las necesidades del grupo.		X			

Elaboración propia adaptada a la teoría de Cabero Almenara (2007)

Anexo B: Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): GONZALEZ YACE INGRID

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER EN GESTION Y CALIDAD EN EDUCACION SUPERIOR

1.3. Profesión: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

1.4. Institución donde labora: MARIA AUXILIADORA

1.5. Cargo que desempeña: SUB DIRECTORA

1.6. Denominación del instrumento: Escala de motivación infantil (observación pictórica).

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA Y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Motivación intrínseca.					✓				✓				✓	
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.				✓				✓				✓	
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.				✓				✓				✓	
3	Se mantiene atento durante la proyección.				✓				✓				✓	
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.				✓				✓				✓	

5	Se muestra alegre mientras participa.			✓				✓				✓		
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.			✓				✓				✓		
7	Se siente contento al culminar las tareas.				✓				✓				✓	
8	Demuestra interés por conocer más del tema.				✓				✓				✓	
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Motivación extrínseca.														
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.				✓				✓				✓	
11	Busca la aprobación del docente.			✓				✓				✓		
12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.				✓				✓				✓	
13	Cumple las consignas para ser reconocido.				✓				✓				✓	
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.				✓				✓				✓	
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.				✓				✓				✓	
17	Expresa satisfacción cuando es elogiado.				✓				✓				✓	
18	Participa más activamente cuando hay incentivos.			✓				✓				✓		
Dimensión 3: Desmotivación.														
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.				✓				✓				✓	
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.				✓				✓				✓	
21	No presta atención al material audiovisual.				✓				✓				✓	
22	Muestra aburrimiento o desgano.				✓				✓				✓	
23	No participa, aunque se le invite.				✓				✓				✓	

24	No reacciona ante estímulos o consignas.				✓				✓				✓	
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76-100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 octubre 2025

.....

FIRMA DEL VALIDADOR

INGRID GONZALEZ YACE

40188751

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Corahua Pineda Richard Hugo

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister: Gestión Pública y Docencia Universitaria

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: I.E. "Luis Cavero Bendezú"

1.5. Cargo que desempeña: Director

1.6. Denominación del instrumento: Escala de motivación infantil (observación pictórica).

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA Y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

UGEL HUANTA
I.E. "LUIS CAVERO BENDEZÚ"
Mg. Richard Hugo Corahua Pineda
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Motivación intrínseca.														
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.				✓				✓				✓	
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.				✓				✓				✓	
3	Se mantiene atento durante la proyección.				✓				✓				✓	
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.				✓				✓				✓	

5	Se muestra alegre mientras participa.				✓				✓			✓	
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.				✓				✓			✓	
7	Se siente contento al culminar las tareas.				✓				✓			✓	
8	Demuestra interés por conocer más del tema.				✓				✓			✓	
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.				✓				✓			✓	
Dimensión 2: Motivación extrínseca.													
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.				✓				✓			✓	
11	Busca la aprobación del docente.				✓				✓			✓	
12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.				✓				✓			✓	
13	Cumple las consignas para ser reconocido.				✓				✓			✓	
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.				✓				✓			✓	
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.				✓				✓			✓	
17	Expresa satisfacción cuando es elogiado.				✓				✓			✓	
18	Participa más activamente cuando hay incentivos.				✓				✓			✓	
Dimensión 3: Desmotivación.													
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.				✓				✓			✓	
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.				✓				✓			✓	
21	No presta atención al material audiovisual.				✓				✓			✓	
22	Muestra aburrimiento o desgano.				✓				✓			✓	
23	No participa, aunque se le invite.				✓				✓			✓	

UGEL CHUANTA
Mg. Richard Hugo Coraillua Pineda
C.M. 1026694027
DIRECTOR GENERAL

24	No reacciona ante estímulos o consignas.				✓				✓				✓	
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 octubre 2025

UGEL - HUANTA
I.E. "LUIS CAVERO BENDEZÚ".
Mg. Richard Hugo Ccorahua Pineda
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

FIRMA DEL VALIDADOR

DNI 28601027

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Huaman Leandro Maritza

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister "Docencia Universitaria"

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: UNMS "Universidad Nacional Mayor de San Marcos"

1.5. Cargo que desempeña: Formador (Formador adscrito en servicio)

1.6. Denominación del instrumento: Escala de motivación infantil (observación pictórica).

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA Y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Motivación intrínseca.														
1	Participa con entusiasmo en las actividades con audiovisuales.			✓				✓					✓	
2	Muestra curiosidad por los contenidos proyectados.			✓				✓					✓	
3	Se mantiene atento durante la proyección.				✓			✓					✓	
4	Formula preguntas o comentarios sobre lo observado.			✓				✓				✓		

5	Se muestra alegre mientras participa.			✓				✓				✓		
6	Realiza las actividades sin necesidad de insistencia.			✓					✓			✓		
7	Se siente contento al culminar las tareas.				✓			✓					✓	
8	Demuestra interés por conocer más del tema.			✓				✓					✓	
9	Se ofrece a participar sin que se le solicite.			✓					✓			✓		
Dimensión 2: Motivación extrínseca.														
10	Se esfuerza para recibir felicitaciones o premios.				✓			✓				✓		
11	Busca la aprobación del docente.				✓				✓				✓	
12	Se alegra cuando sus compañeros lo felicitan.				✓			✓				✓		
13	Cumple las consignas para ser reconocido.				✓			✓				✓		
14	Aumenta su esfuerzo cuando hay recompensas.			✓				✓				✓		
15	Muestra interés por destacar entre sus compañeros.				✓			✓					✓	
17	Expresa satisfacción cuando es elogiado.			✓				✓				✓		
18	Participa más activamente cuando hay incentivos.				✓			✓				✓		
Dimensión 3: Desmotivación.														
19	Se muestra desinteresado durante las actividades.			✓				✓				✓		
20	Se distrae fácilmente durante la proyección.				✓			✓				✓		
21	No presta atención al material audiovisual.			✓				✓				✓		
22	Muestra aburrimiento o desgano.			✓				✓				✓		
23	No participa, aunque se le invite.			✓				✓				✓		

24	No reacciona ante estímulos o consignas.			✓				✓					✓	
25	Expresa verbal o gestualmente que no le gusta la actividad.			✓				✓					✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76-100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 de Octubre 2025

.....

FIRMA DEL VALIDADOR

DNI 23560472

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): GONZALEZ YACE, INGRID

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER EN GESTIÓN Y CALIDAD EN EDUCACION SUPERIOR

1.3. Profesión: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

1.4. Institución donde labora: MARIA AUXILIADORA

1.5. Cargo que desempeña: SUB DIRECTORA

1.6. Denominación del instrumento: Cuestionario de "Aplicación de medios Audiovisuales".

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Selección de recursos audiovisuales.														
1	Selecciona videos adecuados al tema tratado.				✓				✓				✓	
2	Los recursos audiovisuales se ajustan a la edad de los niños.				✓				✓				✓	
3	Emplea distintos tipos de recursos (video, audio, imágenes).				✓				✓				✓	
4	Revisa los materiales audiovisuales				✓				✓				✓	

	antes de usarlos.													
5	Utiliza materiales recientes y actualizados.				✓				✓				✓	
6	Considera los intereses del grupo al seleccionar los materiales.				✓				✓				✓	
7	Los recursos se relacionan con los objetivos de la sesión.				✓				✓				✓	
8	Los audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos.				✓				✓				✓	
9	Selecciona recursos provenientes de fuentes confiables.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Integración pedagógica.														
10	Relaciona el video con las actividades de aprendizaje.				✓				✓				✓	
11	Realiza actividades antes, durante y después de la proyección.				✓				✓				✓	
12	Los niños participan durante la proyección.				✓				✓				✓	
13	Formula preguntas sobre el contenido del audiovisual.				✓				✓				✓	
14	Relaciona el audiovisual con experiencias cotidianas.				✓				✓				✓	
15	Promueve la interacción entre los niños a partir del recurso.				✓				✓				✓	
16	Utiliza audiovisuales para reforzar aprendizajes previos.				✓				✓				✓	
17	El medio contribuye al aprendizaje significativo.				✓				✓				✓	
18	Los medios se emplean en orden lógico dentro de la sesión.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Aplicación didáctica.														
19	Emplea medios audiovisuales con frecuencia.				✓				✓				✓	
20	Evalúa si los medios mejoran la comprensión.				✓				✓				✓	
21	Fomenta la creatividad mediante actividades audiovisuales.				✓				✓				✓	
22	Los niños mantienen su atención durante el audiovisual.				✓				✓				✓	

23	Brinda retroalimentación después de la proyección.				✓				✓				✓	
24	Utiliza recursos audiovisuales novedosos.				✓				✓				✓	
25	Adapta los medios según las necesidades del grupo.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76-100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 octubre 2025

.....

FIRMA DEL VALIDADOR

INGRID GONZALEZ YALE

40188751

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Ccorahua Pineda, Richard Hugo

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister - Gestión Pública y Docencia Universitaria

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: I.E. "Luis Cavero Bendezú"

1.5. Cargo que desempeña: Director

1.6. Denominación del instrumento: Cuestionario de "Aplicación de medios Audiovisuales".

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

UGEL HUANTA
I.E. "LUIS CAVERO BENDEZÚ"
Mtro. Richard Hugo Ccorahua Pineda
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Selección de recursos audiovisuales.														
1	Selecciona videos adecuados al tema tratado.				✓				✓				✓	
2	Los recursos audiovisuales se ajustan a la edad de los niños.				✓				✓				✓	
3	Emplea distintos tipos de recursos (video, audio, imágenes).				✓				✓				✓	
4	Revisa los materiales audiovisuales				✓				✓				✓	

	antes de usarlos.				✓				✓				✓	
5	Utiliza materiales recientes y actualizados.				✓				✓				✓	
6	Considera los intereses del grupo al seleccionar los materiales.				✓				✓				✓	
7	Los recursos se relacionan con los objetivos de la sesión.				✓				✓				✓	
8	Los audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos.				✓				✓				✓	
9	Selecciona recursos provenientes de fuentes confiables.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Integración pedagógica.														
10	Relaciona el video con las actividades de aprendizaje.				✓				✓				✓	
11	Realiza actividades antes, durante y después de la proyección.				✓				✓				✓	
12	Los niños participan durante la proyección.				✓				✓				✓	
13	Formula preguntas sobre el contenido del audiovisual.				✓				✓				✓	
14	Relaciona el audiovisual con experiencias cotidianas.				✓				✓				✓	
15	Promueve la interacción entre los niños a partir del recurso.				✓				✓				✓	
16	Utiliza audiovisuales para reforzar aprendizajes previos.				✓				✓				✓	
17	El medio contribuye al aprendizaje significativo.				✓				✓				✓	
18	Los medios se emplean en orden lógico dentro de la sesión.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Aplicación didáctica.														
19	Emplea medios audiovisuales con frecuencia.				✓				✓				✓	
20	Evalúa si los medios mejoran la comprensión.				✓				✓				✓	
21	Fomenta la creatividad mediante actividades audiovisuales.				✓				✓				✓	
22	Los niños mantienen su atención durante el audiovisual.				✓				✓				✓	

UGEL HUANTA
I.E. "LUIS CAVERO BENDEZÚ"
Mg. Richard Hugo Corahua Pineda
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

23	Brinda retroalimentación después de la proyección.				✓				✓				✓	
24	Utiliza recursos audiovisuales novedosos.				✓				✓				✓	
25	Adapta los medios según las necesidades del grupo.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76-100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 octubre 2025

UGEL - HUANTA
I.E. "LUIS CAVERO BENDEZU"
Mg. Richard Hugo Ccorahua Pineda
C.M. 1028601027
DIRECTOR GENERAL

FIRMA DEL VALIDADOR

DNI 28601027

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Huaman Leandro Maritza

1.2. Grado Académico/Título profesional: Magister "Docencia Universaria"

1.3. Profesión: Docente

1.4. Institución donde labora: UNMS "Universidad Nacional Mayor de San Marcos"

1.5. Cargo que desempeña: Formador (Formador a docentes en servicio)

1.6. Denominación del instrumento: Cuestionario de "Aplicación de medios Audiovisuales".

1.7. Autoras del instrumento: Marilin Roxana FELICES AGUILAR, Gimena RUA FERRUA y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Selección de recursos audiovisuales.														
1	Selecciona videos adecuados al tema tratado.			✓				✓				✓		
2	Los recursos audiovisuales se ajustan a la edad de los niños.			✓				✓				✓		
3	Emplea distintos tipos de recursos (video, audio, imágenes).			✓				✓				✓		
4	Revisa los materiales audiovisuales				✓			✓				✓		

	antes de usarlos.													
5	Utiliza materiales recientes y actualizados.				✓			✓				✓		
6	Considera los intereses del grupo al seleccionar los materiales.			✓				✓					✓	
7	Los recursos se relacionan con los objetivos de la sesión.				✓			✓				✓		
8	Los audiovisuales facilitan la comprensión de contenidos.				✓			✓				✓		
9	Selecciona recursos provenientes de fuentes confiables.				✓			✓					✓	
Dimensión 2: Integración pedagógica.														
10	Relaciona el video con las actividades de aprendizaje.				✓				✓			✓		
11	Realiza actividades antes, durante y después de la proyección.				✓				✓			✓		
12	Los niños participan durante la proyección.				✓				✓			✓		
13	Formula preguntas sobre el contenido del audiovisual.				✓				✓			✓		
14	Relaciona el audiovisual con experiencias cotidianas.				✓				✓			✓		
15	Promueve la interacción entre los niños a partir del recurso.				✓				✓			✓		
16	Utiliza audiovisuales para reforzar aprendizajes previos.				✓				✓			✓		
17	El medio contribuye al aprendizaje significativo.				✓				✓			✓		
18	Los medios se emplean en orden lógico dentro de la sesión.				✓				✓			✓		
Dimensión 3: Aplicación didáctica.														
19	Emplea medios audiovisuales con frecuencia.			✓					✓			✓		
20	Evalúa si los medios mejoran la comprensión.			✓					✓			✓		
21	Fomenta la creatividad mediante actividades audiovisuales.				✓			✓		✓			✓	
22	Los niños mantienen su atención durante el audiovisual.				✓			✓					✓	

23	Brinda retroalimentación después de la proyección.			✓					✓			✓	
24	Utiliza recursos audiovisuales novedosos.			✓					✓			✓	
25	Adapta los medios según las necesidades del grupo.				✓				✓			✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: Huanta, 13 de octubre 2025

.....

FIRMA DEL VALIDADOR

DNI : 23560472

Anexo C: Protocolo de consentimiento informado

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "EL NAZARENO", HUANTA - AYACUCHO

EL NAZARENO

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

I. Título de la investigación: Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. Nº 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.

II. Investigadoras:

- Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- Gimena RUA FERRUA
- Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

III. Objetivo de la investigación:

Se les invita a los niños a través de los padres de familia en el presente trabajo de investigación, que tiene como objetivo: Determinar de qué manera la aplicación de medios audiovisuales fortalece la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I. N.° 429-25/Mx-p "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.
Esta investigación es desarrollada por estudiantes del I.E.S.P.P. "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

IV. Confidencialidad:
El grupo de investigadoras guardaremos en total discreción la información de su menor hijo(a), el cual evitaremos que se revelen los datos personales al aplicar y obtener los resultados en este estudio.

V. Derechos del participante:

Si ustedes deciden que sus hijos(as) no participen en la investigación, podrán retirarse de éste. Si tiene alguna duda o consulta adicional, realizarlo de manera oportuna con cualquiera de las integrantes del grupo de investigadoras.
Así mismo, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactarse con la Dirección general del I.E.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta.

VI. Declaración y/o consentimiento
Nosotros(as) padres, madres de familia y/o apoderados(as) damos nuestro consentimiento, aceptamos libre y voluntariamente que nuestros hijos(as), participen en esta investigación, para lo cual hemos sido informados y hemos tomado conocimiento de la misma. Comprendemos de las actividades en las que participarán si ingresan al trabajo de investigación, también entendemos que nuestros hijos(as) pueden decidir no participar y que puede retirarse del

estudio. A su vez aceptamos que los resultados de la investigación puedan ser públicos en el país o el exterior, manteniendo anonimato los datos personales de nuestros menores hijos.

VII. Firma para la autorización de padres de familia/ apoderados

N°	Firma del padre/madre o apoderado.	DNI
1		72045860
2		74322383
3		72017285
4		71142587
5		71788963
6		72149796
7		42807280
8		41307195
9		71268722
10		45499504
11		74963431
12		45719905
13		44649110
14		71908899
15		61014201

Anexo D: Autorización para la ejecución de proyecto de tesis

SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE INVESTIGACIÓN.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 429-25/Mx-P "SAN JUAN DE MIRAFLORES", HUANTA – 2025.

Marilin Roxana **FELICES AGUILAR** con DNI Nº 70867812, con domicilio en el Jr. Máximo Velarde Cdra. 01; estudiante de la carrera profesional de Educación Inicial del Ciclo X del I.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

Que, siendo un componente fundamental la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos en la realización de nuestro trabajo de investigación titulada: **APLICACIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nº 429-25/MX-P "SAN JUAN DE MIRAFLORES", HUANTA – 2025.** Solicito a su Despacho, a fin de otorgarme la autorización para la aplicación de los instrumentos en los niños de 5 años de edad; así mismo, cabe precisar que vengo realizando mis prácticas pre profesionales. La aplicación de dichos instrumentos se realizará junto a mis compañeras de grupo de investigación: Gimena RUA FERRUA, y Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA.

Por tanto, ruego a usted señora directora acceder mi pedido por ser justa.

Adjunto copia de los instrumentos validados por tres expertos.

Huanta, 20 de octubre del 2025

I.E.I. Nº 429-25/Mx-P SAN JUAN DE MIRAFLORES HUANTA
DIRECCIÓN
Lic. Milagros M. Quiñes Carranza
C.M. 1045417498
DIRECTORA (e)
Recibido
20/10/25

Marilin Roxana FELICES AGUILAR
70867812

Ayacucho, 21 de Octubre del 2025

Señor(a)
Marilin Roxana Felices Aguilar
Estudiante de Educación Inicial del I.S.P.P. "El Nazareno"

Ciudad

Asunto: **Autorización para la aplicación de instrumentos de recolección de datos de investigación.**

Cordial saludo

Mediante la presente me dirijo a ustedes, estudiantes de Educación Inicial del Ciclo X del I.S.P.P. "El Nazareno", para confirmar y autorizar la ejecución de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos de investigación en los niños de 5 años de edad en la institución que represento.

Como directora de esta institución, acepto y habilito los permisos necesarios para que las estudiantes desarrollen su trabajo de investigación y recojan la información necesaria; todo esto para uso exclusivo del trabajo de investigación titulada: Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. Nº 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores", Huanta – 2025.

Sin otro particular, hago propicia la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración.

Atentamente,



Anexo E: Programa de intervención

PLAN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN MEDIOS AUDIOVISUALES

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta

1.2. Institución Educativa Inicial: N.° 429-25/MX-P “San Juan de Miraflores”.

1.3. Lugar: Huanta

1.4. Título de la investigación: Aplicación de medios audiovisuales para fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-p “San Juan de Miraflores”, Huanta – 2025.

1.5. Edad: 5 años

1.6. Duración total: 4 semanas (21 sesiones, 50 minutos cada una)

1.7. Responsables: Docentes practicantes-investigadoras

1.8. Frecuencia: 5 sesiones por semana aproximadamente

1.9. Población participante: 15 niños y niñas.

II. Fundamentación

La intervención pedagógica se sustenta en el enfoque del aprendizaje significativo (Ausubel, 2002), que destaca la necesidad de vincular los nuevos contenidos con las experiencias previas del estudiante, y en el constructivismo (Piaget, 1970; Vygotsky, 1979), que resalta el papel activo del niño en la construcción del conocimiento mediante la interacción con el entorno y los recursos didácticos.

Asimismo, se apoya en los aportes de Cabero Almenara (2007), quien sostiene que “los medios audiovisuales son recursos didácticos que estimulan los sentidos, favorecen la atención y la motivación, y permiten una mejor comprensión de los contenidos educativos” (p. 112).

Por tanto, esta intervención busca utilizar medios audiovisuales de manera intencionada, planificada y pedagógicamente integrada, para estimular la motivación intrínseca y extrínseca de los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

III. Objetivo general de la intervención

Fortalecer la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 5 años mediante la aplicación de recursos audiovisuales que promuevan el interés, la participación activa y el disfrute por aprender.

IV. Objetivos específicos de la intervención

1. Utilizar videos educativos adecuados a la edad de los niños para introducir o reforzar contenidos de aprendizaje.
2. Emplear canciones animadas con contenido educativo que favorezcan la atención, la memoria y la participación activa.
3. Desarrollar actividades interactivas proyectadas (presentaciones, imágenes, cuentos digitales) que fomenten la curiosidad y la expresión oral.
4. Promover la reflexión y el diálogo a partir del contenido audiovisual, reforzando la comprensión y el aprendizaje significativo.

V. Estrategia general

Cada sesión combina momentos audiovisuales estructurados con actividades participativas.

La secuencia didáctica se organiza en tres fases principales:

Fase	Descripción	Ejemplo de actividad audiovisual
1.Motivación inicial (antes del audiovisual).	Se introduce el tema con preguntas, objetos o imágenes relacionadas.	El docente pregunta: "¿Saben cómo crecen las plantas?" y muestra una imagen o semilla.
2.Presentación audiovisual (durante el audiovisual).	Se proyecta un video educativo, canción animada o cuento digital. Los niños observan y participan guiados por el docente.	Video "El ciclo de la planta" o canción "Las partes de la flor".
3.Actividades posteriores (después del audiovisual).	Se refuerza el contenido mediante actividades lúdicas: dramatizaciones, dibujos, juegos o diálogo grupal.	Los niños dibujan una planta y explican lo que aprendieron.

VI. Tipos de medios audiovisuales utilizados

Tipo de recurso	Descripción y función pedagógica	Ejemplo de aplicación
Videos educativos	Breves audiovisuales que presentan conceptos o narraciones visuales. Facilitan la comprensión de contenidos abstractos.	Video "El agua y su importancia" para introducir el tema de los recursos naturales.
Canciones animadas	Recursos musicales con imágenes y letras atractivas que promueven la memorización y el disfrute.	Canción "Los números del 1 al 10" para reforzar conteo.

Proyecciones interactivas	Presentaciones digitales o juegos proyectados que permiten la participación directa del niño.	Juego de adivinanzas proyectado: "¿Qué animal hace este sonido?".
Cuentos digitales	Relatos con animación, sonido y narración que estimulan la imaginación y el lenguaje.	Cuento "El arcoíris de colores" para trabajar emociones y valores.
Imágenes y cortos animados	Material visual breve que apoya la atención y el diálogo.	Corto "El sol y la nube" para iniciar conversación sobre el clima.

VII. Plan de aplicación de sesiones.

7.1. Dimensión 1: Selección de recursos audiovisuales.

N°	Actividad	Propósito / Aprendizaje esperado	Recurso audiovisual	Descripción breve de la sesión	Indicador de motivación observado
1	"Descubro los animales de la selva"	Identifica animales y sonidos de la selva.	Video "La selva tropical" (YouTube Edu)	Observan el video y luego imitan los sonidos de los animales.	Muestra curiosidad y alegría.
2	"Los colores mágicos"	Reconoce y nombra los colores primarios.	Canción animada "Los colores"	Cantan, señalan objetos del color mencionado.	Participa con entusiasmo.
3	"Mi cuerpo en movimiento"	Reconoce partes del cuerpo.	Video educativo "Las partes del cuerpo"	Observan y luego marcan su cuerpo con carteles.	Muestra atención sostenida.
4	"El agua es vida"	Comprende la importancia del agua.	Cuento digital "El viaje de una gota"	Dialogan sobre cómo cuidar el agua.	Formula comentarios y preguntas.
5	"Los números que bailan"	Identifica números del 1 al 10.	Canción animada "Contemos juntos"	Canta, salta y cuenta objetos.	Se integra activamente en la canción.
6	"Mi escuela divertida"	Identifica los espacios escolares.	Presentación de imágenes reales	Reconoce su aula y espacios de la escuela.	Muestra interés por su entorno.
7	"Conozco los medios de transporte"	Diferencia transporte terrestre, aéreo y acuático.	Video "Medios de transporte"	Observa y clasifica medios según su tipo.	Participa espontáneamente.

7.2. Dimensión 2: Integración pedagógica.

N°	Actividad	Propósito / Aprendizaje esperado	Recurso audiovisual	Descripción breve de la sesión	Indicador de motivación observado

8	"La granja de sonidos"	Relaciona animales con su hábitat.	Video "Animales de la granja"	Observan el video y reproducen sonidos.	Ríe y participa activamente.
9	"El ciclo de la planta"	Comprende cómo crece una planta.	Animación "Del grano a la flor"	Ven el video, luego siembran una semilla.	Muestra interés y disfrute.
10	"El clima cambia"	Reconoce tipos de clima.	Video "El sol y la lluvia"	Dramatizan el clima con gestos.	Se expresa con alegría.
11	"Jugamos con las emociones"	Identifica emociones básicas.	Video "Las caritas felices y tristes"	Relata momentos donde se sintió igual.	Se involucra emocionalmente.
12	"La familia feliz"	Reconoce a los miembros de su familia.	Cuento digital "Mi familia"	Dibuja y presenta a su familia.	Expresa orgullo y satisfacción.
13	"Los sonidos del entorno"	Diferencia sonidos naturales y artificiales.	Audio interactivo	Escucha y clasifica los sonidos.	Atiende con concentración.
14	"Los oficios de mi comunidad"	Reconoce oficios y su importancia.	Video "Cuando sea grande…"	Menciona qué quiere ser de grande.	Participa de forma espontánea.

7.3. Dimensión 2: Aplicación didáctica.

N°	**Actividad**	**Propósito / Aprendizaje esperado**	**Recurso audiovisual**	**Descripción breve de la sesión**	**Indicador de motivación observado**
15	"Cuidemos nuestro planeta"	Promueve el cuidado ambiental.	Canción "Reciclar es divertido"	Canta y clasifica residuos.	Participa con iniciativa.
16	"Los cuentos cobran vida"	Desarrolla la comprensión oral.	Cuento animado "Caperucita Roja"	Narra y dramatiza personajes.	Se expresa libremente.
17	"Jugando con los números"	Fortalece el conteo y asociación número-cantidad.	Juego interactivo proyectado	Cuenta objetos en pantalla.	Se concentra y disfruta del juego.
18	"Los colores de mi mundo"	Mezcla colores primarios.	Video "Mezclando colores"	Experimenta con témperas.	Muestra alegría en la actividad.
19	"Mis amigos los animales"	Identifica características de animales.	Canción "Animales salvajes"	Canta e imita movimientos.	Ríe y se mantiene activo.
20	"Explorando el espacio"	Conoce los planetas del sistema solar.	Video 3D "Viaje por el espacio"	Dialoga sobre los planetas.	Formula preguntas curiosas.

21	"Mi historia favorita"	Refuerza la memoria y la expresión oral.	Cuento digital "El arcoíris"	Narra la historia con sus palabras.	Muestra confianza al participar.

VIII. Meta de la intervención pedagógica

8.1. Meta general

Lograr que, al finalizar la intervención pedagógica, al menos el 95 % de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores" de Huanta, evidencien un incremento significativo en sus niveles de motivación intrínseca y extrínseca durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de la aplicación sistemática de medios audiovisuales.

8.2. Metas específicas por dimensión

Dimensión	Meta específica
Selección de recursos audiovisuales.	Al finalizar la primera etapa, el 95 % de los niños identifican y muestran interés activo frente a diversos medios audiovisuales (videos, canciones animadas, proyecciones interactivas) pertinentes a su edad.
Integración pedagógica.	Al término de la segunda etapa, el 90 % de los niños participan con entusiasmo y atención sostenida en las actividades pedagógicas que incluyen recursos audiovisuales, demostrando comprensión y disfrute.
Aplicación didáctica.	Al finalizar la tercera etapa, el 95 % de los niños evidencian motivación sostenida y participación espontánea en las actividades de aprendizaje reforzadas mediante medios audiovisuales.

Indicadores de logro global:

- ✓ Muestra atención y concentración ante los recursos audiovisuales.
- ✓ Participa activamente en las actividades que implican videos, canciones o juegos interactivos.
- ✓ Expresa emociones positivas (alegría, curiosidad, satisfacción) durante las sesiones.
- ✓ Mantiene la motivación incluso ante retos o tareas nuevas.
- ✓ Demuestra mayor interés y disfrute por aprender.

IX. Metodología general

Cada sesión mantiene una estructura metodológica común:

1. **Inicio:** Actividad motivadora y breve diálogo sobre el tema (10 min).
2. **Desarrollo:** Presentación del recurso audiovisual y actividades guiadas (30 min).
3. **Cierre:** Reflexión grupal, expresión artística o evaluación oral (10 min).

X. Evaluación del proceso

- **Instrumento:** Escala de motivación infantil (pretest–postest).
- **Indicadores:** atención sostenida, participación espontánea, disfrute, expresión de emociones positivas, persistencia.
- **Técnicas de observación:** listas de cotejo y registros anecdóticos.

XI. Conclusión

Esta intervención pedagógica de 21 sesiones distribuidas en tres dimensiones permite aplicar los medios audiovisuales de forma progresiva, intencionada y significativa, promoviendo la motivación intrínseca y extrínseca de los niños y fortaleciendo su disposición positiva hacia el aprendizaje.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Descubro los animales de la selva

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. **Institución Educativa Inicial** **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Ciencia y Tecnología *(en articulación con Comunicación y Personal Social)*
1.5. **Edad** : 5 años
1.6. **Fecha** **:** 01/10/25
1.7. **Duración** **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Descubro los animales de la selva"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas identifiquen algunos animales de la selva tropical y los sonidos que emiten, mostrando curiosidad, atención y disfrute durante la observación del video educativo, mediante actividades participativas, expresivas y de exploración sensorial.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Durante la semana, los niños han estado explorando el tema *"Los animales que nos rodean"*. La maestra quiere ampliar sus conocimientos hacia otros ecosistemas y decide mostrarles un video educativo sobre los animales de la selva tropical, para que descubran sus sonidos, colores y movimientos.
A partir del video, se desarrollarán actividades lúdicas de observación, imitación y clasificación que permitan fortalecer la atención, curiosidad y la motivación por aprender sobre la naturaleza.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Dibujo o collage de su animal favorito de la selva, acompañado del sonido que imita oralmente.
- Participación activa en la conversación grupal sobre los animales observados.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños reconozcan e identifiquen los animales de la selva tropical y sus sonidos, expresando curiosidad, disfrute y respeto por la vida animal a través de la observación guiada de un video educativo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	Problematiza situaciones para hacer indagación.	Muestra curiosidad e interés al observar el video "Animales de la selva tropical" y formula comentarios	Muestra curiosidad e interés por los animales y sonidos de la selva.	-Observa atentamente el video. -Comenta lo que observa. -Participa activamente en el diálogo inicial.

		espontáneos sobre lo que ve.		
	Diseña estrategias para hacer indagación.	Compara los animales que observa, mencionando semejanzas o diferencias en tamaño, color o sonido.	Identifica características visibles y auditivas de los animales de la selva.	-Verbaliza comparaciones sencillas (“el mono salta”, “el tigre ruge”). -Señala animales similares o distintos.
	Genera y registra datos o información.	Nombra al menos tres animales del video y relaciona sus sonidos característicos.	Identifica y nombra correctamente los animales observados en el video.	-Nombra animales y reproduce sus sonidos. -Realiza un dibujo o collage de su animal favorito.
	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Explica lo aprendido con lenguaje oral sencillo y comparte su dibujo con sus compañeros.	Comunica con claridad sus aprendizajes sobre los animales de la selva.	-Presenta oralmente su producción. -Comenta qué aprendió y qué animal le gustó más.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa y utiliza con orientación del docente medios audiovisuales (video educativo, proyección interactiva) para reconocer los animales de la selva, mostrando curiosidad y atención sostenida.	Usa de manera guiada los medios audiovisuales para aprender sobre los animales de la selva.	-Observa atentamente el video proyectado. -Interactúa señalando los animales en pantalla. -Responde preguntas sobre lo que ve en el video. -Participa activamente en la conversación guiada.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	-Participa con entusiasmo en la actividad audiovisual, mantiene la atención durante la observación del video, y expresa con alegría lo aprendido sobre los animales y sus sonidos.	Demuestra autonomía y motivación durante la realización de la actividad audiovisual.	-Mantiene interés y concentración durante la proyección. -Comenta espontáneamente sobre los animales que observa. -Dibuja su animal favorito sin requerir constante apoyo. -Comunica oralmente qué aprendió y qué le gustó más.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Responsabilidad	-Observa atentamente el video, expresa emoción y curiosidad por los animales, evitando actitudes de burla o desinterés. -Representa en su dibujo o producción gráfica el aprecio por los animales. -Sigue las normas del aula al usar los recursos audiovisuales. -Escucha sin interrumpir y valora las opiniones de los demás.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Recepción afectiva y ambientación.** •La docente recibe a los niños con la canción "Buenos días amiguitos" para generar un clima de confianza y alegría. **2.Activación de saberes previos.** •La maestra muestra imágenes de diferentes animales y pregunta: "¿Dónde viven estos animales?", "¿Qué animales viven en la selva?". **3. Planteamiento del propósito.** •Explica: "Hoy vamos a descubrir los animales de la selva y los sonidos que hacen, usando un video muy divertido".	-Diálogo motivador. -Preguntas exploratorias. -Activación de conocimientos previos. -Juego socializador y musical.	-Tarjetas con imágenes de animales. -Parlante o reproductor de música. -Cartel con el título de la sesión.	10 min
DESARROLLO	**1.Exploración con medios audiovisuales.** •La docente presenta el video "Animales de la selva tropical". •Los niños observan atentamente mientras escuchan los sonidos que emiten los animales. •La docente pausa el video en momentos clave y realiza preguntas: "¿Qué animal es?", "¿Qué sonido hace?", "¿Cómo se mueve?". **2.Asociación y representación.** •Luego, invita a los niños a imitar los sonidos y movimientos de los animales observados (el mono, el tigre, el loro, la serpiente, etc.). •Se organiza un pequeño juego de "Adivina el animal": un niño imita y los demás adivinan. **3. Producción creativa.**	-Estrategia audiovisual (video educativo). -Juego simbólico e imitativo. -Estrategia lúdico–expresiva (dramatización de sonidos y movimientos). -Estrategia de producción artística (dibujo).	- Proyector o TV. - Video "Animales de la selva". - Hojas A4 o cartulina. - Crayones, témperas o plumones. - Grabadora o altavoces.	30 min

	•Los niños dibujan o colorean su animal favorito de la selva en una hoja y, con ayuda de la docente, mencionan su nombre y su sonido. •La maestra refuerza verbalmente los logros, resaltando actitudes de respeto y entusiasmo.			
CIERRE	**1. Socialización.** •Los niños muestran sus dibujos a los compañeros y explican qué animal representaron y qué sonido hace. •La docente refuerza con frases positivas: "Muy bien, has identificado al tigre", "Qué bonito cómo hiciste el sonido del mono". **2. Metacognición.** •Pregunta: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Cuál fue tu animal favorito?", "¿Por qué debemos cuidar a los animales de la selva?". •Se refuerza el valor del respeto y cuidado de la naturaleza (enfoque transversal). **3. Rutina de salida.** • Cierre con la canción "Adiós amiguitos" mientras los niños ordenan los materiales y se preparan para retirarse.	-Diálogo reflexivo y metacognitivo. -Reforzamiento verbal positivo. -Juego musical de cierre. -Afectividad y contención emocional.	-Canción de cierre. -Parlante o reproductor de música. -Cartel de "Aprendimos hoy…".	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO1: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

N°	Indicadores de evaluación	Sí lo logra	En proceso	Aún no lo logra
1	Observa atentamente el video.			
2	Hace comentarios espontáneos sobre los animales que ve.			
3	Identifica diferencias simples entre los animales ("este salta", "ese vuela").			
4	Nombra y repite sonidos de animales ("el tigre ruge", "el loro canta").			
5	Muestra su dibujo y explica qué animal representó y por qué.			

Escala de valoración:

Sí lo logra (2) / En proceso (1) / Aún no lo logra (0)

10. 2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

N°	Indicadores de evaluación	Sí lo logra	En proceso	Aún no lo logra
1	Usa con interés el proyector o la pantalla digital para observar los videos educativos.			
2	Muestra cuidado y respeto hacia los recursos tecnológicos utilizados.			
3	Participa activamente en actividades que integran imágenes y sonidos.			

Escala de valoración:

Sí lo logra (2) / En proceso (1) / Aún no lo logra (0)

10. 3. INSTRUMENTO3: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRANSVERSAL: Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

N°	Indicadores de evaluación	Sí lo logra	En proceso	Aún no lo logra
1	Realiza las actividades propuestas con mínima ayuda del docente.			
2	Expresa con seguridad lo que aprendió sobre los animales y sus sonidos.			
3	Persevera en la actividad y muestra satisfacción por sus logros.			

Escala de valoración:

Sí lo logra (2) / En proceso (1) / Aún no lo logra (0)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los colores mágicos**.**

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. **Institución Educativa Inicial** **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Comunicación / Arte y Cultura
1.5. **Edad** : 5 años
1.6. **Fecha** **:** 03/10/25
1.7. **Duración** **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Descubrimos los colores mágicos a través de una canción animada"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas reconozcan y nombren los colores primarios (rojo, azul y amarillo) mediante la observación y disfrute de una canción animada, participando activamente con entusiasmo y expresando lo aprendido en una actividad lúdica.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco del uso de recursos audiovisuales para fortalecer la motivación, la docente presenta una canción animada titulada "Los colores" que muestra objetos y personajes con diferentes colores. A partir de esta experiencia, los niños identifican, nombran y relacionan los colores primarios con objetos de su entorno, fomentando la atención, la memoria auditiva y la expresión oral a través del canto y la observación activa.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Un mural grupal de colores primarios, elaborado con recortes o dibujos, donde cada niño identifica y pega objetos del color correspondiente, reforzando lo aprendido mediante el trabajo cooperativo.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Reconoce y nombra los colores primarios mediante la observación y participación en una canción animada, mostrando entusiasmo y disfrute durante la actividad.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en su lengua materna.	•Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y	-Observa y escucha atentamente la canción animada "Los colores". -Identifica y nombra correctamente los colores primarios (rojo, azul, amarillo).	-Reconoce y nombra los colores primarios al observar el recurso audiovisual. -Participa activamente en la actividad	**Actuaciones:** •Canta y señala objetos del color mencionado durante el video. •Responde preguntas orales sobre los colores observados.

	desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. •Utiliza recursos no verbales y paraverba- les de forma estratégica.	-Participa con entusiasmo y espontaneidad al cantar y señalar objetos del color mencionado. -Colabora en grupo para elaborar un mural de los colores primarios.	demostrando entusiasmo y atención. -Colabora en la elaboración grupal del mural de colores.	•Participa con entusiasmo y alegría en la dinámica grupal. **Producciones:** •Mural grupal de los colores primarios con recortes o dibujos. •Manifestaciones verbales y gestuales durante el canto.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa con atención el video animado "Los colores". -Reconoce que el video proyectado es un medio para aprender. -Interactúa con el recurso audiovisual siguiendo las indicaciones de la docente (canta, señala, responde).	-Muestra interés y atención durante el uso del recurso audiovisual. -Participa activamente en la experiencia virtual guiada (video). -Expresa verbalmente lo aprendido a partir del material audiovisual.	**Actuaciones:** •Observa y escucha la canción animada con atención. •Canta y responde a las preguntas sobre los colores mostrados en el video. •Demuestra curiosidad por el uso del televisor, laptop o **proyector.** Producciones: •Participación oral durante la visualización. •Intervenciones verbales identificando colores.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Manifiesta entusiasmo y alegría al participar en la actividad. -Se esfuerza por nombrar correctamente los colores y seguir el ritmo de la canción. -Demuestra seguridad al expresar lo que aprendió (verbal o gestualmente).	-Participa con iniciativa en la actividad audiovisual. -Muestra disposición y constancia para identificar los colores. -Expresa satisfacción por sus logros alcanzados.	**Actuaciones:** •Canta con entusiasmo y repite los colores sin ayuda. •Señala objetos del color mencionado con seguridad. •Comenta "Yo ya sé el color rojo" u otras expresiones de autoafirmación. **Producciones:** • Aporte personal en el mural grupal (elige y pega su recorte). • Manifestaciones verbales de reconocimiento de logro.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
		-Nombra los colores que observa en su ropa, materiales o elementos del aula diciendo frases como: "Mi polo es rojo", "Mi cuaderno es azul".

Enfoque intercultural.	Respeto	-Escucha y canta la canción “Los colores” con entusiasmo y respeto hacia sus compañeros. -Participa mostrando objetos de su entorno y relacionándolos con los colores aprendidos. -Reconoce que los colores también están presentes en la naturaleza de su comunidad (flores, frutas, paisaje).

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1.Bienvenida y saludo afectuoso: La docente recibe a los niños con una canción de saludo y un breve juego corporal para crear un ambiente alegre. - La docente les presenta una caja mágica con objetos de distintos colores. 2.Activación de saberes previos: Se les pregunta: “¿Qué colores conocen?”, “¿De qué color es tu polo?”, “¿Qué color te gusta más?” “¿Conoces los colores del arcoíris?” 3.Presentación del propósito: Se comunica: “Hoy aprenderemos los colores mágicos con una canción divertida”. 4.Anticipación: La maestra muestra imágenes de objetos coloridos (flores, juguetes, frutas) para despertar interés.	-Juego de integración y diálogo guiado. -Preguntas orales para activar conocimientos previos. -Exploración visual de imágenes y objetos reales. -Conversación significativa.	-Caja mágica de colores. -Carteles o láminas con objetos de colores. -Parlante o TV. -Proyector o laptop. -Tarjetas de colores.	10 min
DESARROLLO	1.Presentación del recurso audiovisual: La docente proyecta la canción animada “Los colores” y motiva a los niños a observar con atención los objetos y personajes. 2.Participación guiada: Los niños cantan y repiten el nombre de cada color que aparece (rojo, azul, amarillo), realizando movimientos corporales relacionados (por ejemplo, levantar un objeto del color mencionado). 3.Exploración práctica: Se organiza una dinámica del aula de colores: cada niño busca un objeto de su entorno que tenga el color mencionado en la canción y lo muestra a sus compañeros. 4.Juego lúdico “El rincón del color”: La docente coloca tres aros o espacios en el aula (uno por color) y los niños colocan dentro los objetos del color correspondiente. 5. Diálogo reflexivo: Se conversa sobre lo aprendido, preguntando: “¿Qué colores aprendimos hoy?”, “¿Dónde vemos esos colores en nuestra casa o comunidad?”.	-Aprendizaje vivencial y significativo. -Aprendizaje lúdico-musical. -Dinámica de clasificación y manipulación. -Aprendizaje cooperativo.	-Video canción “Los colores”. -Laptop, proyector, parlante. -Aros de colores, objetos del aula. -Tarjetas o cubos de colores.	30 min
CIERRE	1.Evaluación del aprendizaje: Se realiza una pequeña dinámica donde la docente muestra tarjetas de colores y los niños nombran el color en voz alta. 2.Reforzamiento: La maestra felicita los logros, destacando el entusiasmo y participación de todos.	-Dinámica de comprobación oral. -Reflexión guiada y metacognición.	-Tarjetas de colores. -Canción de despedida. -Caja para guardar materiales.	10 min

	3.Metacognición: Se conversa: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Cuál fue tu color favorito?". 4.**Rutina de salida:** Cantan una canción de despedida ("Adiós, amigos") mientras recogen los materiales y se despiden alegremente. -Despedida afectiva con gestos o choques de manos. -Comentario breve de la docente reforzando el aprendizaje: "Hoy descubrimos los colores mágicos que nos rodean. ¡Miren cuántos colores hay en nuestro mundo!"	-Juego de repaso visual.		

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO (Observación Directa)

N°	Indicadores de evaluación	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones cualitativas
1	Identifica los colores primarios (rojo, azul y amarillo) al observar la canción animada.			
2	Nombra correctamente los colores mostrados por la docente o en el video.			
3	Participa activamente en la canción "Los colores" siguiendo los movimientos y repitiendo los nombres.			
4	Asocia objetos del aula o entorno con los colores aprendidos.			
5	Demuestra entusiasmo y atención durante la actividad audiovisual.			

Interpretación:

✓ = Logrado ✗ = En proceso / requiere apoyo.

10. 2. INSTRUMENTO 2: ESCALA VALORATIVA (Desempeño global de la sesión)

Propósito: Valorar el nivel de logro del aprendizaje esperado en función de las actuaciones observables.

Indicador	Logrado (L)	En proceso (EP)	En inicio (I)
Reconoce y nombra los colores primarios (rojo, azul, amarillo) a partir de la canción "Los colores".	Identifica y nombra correctamente los tres colores primarios con autonomía, participa con entusiasmo y relaciona colores con objetos reales.	Identifica y nombra dos colores primarios con apoyo de la docente. Participa parcialmente.	Requiere apoyo constante para identificar los colores. Muestra poca participación.
Participa activamente en la actividad musical y lúdica mostrando interés y alegría.	Canta, sigue el ritmo y realiza gestos o movimientos relacionados con los colores mencionados.	Participa con cierta timidez o distrae su atención por momentos.	No participa o se muestra desinteresado.

Relaciona objetos del entorno con los colores aprendidos.	Encuentra y nombra objetos del aula o comunidad que correspondan a cada color.	Identifica algunos objetos pero con ayuda.	No logra asociar los colores con objetos del entorno.

Interpretación cualitativa:

- Logrado (L): Alcanzó el propósito de la sesión.
- En proceso (EP): Avanza en el aprendizaje con acompañamiento.
- En inicio (I): Requiere mayor orientación y apoyo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi cuerpo en movimiento.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.9. UGEL : Huanta
1.10. **Institución Educativa Inicial** **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.11. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.12. Área **:** Personal social
1.13. **Edad** : 5 años
1.14. **Fecha** **:** 06/10/25
1.15. **Duración** **:** 50 minutos
1.16. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Mi cuerpo en movimiento"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños reconozcan y nombren las principales partes de su cuerpo (cabeza, brazos, piernas, pies, manos, ojos, boca, etc.) a través del video educativo "Las partes del cuerpo", participando activamente y valorando su cuerpo como parte importante de su identidad.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observarán un video educativo animado sobre las partes del cuerpo. A partir de lo visualizado, identificarán y nombrarán las partes, realizando luego una actividad práctica donde colocarán etiquetas o carteles en su propio cuerpo o en siluetas humanas elaboradas en papelógrafo. Finalmente, reflexionarán sobre la importancia de cuidar su cuerpo.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- El niño identifica y nombra las principales partes de su cuerpo.
- Participa señalando y colocando etiquetas en su cuerpo o en una silueta.
- Muestra atención sostenida y disfrute durante la observación del video.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que el niño reconozca las partes de su cuerpo y las nombre correctamente, demostrando interés, atención y disfrute durante la actividad audiovisual y las acciones de exploración corporal.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás.	-Identifica las principales partes de su cuerpo observando un video educativo y señalándolas en sí	Reconoce y nombra correctamente las partes de su cuerpo con ayuda de un video educativo.	-Durante la observación del video, muestra atención sostenida. -Participa señalando y nombrando partes del cuerpo en su propio

		mismo y en sus compañeros. -Muestra interés por conocer su cuerpo y participa activamente al identificar sus partes. -Atiende las indicaciones de la docente y mantiene concentración durante el video.	-Demuestra confianza e interés al hablar sobre su cuerpo. -Mantiene atención sostenida y disposición para participar.	cuerpo o en un cartel corporal. -Marca las partes del cuerpo con etiquetas o carteles. -Interactúa con entusiasmo durante la actividad. -Expresa verbalmente el nombre de las partes del cuerpo. -Observa atentamente el video educativo. -Espera su turno para participar.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa con atención el video educativo "Las partes del cuerpo", comenta lo observado y participa activamente identificando las partes del cuerpo, demostrando curiosidad y disfrute.	Utiliza un recurso audiovisual digital (video) para aprender de forma activa y responsable, mostrando interés y comprensión.	-Observa atentamente el video educativo. -Comenta lo que observa con sus compañeros. -Realiza gestos o movimientos imitando lo visto en el video (señala su cabeza, brazos, piernas, etc.). -Participa de manera entusiasta en la actividad práctica.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Muestra interés y entusiasmo por aprender sobre su cuerpo, sigue las indicaciones de la docente, participa activamente en el juego de marcación de las partes del cuerpo y mantiene la atención durante toda la sesión.	Demuestra autonomía al participar y seguir instrucciones en el desarrollo de la actividad, mostrando disposición por aprender y mejorar.	-Sigue las instrucciones sin distracciones. -Participa con seguridad al marcar las partes de su cuerpo. -Explica con sus palabras lo que ha aprendido ("Esta es mi cabeza", "Estos son mis brazos"). -Se muestra motivado y feliz durante la experiencia de aprendizaje.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos.	Respeto	-Reconoce que todas las personas tienen partes del cuerpo que deben cuidar y respetar. -Escucha con atención al docente y a sus compañeros cuando intervienen. -Espera su turno para participar durante la dinámica del video. -Utiliza palabras amables y gestos adecuados al interactuar con sus pares. -Muestra cuidado y delicadeza al señalar o marcar su cuerpo y el de sus compañeros en la actividad guiada.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1**. Acogida y motivación:** El docente recibe a los niños con una canción de saludo y un juego de movimiento corporal (“Buenos días, cómo estás”). Se colocan en círculo. 2. **Activación de saberes previos:** El docente pregunta: “¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos para correr?”, “¿Para abrazar?”, “¿Para mirar?”. Los niños responden y señalan partes de su cuerpo. 3. Presentación del propósito Se explica de manera sencilla: “Hoy aprenderemos con un video a reconocer las partes de nuestro cuerpo y cómo se mueven”. 3**. Presentación del propósito:** Se explica de manera sencilla: “Hoy aprenderemos con un video a reconocer las partes de nuestro cuerpo y cómo se mueven”.	-Dinámica corporal de saludo. -Preguntas motivadoras. -Diálogo guiado.	-Canción de saludo. -Carteles con imágenes del cuerpo. -Pizarra o rotafolio. -Equipo multimedia (TV o proyector).	10 min
DESARROLLO	**1. Exploración audiovisual:** El docente presenta el video educativo “Las partes del cuerpo”. Los niños observan atentamente y repiten las palabras del video (“cabeza”, “brazos”, “piernas”, etc.). **2. Interacción corporal:** Después del video, el docente invita a los niños a realizar movimientos según las indicaciones: “Toca tu cabeza”, “Mueve tus brazos”, “Patea con las piernas”. **3. Actividad práctica:** Los niños reciben carteles pequeños con nombres de partes del cuerpo (previamente elaborados). En grupos, colocan las tarjetas en su propio cuerpo o en un muñeco grande de papel. **4. Diálogo reflexivo:**	-Aprendizaje audiovisual activo. -Juego de imitación corporal. -Aprendizaje cooperativo en grupos. -Preguntas reflexivas guiadas.	-Video educativo “Las partes del cuerpo”. -Tarjetas con nombres de partes del cuerpo. -Muñeco de papel tamaño grande. -Cinta adhesiva. -Proyector o TV.	30 min

	El docente pregunta: "¿Qué aprendimos sobre nuestro cuerpo?", "¿Por qué debemos cuidarlo?". Los niños expresan con sus propias palabras lo aprendido.			
CIERRE	**1. Consolidación del aprendizaje:** El docente refuerza lo aprendido: "¿Qué parte del cuerpo usas para ver?", "¿Y para escuchar?". Los niños responden y tocan cada parte. **2. Evaluación formativa:** El docente observa la participación, atención y precisión al nombrar las partes del cuerpo. **3. Cierre motivacional:** Se despiden cantando la canción "Mi cuerpo hace música" mientras realizan los movimientos del cuerpo. **Rutina de salida:** Los niños forman un círculo, cantan "Mi cuerpo hace música", y el docente felicita su participación diciendo: "Hoy aprendimos que nuestro cuerpo es maravilloso y debemos cuidarlo. ¡Muy bien, pequeños exploradores del cuerpo!"	-Preguntas de metacognición. -Evaluación observacional. -Cierre lúdico-musical.	-Canción "Mi cuerpo hace música". -Parlantes o reproductor de audio. -Tarjetas de caritas felices.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN

N°	Criterios / Indicadores observables	Sí (✓)	Parcial (≈)	No (X)	Observaciones
1	Observa con atención el video educativo "Las partes del cuerpo".				
2	Nombra correctamente las partes principales del cuerpo (cabeza, brazos, piernas, ojos, boca).				
3	Relaciona las partes del cuerpo con sus funciones ("Con los ojos veo", "Con las piernas camino").				
4	Participa en el juego corporal imitando los movimientos del video.				
5	Demuestra cuidado y respeto hacia su cuerpo y el de los demás.				
6	Muestra entusiasmo y atención sostenida durante toda la sesión.				

Escala valorativa:

✓ = Logrado | ≈ = En proceso | X = En inicio

10. 2. INSTRUMENTO 2: RÚBRICA DE OBSERVACIÓN (de desempeño)

Propósito: Evaluar el nivel de logro del aprendizaje esperado: Reconoce las partes principales de su cuerpo a partir del video educativo "Las partes del cuerpo", mostrando atención y disposición al aprendizaje.

Competencia	Capacidades	Criterio de evaluación	Indicador de logro
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades de cuidado personal.	Identifica y nombra las partes principales de su cuerpo, relacionándolas con sus funciones, mediante la observación y exploración guiada.	Señala, nombra y relaciona las partes de su cuerpo con sus usos (ver, oír, caminar, etc.).

RÚBRICA DE OBSERVACIÓN DE DESEMPEÑO:

Niveles de logro	Descripción del desempeño observable
🟢 Logrado (L)	Nombra correctamente las partes principales de su cuerpo y las relaciona con sus funciones; participa con entusiasmo en el video y demuestra cuidado y respeto hacia su cuerpo y el de los demás.
🟡 En proceso (EP)	Nombra algunas partes de su cuerpo y realiza parcialmente los movimientos corporales propuestos; requiere apoyo verbal o gestual del docente.
🔴 En inicio (EI)	Muestra dificultad para identificar las partes del cuerpo; participa de manera limitada o distraída durante la observación del video.

10.3.INSTRUMENTO 3: RÚBRICA DE OBSERVACIÓN – Competencia "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC"

Niveles de logro	Desempeño observable
🟢 Logrado (L)	Observa con atención el video, comprende el mensaje, repite correctamente los nombres de las partes del cuerpo y ejecuta los movimientos propuestos.
🟡 En proceso (EP)	Observa el video con interés parcial, identifica algunas partes del cuerpo y realiza algunos movimientos con apoyo del docente.
🔴 En inicio (EI)	Se distrae durante el video, requiere constante ayuda para identificar las partes del cuerpo y no logra seguir los movimientos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El agua es vida.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Comunicación */Ciencia y tecnología/personal social.*
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 07/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "El agua es vida"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños comprendan la importancia del agua para la vida de las personas, animales y plantas, mostrando curiosidad, interés y formulando preguntas a partir del cuento digital.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco del proyecto "Cuidamos nuestro planeta", los niños observarán un cuento digital titulado "El viaje de una gota". A través de esta experiencia audiovisual, reflexionarán sobre el recorrido del agua, su importancia en la naturaleza y la necesidad de cuidarla en su entorno cotidiano (casa, escuela, comunidad).

V. PRODUCTO ESPERADO:

Los niños expresan oralmente ideas sobre la importancia del agua y mencionan acciones para cuidarla, demostrando comprensión del cuento digital y participación activa en el diálogo.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Comprende la importancia del agua como recurso natural indispensable para la vida.
Participa activamente en conversaciones expresando sus ideas y formulando preguntas sobre el tema.
Manifiesta actitudes de cuidado y respeto hacia los recursos naturales.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás.	Muestra empatía hacia los seres vivos y reconoce la responsabilidad de cuidar el agua.	-Demuestra actitudes de respeto y cuidado hacia los recursos naturales.	-Participa con entusiasmo en el diálogo y expresa compromiso para cuidar el agua.

Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Escucha atentamente el cuento digital "El viaje de una gota", formula preguntas y expresa con claridad la importancia del agua en la vida diaria.	-Escucha con atención el cuento digital. -Formula preguntas y comentarios pertinentes. -Expresa oralmente ideas sobre el cuidado del agua.	-Participa en el diálogo posterior al cuento. -Formula preguntas espontáneas. - Explica con sus palabras cómo cuidar el agua.
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	• Problematiza situaciones para hacer inda- gación. •Genera y registra datos o información. •Analiza datos e información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	Observa con interés el video, realiza comentarios y propone acciones concretas para cuidar el agua.	-Observa y comprende el mensaje del cuento digital. -Comunica lo aprendido a través de dibujos o comentarios.	- Expone oralmente cómo se puede cuidar el agua. - Dibuja escenas donde se demuestra el cuidado del agua.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa atentamente el cuento digital "El viaje de una gota", identifica sus personajes y el mensaje sobre la importancia del agua, y participa en el diálogo guiado sobre cómo cuidarla.	-Interactúa con atención y curiosidad durante la presentación del cuento digital. -Comprende y comunica el mensaje del recurso audiovisual. - Relaciona lo visto con acciones cotidianas de cuidado del agua.	-Muestra interés y concentración mientras observa el cuento digital. -Comenta lo que aprendió sobre el agua. -Explica cómo puede cuidar el agua en casa o en la escuela.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Participa activamente durante el desarrollo de la sesión, formula preguntas, expresa lo que entendió y muestra disposición para aprender más sobre el agua.	-Demuestra autonomía e interés en la exploración del recurso audiovisual. -Formula preguntas o comentarios espontáneos sobre el tema. - Expresa satisfacción por lo aprendido.	-Levanta la mano para responder o preguntar. -Expresa verbalmente sus ideas con confianza. -Participa con entusiasmo durante y después del video.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad	-Escucha con atención el cuento "El viaje de una gota" y reconoce la importancia del agua en la vida. -Expresa verbalmente o con gestos su compromiso de cuidar el agua. -Propone acciones concretas para no desperdiciar el agua (cerrar el caño, usarla solo cuando sea necesario). -Participa en el diálogo mostrando respeto por las opiniones de sus compañeros. -Representa mediante un dibujo o dramatización la forma en que cuida el agua.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente acoje a los niños con saludo afectuoso. -Motivación: La docente inicia la sesión mostrando una botella de agua y una planta algo marchita. Pregunta: "¿Qué creen que necesita esta planta para vivir?" -Los niños formulan hipótesis y comentan sobre el uso del agua en casa y en la escuela. -Se presentan imágenes de ríos, lluvia y charcos en un proyector o pantalla digital. La docente presenta el título de la actividad: "El agua es vida" y comenta que verán un cuento sobre una gota de agua.	- Aprendizaje vivencial y por indagación. -Preguntas generadoras para activar saberes previos. -Diálogo guiado para conectar experiencias cotidianas con el tema.	Botella de agua, planta marchita, imágenes proyectadas (ríos, lluvia, mar), pizarra digital o laptop.	10 min
DESARROLLO	-**Exploración del recurso audiovisual:** Se proyecta el cuento digital "El viaje de una gota" (duración 4-5 min). -Durante la proyección, los niños observan atentamente y la docente realiza pausas breves para hacer preguntas: "¿A dónde va la gotita?", "¿Quién la ayuda en su viaje?" -**Diálogo posterior:** Luego del cuento, los niños expresan qué entendieron, quiénes aparecieron y qué aprendieron del agua. **-Actividad práctica:** En grupos pequeños, los niños elaboran un dibujo del momento del cuento que más les gustó y lo explican al grupo (por ejemplo: la gota cayendo del cielo o dando vida a una planta). **-Socialización:** Cada grupo comparte su dibujo con los demás y la docente refuerza ideas clave sobre la importancia del agua.	-Aprendizaje mediado por medios audiovisuales. -Aprendizaje colaborativo (trabajo en pequeños grupos). -Preguntas metacognitivas para promover la reflexión. -Expresión artística y oral para consolidar el aprendizaje.	Cuento digital "El viaje de una gota", proyector o TV, laptop, hojas bond, crayones, plumones, cartulinas, cinta adhesiva.	30 min

CIERRE	**-Reflexión: La docente pregunta:** "¿Qué pasaría si no tuviéramos agua?" y los niños responden libremente. -Se refuerza el mensaje central: El agua es vida y debemos cuidarla. **-Compromiso colectivo:** Los niños proponen formas de cuidar el agua (cerrar el caño, regar con cuidado, no ensuciar los ríos). -La docente anota en carteles las promesas de los niños y las pega en el mural del aula. **-Rutina de salida:** -Canción final "El agua que cae del cielo" (versión infantil). -Mientras cantan, los niños simulan movimientos de lluvia y ríos con su cuerpo. -La docente felicita su participación y refuerza el mensaje positivo sobre el cuidado del agua.	- Aprendizaje significativo y reflexivo. -Técnica del compromiso compartido. -Diálogo y coevaluación grupal. -Juego rítmico y expresión corporal. -Cierre afectivo para reforzar la motivación y el disfrute.	-Cartel del aula "Cuidemos el agua", plumones, cinta adhesiva. -Canción animada (audio o video), reproductor o proyector.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

N°	Criterios de evaluación	Actuaciones observables	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones
1	Representa mediante el dibujo una escena del cuento trabajado.	El niño plasma en su dibujo personajes o situaciones del cuento.			
2	Utiliza adecuadamente los materiales (crayones, hojas, plumones).	Maneja con cuidado los materiales y respeta el turno de uso.			
3	Explica con sus palabras el significado de su dibujo.	Explica o comenta qué momento del cuento ha representado.			
4	Participa en grupo mostrando colaboración y respeto.	Escucha a sus compañeros y comparte los materiales.			

10. 2. INSTRUMENTO 2: RÚBRICA DE EVALUACIÓN (Analítica)

DESEMPEÑO ESPERADO (EVIDENCIA)	LOGRO DESTACADO (4)	LOGRO ESPERADO (3)	EN PROCESO(2)	EN INICIO (1)
Reconoce los personajes y mensajes del	Identifica con claridad a los personajes y explica con sus palabras el	Reconoce los personajes y menciona de qué trató el cuento	Identifica parcialmente a los personajes o	No logra identificar a los personajes ni el

cuento “El viaje de una gota”.	mensaje del cuento.	con apoyo de la docente.	confunde algunos hechos.	mensaje principal.
Participa comentando lo que más le gustó y lo aprendido.	Expresa espontáneamente sus ideas, emociones y aprendizajes sobre el cuento.	Expresa con apoyo verbal o gestual lo que más le gustó del cuento.	Expresa pocas ideas o se muestra inseguro al participar.	No expresa ideas ni emociones relacionadas con el cuento.
Dialoga con sus compañeros durante la socialización del dibujo.	Participa activamente en el diálogo, escucha a otros y espera su turno para hablar.	Participa en el diálogo, aunque a veces interrumpe o necesita apoyo.	Participa poco en el diálogo o requiere mucho acompañamiento.	No participa ni responde ante las intervenciones de otros.

10.3.INSTRUMENTO 3: COMPETENCIA TRASVERSAL: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”

Instrumento: Lista de Cotejo (Observación directa)

N°	Criterios de evaluación	Actuaciones observables	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones
1	Muestra interés y atención durante la proyección del cuento digital.	Observa atentamente la pantalla, se mantiene concentrado y atento a las imágenes y sonidos.			
2	Interactúa verbalmente o gestualmente ante los estímulos audiovisuales.	Responde a preguntas de la docente o comenta espontáneamente lo que ve (“la gota cayó”, “el sol la secó”).			
3	Reconoce elementos del cuento visualizado.	Identifica personajes, objetos o situaciones presentadas en el video.			
4	Utiliza con respeto los equipos tecnológicos.	No toca los equipos sin permiso y demuestra cuidado cuando se le invita a interactuar.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los números que bailan

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Matemática
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 09/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Los números que bailan"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas identifiquen los números del 1 al 10 a través de una canción animada, realizando conteos orales y corporales, promoviendo la motivación, participación activa y disfrute del aprendizaje.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente proyecta la canción animada "Contemos juntos", donde unos personajes bailan y cantan mientras cuentan del 1 al 10. Los niños observan, cantan, saltan y siguen los movimientos. Luego, realizan actividades de conteo con objetos del aula (bloques, pelotas, crayones, etc.). Finalmente, conversan sobre los números que reconocieron y los relacionan con objetos reales.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Participación activa en la canción animada, reconociendo y mencionando los números del 1 al 10.

Demostración práctica de conteo mediante el uso de objetos y movimientos corporales.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Aprendizaje esperado: Identifica los números del 1 al 10 mediante la observación, el canto y la acción corporal.

Indicador de motivación: Se integra activamente en la canción y participa con entusiasmo durante el conteo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Resuelve problemas de cantidad.	Traducir cantidades a expresiones numéricas. Comunicar su comprensión	-Participa activamente en la canción animada "Contemos juntos", identificando los números del 1 al 10. - Cuenta objetos concretos del aula	-Identifica los números del 1 al 10 en la canción animada y durante el conteo de objetos.	**Actuaciones:** -Canta y realiza movimientos corporales al ritmo de la canción. -Responde oralmente a preguntas sobre los números vistos en el video.

	sobre números y operaciones. Usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	respetando la secuencia numérica. -Relaciona los números observados con cantidades reales (por ejemplo, "tengo 3 crayones"). -Muestra entusiasmo y atención sostenida durante la actividad audiovisual.	-Relaciona los números con cantidades concretas del entorno inmediato. -Participa con motivación en las actividades de conteo y movimiento.	-Cuenta en voz alta colecciones de objetos (bloques, crayones, pelotas). **Producciones:** -Dibuja un número del 1 al 10 y representa su cantidad con objetos o símbolos.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Participa activamente en la proyección del video "Contemos juntos", mostrando interés y atención. -Reconoce que el video es un recurso tecnológico para aprender. -Imita movimientos y responde a estímulos visuales y sonoros del video.	- Participa con interés en la observación del video animado "Contemos juntos". -Reconoce y menciona elementos del video (números, personajes, sonidos). -Muestra cuidado y respeto por los equipos tecnológicos usados.	**Actuaciones:** -Atiende y observa atentamente el video. -Canta y se mueve al ritmo de la canción. -Comenta lo que observa en la pantalla. **Producciones:** Dibuja o señala elementos del video relacionados con los números.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Muestra iniciativa y entusiasmo al participar en la canción. -Cuenta y ordena números sin necesidad de guía constante. -Expresa satisfacción al lograr identificar correctamente los números del 1 al 10. -Participa voluntariamente en el conteo de objetos.	-Muestra disposición e interés por aprender los números a través de la canción. -Participa sin que se le solicite de manera directa. -Reconoce sus logros cuando cuenta correctamente. -Se esfuerza en repetir y mejorar su conteo.	**Actuaciones:** -Participa de manera voluntaria en las actividades. -Canta y cuenta sin esperar indicaciones. -Expresa alegría al lograr identificar los números. **Producciones:** Representa los números mediante dibujos o uso de material concreto (fichas, bloques).

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de búsqueda de la excelencia.	Respeto	- Participa con entusiasmo y energía en el canto y los movimientos de la canción. - Disfruta del aprendizaje al combinar música, movimiento y conteo. - Se integra activamente con sus compañeros, respetando turnos y compartiendo materiales. - Se ríe, canta y expresa emociones positivas durante la actividad. - Manifiesta curiosidad y deseo por repetir el juego o la canción. - Demuestra satisfacción al identificar correctamente los números del 1 al 10.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• La docente recibe a los niños con una canción de saludo alegre para generar un clima de confianza. • Invita a los niños a sentarse en semicírculo frente al proyector y les pregunta: ¿Han escuchado alguna canción sobre los números? ¿Qué números conocen? • Presenta la canción animada "Contemos juntos" y explica que hoy aprenderán los números del 1 al 10 de una forma divertida y musical. • Antes de reproducir el video, invita a los niños a moverse, saltar o aplaudir cada vez que escuchen un número.	-Estrategia de activación lúdica de conocimientos previos. -Diálogo motivador con preguntas abiertas. -Predicción y anticipación del contenido del video. -Atención y escucha activa mediante consignas simples.	Video animado "Contemos juntos", proyector o TV, parlantes, alfombra de colores, tarjetas con números del 1 al 10.	10 min
DESARROLLO	•Se proyecta la canción animada "Contemos juntos". Los niños observan, escuchan y siguen el ritmo moviendo el cuerpo. • La docente canta con ellos y realiza gestos para cada número (por ejemplo: mostrar con los dedos, dar saltos o palmas). •Luego, se realiza una actividad de movimiento y conteo: cada niño toma una tarjeta con un número y, al escuchar la canción nuevamente, se levanta y salta según el número que le corresponde. •Posteriormente, los niños en grupo colocan las tarjetas en orden del 1 al 10 en una cartulina mural, reforzando el conteo colectivo. •La docente plantea preguntas de comprensión: "¿Qué número viene	-Aprendizaje vivencial y multisensorial (moverse, cantar, contar). -Juego de roles numéricos ("soy el número 3 y doy tres saltos"). -Exploración guiada y repetición activa del conteo. -Uso de recursos audiovisuales para reforzar la	Video "Contemos juntos", tarjetas numéricas, cartulina mural, plumones, cintas adhesivas, pizarra magnética, stickers de estrellas.	30 min

	después del 5?", "¿Cuál es el último número que cantamos?". •Se promueve la participación activa y espontánea, reforzando la motivación y la cooperación grupal.	memoria visual y auditiva. -Trabajo colaborativo y expresión corporal.		
CIERRE	• La docente invita a los niños a sentarse nuevamente en círculo y dialogar sobre lo aprendido: ¿Qué números recordaron? ¿Qué les gustó más de la canción? •Repite la canción una última vez para reforzar la secuencia numérica y la motivación. •Realiza una evaluación formativa observando si los niños identifican y mencionan los números correctamente. •Felicita la participación activa y entrega stickers o sellitos de estrellas como refuerzo positivo. •Finalmente, los niños expresan cómo se sintieron al aprender con música y movimiento. **Rutina de salida:** Canción breve de despedida: "Adiós amigos, aprendimos con amor…". Despedida con abrazos simbólicos (sin contacto físico).	- Reflexión guiada sobre el aprendizaje (metacognición inicial). - Refuerzo positivo de logros y actitudes. -Evaluación a través de la observación directa de desempeños. - Retroalimentación afectiva y motivacional.	Stickers, tarjetas de evaluación visual ("me encantó", "quiero repetir", "me costó un poco"), video repetido.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Que los niños identifiquen los números del 1 al 10 a través de la canción animada "Contemos juntos".

N°	Indicadores	Sí (✓)	En proceso (◐)	No (✗)	Observaciones
1	Identifica y menciona correctamente los números del 1 al 10 durante la canción.				
2	Relaciona el número con la cantidad de saltos, palmas u objetos que representa.				
3	Ordena correctamente los números del 1 al 10 en el mural grupal.				
4	Participa con entusiasmo y atención durante la proyección del video.				
5	Coopera con sus compañeros en la actividad grupal de conteo.				

Escala de valoración:

✓ Logrado (L): Desempeño completo y autónomo.
◐ En proceso (EP): Requiere apoyo ocasional.
✗ En inicio (I): Necesita guía constante.

10. 2. INSTRUMENTO 2: RÚBRICA DE OBSERVACIÓN

CRITERIO DE OBSERVACIÓN	LOGRO DESTACADO (AD)	LOGRO ESPERADO (A)	EN PROCESO(B)	EN INICIO (C)
Participación activa en la actividad audiovisual (canción "Contemos juntos")	Participa con entusiasmo y espontaneidad; canta, baila y cuenta con seguridad durante toda la canción.	Participa activamente en la mayoría de momentos; sigue el ritmo y cuenta con apoyo mínimo del docente.	Participa de forma ocasional; necesita guía o estímulo constante para seguir el ritmo o contar.	Se muestra distraído o no participa en la actividad, incluso con apoyo del docente.
Expresión corporal y gestual durante la canción.	Usa gestos y movimientos creativos para representar los números; demuestra alegría y confianza.	Usa gestos y movimientos básicos siguiendo el ejemplo del docente.	Realiza pocos movimientos o se muestra inseguro para participar.	No realiza gestos ni movimientos durante la actividad.
Atención y disfrute del recurso audiovisual.	Mantiene atención sostenida durante toda la proyección y expresa comentarios espontáneos sobre la canción.	Mantiene la atención en la mayor parte del video y comenta algunos aspectos.	Se distrae con frecuencia, requiere recordatorios para enfocarse.	No mantiene atención; se distrae continuamente.

10.3.INSTRUMENTO 3: COMPETENCIA TRASVERSAL: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC"

Instrumento: Lista de Cotejo (Observación directa)

N°	Criterios de evaluación	Sí (✓)	En proceso (◐)	No (✗)	Observaciones
1	Observa atentamente la canción animada "Contemos juntos" mostrando interés por el recurso audiovisual.				
2	Interactúa con el recurso audiovisual respondiendo o cantando según las indicaciones del video.				
3	Reconoce que los medios audiovisuales ayudan a aprender (menciona o demuestra su utilidad).				
4	Usa de forma responsable los recursos audiovisuales (mantiene la atención y respeta el material).				
5	Participa activamente en la actividad posterior al video, vinculando lo aprendido con su experiencia.				

Escala de valoración:

✓ **Logrado (L)** – Ejecuta la acción de forma autónoma y constante.

◐ **En proceso (EP)** – Requiere apoyo ocasional del docente.

✗ **En inicio (I)** – Necesita guía continua o no evidencia el desempeño.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi escuela divertida

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Personal social
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 10/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Mi escuela divertida"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas identifiquen los diferentes espacios de su escuela, reconociendo su utilidad y la importancia de cuidarlos.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observan una presentación de imágenes reales de los distintos espacios de su institución educativa. A través del diálogo guiado y el juego, reconocen los lugares, expresan sus experiencias y reflexionan sobre cómo usarlos y cuidarlos.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Lámina o collage elaborado por los niños donde ubican y nombran los espacios de su escuela (aula, patio, comedor, baño, etc.).

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Identifica los diferentes espacios escolares y expresa su función y la importancia de cuidarlos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad Capacidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás. •Participa en actividades de cuidado personal.	Reconoce los espacios de su escuela y los nombra correctamente al observar las imágenes proyectadas.	Identifica correctamente los espacios de su escuela y explica brevemente su utilidad.	-Participa en el diálogo grupal sobre los espacios escolares. -Nombra los lugares proyectados. -Elabora una lámina o collage con los espacios de su institución educativa.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa atentamente la presentación de imágenes proyectadas y participa comentando lo que ve.	Utiliza el recurso audiovisual de manera responsable y participativa.	-Observa y comenta las imágenes presentadas. -Señala correctamente los lugares mostrados.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Muestra interés al observar y comentar los espacios escolares.	Participa activamente en la experiencia audiovisual con curiosidad y entusiasmo.	-Se integra activamente en la observación. -Expresa con alegría lo que reconoce en las imágenes.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Responsabilidad	-Cuida y mantiene limpios los espacios del aula y de la institución educativa. -Participa en el orden y la organización del material después de las actividades. -Evita arrojar papeles u objetos al suelo. -Respeta los materiales compartidos y los usa con cuidado. -Comenta la importancia de tener una escuela limpia y ordenada para sentirse bien.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** • La docente recibe a los niños con una canción de saludo animada. • Se sientan en semicírculo frente a la pantalla y la maestra les dice: "Hoy conoceremos algo muy divertido de nuestra institución educativa". **2. Activación de saberes previos:** • A través de preguntas como: "¿Dónde está tu salón?", "¿Qué lugares hay en tu	-Conversatorio guiado para recoger saberes previos. -Preguntas generadoras para estimular la expresión oral y la curiosidad.	Reproductor multimedia. -Música de saludo. -Tarjetas con imágenes de lugares de la institución educativa	10 min

	escuela?", "¿Qué haces en el patio?", los niños recuerdan experiencias propias. **3. Presentación del propósito:** •La docente expresa: "Hoy vamos a descubrir los espacios de nuestra institución educativa y aprenderemos a cuidarlos".	-Juego de roles breve (fingir entrar al aula o al patio).	(aula, patio, baños, dirección, comedor). - Proyector o televisor.	
DESARROLLO	**1. Exploración del recurso audiovisual:** • La maestra presenta una serie de imágenes reales de la institución educativa (patio, aulas, dirección, baños, cocina, etc.). • Mientras observan, la docente realiza preguntas: "¿Qué lugar es este?", "¿Qué haces aquí?", "¿Qué debemos hacer para mantenerlo bonito?". **2. Participación activa:** • Los niños identifican los espacios señalando en la pantalla o nombrándolos en voz alta. • Se promueve la participación activa: algunos niños pasan al frente y ubican las imágenes en un panel con el nombre del lugar. **3. Actividad vivencial:** • En pequeños grupos, los niños realizan un recorrido guiado por algunos espacios del aula o la escuela (patio, servicios higiénicos, dirección). • La maestra los invita a comentar lo que observan y cómo se sienten. **4. Representación:** • En el aula, los niños dibujan el espacio que más les gustó de su escuela y comentan por qué.	-Aprendizaje basado en recursos audiovisuales (imágenes reales). -Exploración guiada y diálogo reflexivo. -Aprendizaje cooperativo (trabajo grupal en la observación y recorrido). -Representación gráfica (dibujo significativo).	Presentación digital con imágenes reales. - Proyector o televisor. -Panel de identificación con nombres de espacios. -Hojas bond, crayones, plumones. -Cinta adhesiva.	30 min
CIERRE	**1. Reflexión y metacognición:** •En grupo, los niños observan nuevamente algunas imágenes y responden: – "¿Qué lugares conocimos hoy?" –"¿Cómo podemos cuidar nuestra escuela?" – "¿Qué te gustó más del recorrido?" **2. Evaluación del aprendizaje:** • La docente valora la participación, la identificación de los espacios y las actitudes de cuidado observadas. **3. Rutina de salida:** • Cierre con la canción "Nos despedimos contentos". • Los niños guardan sus materiales y colaboran en dejar el aula ordenada. • La maestra refuerza el mensaje: "Cuando cuidamos nuestra institución, aprendemos mejor y todos estamos felices".	-Diálogo reflexivo para consolidar aprendizajes. -Evaluación formativa y autoevaluación oral. -Refuerzo emocional positivo.	-Canción de despedida. -Recurso audiovisual proyectado nuevamente. -Tarjetas con mensajes de cuidado escolar.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Que los niños identifiquen y expresen los espacios de la institución educativa, demostrando interés y actitudes de cuidado.

Competencia	Desempeño esperado (precisado)	Criterios de evaluación	Indicadores observables	Sí (✓)	En proceso (△)	No (✗)
Construye su identidad.	Identifica los espacios de la escuela donde realiza actividades cotidianas.	Reconoce los espacios más importantes de la institución educativa (aula, patio, servicios, dirección).	-Señala o nombra correctamente los espacios escolares mostrados en las imágenes. -Asocia actividades que realiza en cada espacio.			
Convive y participa democráticamente.	Demuestra interés y respeto por el entorno escolar.	Muestra disposición para cuidar los espacios comunes.	-Comenta cómo se debe cuidar los espacios escolares. -Colabora en mantener el aula ordenada.			
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Expresa verbalmente los nombres de los espacios de la escuela.	Utiliza vocabulario relacionado con el entorno escolar.	-Nombra espontáneamente los espacios escolares durante la observación del audiovisual. -Explica brevemente qué hace en cada lugar.			

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIA TRASVERSAL: "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC"

Instrumento: Lista de Cotejo

Desempeño (precisado según la sesión)	Criterios de evaluación	Indicadores observables	Sí (✓)	En proceso (△)	No (✗)
Observa y comenta las imágenes proyectadas de los espacios escolares, demostrando interés y respeto por el uso del recurso audiovisual.	Interactúa con los recursos digitales de forma participativa y atenta.	-Mantiene la atención durante la proyección.			
		-Comenta con entusiasmo lo que observa en la pantalla.			

10.3.INSTRUMENTO 3: COMPETENCIA TRASVERSAL: "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma"

Instrumento: Lista de Cotejo

Desempeño (precisado según la sesión)	Criterios de evaluación	Indicadores observables	Sí (✓)	En proceso (△)	No (✗)
Participa activamente durante las actividades, expresando lo que aprendió sobre su escuela.	Demuestra autonomía y reflexión al expresar lo aprendido.	-Relata con sus palabras qué lugares conoció.			
		-Muestra disposición a seguir aprendiendo.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Conozco los medios de transporte.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Selección de recursos audiovisuales
1.4. Área **:** Ciencia y Tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 13/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Conozco los medios de transporte"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Diferencia los medios de transporte terrestre, aéreo y acuático a partir de la observación y análisis de un video educativo, participando con entusiasmo y demostrando curiosidad por conocer su utilidad y características.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco del proyecto "Explorando mi entorno y cómo nos movilizamos", los niños y niñas observarán un video educativo titulado "Medios de transporte" que muestra diversos tipos de transporte (terrestre, aéreo y acuático). A partir de esta experiencia audiovisual, clasificarán los medios de transporte y comentarán sus observaciones, fortaleciendo su motivación e interés por aprender mediante el uso de recursos tecnológicos.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Elaboración de una clasificación gráfica (en cartulina o pizarra) de los medios de transporte observados, distinguiendo los que van por tierra, aire y agua, con apoyo del docente.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños reconozcan y clasifiquen los medios de transporte según su tipo (terrestre, aéreo o acuático), expresando con seguridad sus ideas y mostrando interés, curiosidad y participación activa durante el desarrollo de la actividad audiovisual.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación.	Observa con atención el video "Medios de transporte" y diferencia los transportes terrestres, aéreos y acuáticos, comentando lo que observa y clasificando	Identifica las características de los medios de transporte y los clasifica correctamente según su tipo.	-Muestra interés y atención durante la proyección del video. -Participa activamente comentando lo que observa. - Clasifica las imágenes de los medios de transporte

	•Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	imágenes según el medio por el que se desplazan.		en los tres grupos (terrestre, aéreo, acuático).
Se comunica oralmente en su lengua materna.	•Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral.	Explica verbalmente las diferencias entre los medios de transporte observados y menciona ejemplos de su entorno (por ejemplo: "El bus va por la tierra", "El avión va por el aire").	Expresa sus ideas con claridad y pertinencia en relación con los transportes.	-Verbaliza con seguridad lo que ha comprendido del video. -Participa en el diálogo grupal aportando ejemplos.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa con atención el video educativo "Medios de transporte", identifica los distintos medios (terrestres, aéreos, acuáticos) y expresa lo que ha comprendido mediante comentarios o gestos espontáneos.	Participa activamente durante la proyección del video, demostrando interés, atención y comprensión del mensaje educativo.	-Mantiene la atención mientras observa el video. -Menciona o señala los medios de transporte observados. -Comenta con sus propias palabras lo que vio o escuchó. -Usa el recurso audiovisual de manera respetuosa y ordenada.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Participa con entusiasmo en la actividad audiovisual, formula preguntas, comenta lo que aprendió y clasifica los medios de transporte con apoyo mínimo del docente.	Muestra iniciativa personal, interés y disposición activa durante las actividades propuestas, gestionando su aprendizaje con autonomía progresiva.	-Se integra espontáneamente al grupo durante la visualización y clasificación. -Expresa alegría e interés por la actividad. -Realiza la clasificación de los medios sin requerir ayuda constante. -Formula comentarios o preguntas sobre el contenido del video.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Responsabilidad	- Escucha y comprende el mensaje del video sobre los medios de transporte, mostrando curiosidad por cómo funcionan. - Participa en el diálogo guiado sobre el cuidado del ambiente, mencionando que algunos transportes contaminan y otros no. - Comenta espontáneamente que es importante cuidar el aire, el agua y los lugares donde vivimos. - Clasifica los medios de transporte, diferenciando aquellos que usan combustible de los que no (por ejemplo: bicicleta, tren eléctrico, avión). - Muestra interés por alternativas ecológicas ("me gusta la bicicleta porque no bota humo"). - Demuestra responsabilidad al relacionar el uso del transporte con el cuidado de la naturaleza y su entorno escolar.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**Motivación y activación de saberes previos:** • La docente inicia saludando afectuosamente y cantando con los niños la canción "Buenos días amiguitos". • Luego pregunta: "¿Cómo llegaron hoy al jardín?", "¿Qué medio de transporte usaron?", "¿Han visto otros medios de transporte?". • A continuación, muestra imágenes de diferentes medios de transporte (auto, avión, barco, bicicleta) y guía una breve conversación sobre su uso. • Se formula la pregunta retadora: ¿Sabías que algunos medios de transporte cuidan el ambiente y otros no?	-Estrategia de diálogo exploratorio. -Lluvia de ideas para activar conocimientos previos. -Preguntas generadoras para despertar curiosidad.	Láminas o tarjetas con imágenes de transportes, pizarra, plumones de colores, canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	**Exploración y construcción del aprendizaje:** 1. Observación guiada: la docente presenta un video educativo corto sobre los medios de transporte (terrestres, aéreos y acuáticos). 2. Conversación guiada: se dialoga sobre lo observado: "¿Cuáles viajan por tierra?", "¿Cuáles por agua?", "¿Cuáles por aire?". 3. Clasificación: en grupos pequeños, los niños colocan imágenes en un mural dividido en tres secciones (tierra, aire, agua).	-Aprendizaje activo y significativo. -Uso de medios audiovisuales (video educativo). -Trabajo cooperativo y clasificación manipulativa. -Aprendizaje basado en la	Televisor o laptop, video de YouTube educativo ("Los medios de transporte"), láminas recortables, cartulina, goma, crayones, fichas ilustradas.	30 min

	4. Reflexión ambiental: la maestra pregunta: "¿Cuál de estos transportes contamina menos?", "¿Por qué es importante cuidar el aire?". 5. Expresión creativa: los niños dibujan el medio de transporte que más les gusta y explican por qué lo eligieron.	reflexión y expresión oral.		
CIERRE	**Evaluación y metacognición:** • La docente invita a los niños a observar el mural y comentar lo aprendido: "Hoy aprendimos que hay transportes por tierra, agua y aire, ¿cuál prefieres tú?". • Se realiza una breve retroalimentación positiva reforzando la idea de que debemos cuidar el ambiente al elegir transportes que no contaminen. • Se evalúa el aprendizaje a través de la observación de sus dibujos, participación y comentarios. **-Rutina de salida:** • Se canta la canción "Adiós amiguitos". • La docente felicita a los niños por su esfuerzo y ordena los materiales junto con ellos, reforzando hábitos de responsabilidad.	-Cierre reflexivo y valorativo. -Evaluación formativa a través de la observación. -Canción y rutina de salida como parte del clima afectivo.	Canción "Adiós amiguitos", mural con dibujos, stickers de reconocimiento, materiales de orden.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Diferencia medios de transporte terrestre, aéreo y acuático.

N.º	ndicadores de evaluación (acciones observables)	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
1	Observa atentamente el video educativo sobre los medios de transporte.			
2	Participa espontáneamente respondiendo preguntas sobre los transportes observados.			
3	Clasifica correctamente imágenes o figuras de medios de transporte en terrestre, aéreo o acuático.			
4	Explica con sus propias palabras el medio de transporte que más le gusta y su función.			
5	Muestra interés y motivación durante el desarrollo de la actividad audiovisual.			

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIAS TRASVERSALES

Instrumento: Lista de Cotejo

Competencia transversal	Indicadores observables (acciones concretas)	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones del docente
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	1.Observa atentamente el video "Medios de transporte" mostrando curiosidad por el contenido audiovisual.			
	2.Interactúa con el recurso audiovisual respondiendo o comentando lo que observa.			
	3.Utiliza con orientación del docente los recursos digitales (video, imágenes proyectadas).			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	4.Realiza la clasificación de los medios de transporte con iniciativa y confianza.			
	5.Se concentra y mantiene el interés durante las actividades audiovisuales.			
	6.Solicita apoyo o hace preguntas cuando lo necesita para mejorar su comprensión.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La granja de sonidos.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Integración pedagógica.
1.4. Área **:** Ciencia y Tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 14/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "La granja de sonidos"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El niño o niña relaciona los animales de la granja con su hábitat a través de la observación del video educativo y la reproducción de sonidos característicos, demostrando interés, alegría y participación activa.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observarán un video donde aparecerán distintos animales de la granja. A partir de ello, identificarán sus nombres, sonidos y los lugares donde viven. Luego, imitarán los sonidos y relacionarán los animales con su entorno mediante actividades lúdicas y participativas.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Participación activa en el juego "La granja sonora" donde cada niño identifica e imita el sonido del animal que habita en la granja, demostrando comprensión del tema y disfrute por aprender.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Favorecer la motivación y el aprendizaje significativo mediante el uso de un recurso audiovisual que estimule la atención, la memoria auditiva y la curiosidad infantil.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer inda-gación. •Diseña estrategias para hacer indagación. •Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el	-Observa atentamente el video "Animales de la granja", identifica los animales y relaciona cada uno con su hábitat. -Comenta lo observado en el video, expresa sus ideas sobre el lugar	-Identifica los animales de la granja y su entorno natural, mostrando interés y comprensión. -Comunica oralmente sus observaciones de manera coherente y sencilla.	-Participa activamente durante la proyección del video. -Menciona correctamente los animales y su hábitat. -Imitación de sonidos de animales con alegría y espontaneidad. -Explicaciones verbales o gestuales.

	proceso y resultado de su indagación.	donde viven los animales. -Muestra entusiasmo al representar el sonido de los animales y su relación con el hábitat.	-Participa activamente en las dinámicas grupales y demuestra comprensión mediante la imitación y expresión oral.	-Respuestas espontáneas al dialogar sobre los animales. -Representación del sonido de animales. -Aportaciones en el diálogo colectivo.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa atentamente el video educativo "Animales de la granja", mostrando curiosidad, atención y disfrute por el contenido audiovisual; participa activamente al responder y comentar lo que ve.	- Interactúa con el video con interés y concentración. -Comprende la función del video como medio para aprender sobre los animales y su hábitat. -Participa activamente durante la proyección.	**Actuaciones:** •Atiende y sigue el desarrollo del video. •Comenta lo que observa con entusiasmo. •Responde preguntas sobre los animales vistos. **Producciones:** •Verbaliza ideas sencillas sobre el video ("El cerdo vive en la granja").
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Participa con alegría e iniciativa durante la actividad de imitación de sonidos; muestra disposición para aprender y continúa participando sin necesidad de insistencia del docente.	-Participa activamente en las actividades propuestas. -Demuestra motivación e interés por aprender mediante el juego y el video. -Expresa satisfacción al lograr imitar correctamente los sonidos de los animales.	**Actuaciones:** •Imita voluntariamente los sonidos de los animales. •Se integra al grupo sin mostrar desánimo. •Sonríe, ríe y muestra disfrute en la experiencia audiovisual. **Producciones:** •Expresiones verbales y gestuales espontáneas ("Yo quiero ser el gallo").

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Respeto	• Escucha atentamente los sonidos de los animales en el video, mostrando interés y cuidado hacia ellos. • Comenta con agrado sobre cómo viven los animales en su hábitat ("La vaca vive en la granja"). • Participa en diálogos sobre la importancia de cuidar a los animales y no maltratarlos.

		• Reproduce los sonidos de los animales con alegría, expresando cariño y empatía hacia ellos. • Colabora en el orden y cuidado de los materiales audiovisuales y del aula luego de la actividad.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** • La docente recibe a los niños con una canción sobre animales ("La vaca Lola"). • Luego muestra imágenes de distintos animales y pregunta: ¿Dónde vive la vaca? ¿Y el pato? • Se proyectan brevemente imágenes del video sin sonido, invitando a los niños a imaginar qué animales aparecerán. **2. Recuperación de saberes previos:** • Conversan sobre los animales que conocen y qué sonidos hacen. • La docente anota en un cartel algunas respuestas espontáneas de los niños.	•Juego musical y diálogo guiado. •Lluvia de ideas para activar conocimientos previos. •Exploración audiovisual inicial (sin sonido).	-Video "Animales de la granja" (sin sonido y luego completo). -Laptop, proyector, parlantes. -Imágenes de animales. -Canción infantil.	10 min
DESARROLLO	**3. Observación guiada:** • Se proyecta el video "Animales de la granja" con sonido. • Los niños observan atentamente y mencionan los animales que reconocen. • La docente realiza preguntas orales: ¿Qué animal hace "muuu"? ¿Dónde vive el pato? ¿Quién da leche? **4. Exploración activa:** • Cada niño imita el sonido de su animal favorito del video. • Luego clasifican las imágenes (pegatinas o tarjetas) en dos carteles: "Animales de la granja" y "Animales que no viven en la granja". • Se fomenta la participación y el trabajo colaborativo. **5. Interiorización del aprendizaje:** • Conversan sobre la importancia de cuidar a los animales y mantener limpio su entorno. • La docente refuerza el valor del respeto hacia la naturaleza (enfoque ambiental).	•Aprendizaje activo y vivencial. •Uso del recurso audiovisual para observar, escuchar e imitar. •Juego de clasificación y dramatización. • Conversación guiada para reflexionar.	-Video educativo "Animales de la granja". -Láminas o tarjetas de animales. -Papelotes, plumones, cinta masking tape. -Disfraces o vinchas de animales (opcional).	30 min
CIERRE	**6. Evaluación y metacognición:** •Los niños comentan cuál fue su parte favorita del video y qué aprendieron sobre los animales de la granja. •La docente formula preguntas de metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿Por qué debemos cuidar a los animales? **7. Consolidación:** • Cada niño dibuja en una hoja su animal favorito de la granja y su hábitat. **Rutina de salida:**	•Reflexión guiada y metacognición. •Expresión artística (dibujo). • Rutina lúdica de cierre.	-Hojas blancas. - Crayones o plumones. -Canción "Los animales de la granja".	10 min

	•Se despiden cantando "Los animales de la granja" moviendo el cuerpo imitando sus sonidos. •La docente reconoce el esfuerzo y la participación de todos los niños.			

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

N.º	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Indicadores de logro)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Actuaciones o producciones)	ESCALA DE VALORA
1	Observa con atención el video "Animales de la granja" e identifica los animales que aparecen.	Reconoce los animales del video y los nombra correctamente.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C
2	Diferencia los animales según su hábitat (de la granja o de otro lugar).	Clasifica imágenes o figuras de animales según su entorno.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C
3	Imita los sonidos de los animales con entusiasmo y seguridad.	Participa activamente en la dramatización e imitación de sonidos.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C
4	Expresa lo aprendido a través de un dibujo del animal y su hábitat.	Dibuja el animal de la granja y lo relaciona con su entorno.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C
5	Manifiesta actitudes de respeto y cuidado hacia los animales.	Demuestra cuidado y empatía en sus comentarios y acciones.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C

Escala de valoración

Nivel	Descripción
AD (Logro destacado)	Supera el nivel esperado. Muestra gran interés, reconoce y clasifica los animales correctamente, y explica con claridad lo aprendido.
A (Logro esperado)	Alcanza el nivel previsto. Reconoce los animales, clasifica con apoyo y participa activamente en las actividades.
B (En proceso)	Se encuentra en proceso. Reconoce algunos animales, necesita ayuda para clasificar o expresarse.
C (En inicio)	Presenta dificultades. Requiere acompañamiento constante para identificar o participar.

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIAS TRASVERSALES

Instrumento: Lista de Cotejo

Competencia transversal	Criterio de evaluación	Evidencias de aprendizaje (actuaciones o producciones)	Escala de valoración
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Utiliza con orientación el recurso audiovisual (video) para aprender sobre los animales.	Utiliza con orientación el recurso audiovisual (video) para aprender sobre los animales.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Participa con interés en las actividades propuestas, mostrando iniciativa para responder e imitar sonidos.	Participa espontáneamente, solicita turnos y demuestra entusiasmo por aprender.	☐ AD ☐ A ☐ B ☐ C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El ciclo de la planta.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Integración pedagógica.
1.4. Área **:** Ciencia y Tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 15/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "El ciclo de la planta"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Propiciar en los niños y niñas la comprensión del proceso de crecimiento de las plantas, fomentando su curiosidad científica y motivación a través de la observación del video educativo y la siembra de una semilla, promoviendo el cuidado y respeto por la naturaleza.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Durante la semana de proyectos naturales, los niños observan un video animado que muestra cómo una pequeña semilla se transforma en una flor. A partir de esta experiencia audiovisual, reflexionan sobre lo que necesita una planta para crecer (agua, sol, tierra) y luego realizan la experiencia práctica de sembrar su propia semilla en pequeños vasos reciclados. Finalmente, expresan lo aprendido mediante un dibujo o comentario oral.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Los niños siembran una semilla en un vaso con tierra, la riegan y explican verbalmente o a través de un dibujo lo que necesita para crecer, demostrando comprensión y disfrute en el proceso.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños comprendan el proceso de crecimiento de una planta, establezcan relaciones entre sus etapas y los factores que la hacen posible (agua, sol, tierra), desarrollando actitudes de cuidado hacia los seres vivos y reforzando su motivación por aprender mediante el uso de recursos audiovisuales.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación.	-Observa atentamente la animación "Del grano a la flor" y expresa con palabras propias las etapas del crecimiento de una planta.	-Explica de manera oral las etapas del crecimiento de la planta, demostrando	-Actuación: Participa en el diálogo posterior al video, comentando lo observado y respondiendo preguntas.

	•Diseña estrategias para hacer indagación. •Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	-Participa activamente en la siembra de una semilla reconociendo los elementos necesarios para su crecimiento (tierra, agua, luz). -Explica verbalmente lo que sucede con la semilla y anticipa lo que pasará después.	comprensión del proceso observado. -Participa con interés y disfrute en la experiencia de siembra, aplicando lo aprendido del video.	-Producción: Siembra una semilla en un recipiente, siguiendo las indicaciones dadas y mencionando qué necesita para crecer.
Se comunica oralmente en su lengua materna.	-Comprende textos orales. -Se expresa oralmente.	-Escucha con atención la explicación y los comentarios de sus compañeros. -Utiliza un lenguaje sencillo y coherente para describir cómo crece una planta, según lo observado en la animación.	-Comunica oralmente sus ideas sobre el proceso de crecimiento de una planta con claridad y entusiasmo.	-Actuación: Participa en la conversación grupal sobre el video, respondiendo preguntas del docente (“¿Qué le pasa a la semilla?”, “¿Qué necesita para crecer?”).

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa atentamente la animación digital “Del grano a la flor”, reconociendo las etapas del crecimiento de una planta. -Explica con sus palabras lo que comprendió del video, identificando los elementos naturales que necesita una planta para vivir. -Participa activamente en la experiencia audiovisual demostrando curiosidad y disfrute.	-Interpreta y comenta el contenido visual del video educativo con interés y comprensión. -Participa con atención y respeto en el uso del recurso audiovisual.	**Actuaciones:** -Observa atentamente la animación y responde preguntas del docente (“¿Qué le pasa a la semilla?”). -Comenta oralmente lo que más le gustó del video. **Producción:** -Dibujo libre de la planta en su proceso de crecimiento, reflejando lo aprendido del recurso audiovisual.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño	-Muestra entusiasmo, curiosidad e iniciativa durante la visualización del video y la siembra de la semilla. -Participa de manera autónoma en la actividad, siguiendo las indicaciones y cuidando	-Participa con disposición y autonomía en las actividades propuestas. -Muestra motivación, interés y disfrute durante la experiencia	**Actuaciones:** -Participa con alegría en la siembra, solicita materiales y los usa adecuadamente. -Expresa frases como “Mi semilla va a crecer” o “Necesita agua y sol”. **Producción:**

	durante el proceso de aprendizaje.	los materiales utilizados. -Expresa satisfacción al observar el resultado de su trabajo.	audiovisual y práctica.	-Siembra de la semilla como evidencia tangible de su participación autónoma y motivada.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Responsabilidad.	-Cuida las plantas y reconoce su importancia para la vida, demostrando interés en proteger la naturaleza. -Participa activamente en la siembra de una semilla, siguiendo las indicaciones del docente con entusiasmo. -Observa los cambios de la planta con curiosidad, expresando frases como "necesita agua y sol para crecer". -Evita desperdiciar materiales (tierra, agua, semillas), mostrando compromiso con el cuidado del ambiente. -Manifiesta emociones positivas (alegría, asombro, cariño) hacia los seres vivos, reforzando su vínculo afectivo con la naturaleza. -Comenta lo aprendido del video "Del grano a la flor", relacionándolo con acciones cotidianas para cuidar el entorno ("En casa también puedo regar las plantas").

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1. Bienvenida y motivación inicial: La docente recibe a los niños en semicírculo, los saluda con la canción "Hola amiguitos" para crear un ambiente afectivo y motivador. 2. Activación de saberes previos: Pregunta: "¿Qué creen que necesita una planta para crecer?", "¿Han visto cómo nacen las flores?". Los niños expresan sus ideas libremente. 3. Presentación del propósito: Se comunica el propósito: "Hoy conoceremos cómo crece una planta desde una semillita hasta convertirse en flor, observando un video muy bonito".	-Juego de diálogo inicial. -Preguntas exploratorias. -Escucha activa y refuerzo positivo. -Aprendizaje significativo (Ausubel).	-Video "Del grano a la flor". -Proyector o TV. -Canción de saludo. -Carteles con imágenes de plantas.	10 min
DESARROLLO	1**. Exploración audiovisual:** Los niños observan atentamente el video "Del grano a la flor". La docente orienta la observación con preguntas durante el video: "¿Qué pasa cuando la semilla tiene agua y sol?" **2. Diálogo guiado y comprensión:** Después del video, los niños comentan lo que vieron. Se destacan las etapas del crecimiento: semilla, tallo, hojas, flor. La docente refuerza con tarjetas secuenciales (ordenar las etapas). **3. Actividad vivencial:**	-Observación guiada. -Aprendizaje activo y experiencial. -Diálogo reflexivo. -Juego simbólico y dramatización.	-Video "Del grano a la flor". -Vasos biodegradables. -Semillas (frejol). - Tierra, agua. -Música instrumental. -Tarjetas secuenciales.	30 min

	Los niños siembran una semilla en pequeños vasos con tierra. Cada uno coloca su nombre y observa cómo debe cuidarla (regarla, darle sol). 4. Representación lúdica: Con música suave, los niños dramatizan el crecimiento de la planta (semilla → tallo → flor), realizando movimientos corporales.	-Estrategia audiovisual-integrada.		
CIERRE	**1. Socialización:** Los niños muestran sus vasitos con la semilla sembrada y comentan cómo la cuidarán. **2. Evaluación participativa:** La docente pregunta: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Qué necesita la planta para crecer?". Se refuerzan las respuestas correctas. **3. Reflexión sobre el valor:** Se dialoga brevemente sobre la importancia de cuidar las plantas y el medio ambiente (enfoque ambiental). **Rutina de salida:** Se realiza la canción de despedida: "Adiós, adiós, amiguitos". Los niños guardan sus materiales, observan sus vasitos con semillas y se les motiva a continuar cuidándolos en casa.	-Diálogo reflexivo y metacognitivo. -Evaluación oral y participativa. -Aprendizaje significativo. Canción de rutina. -Refuerzo positivo.	-Semillas sembradas. -Carteles de etapas de crecimiento. -Canción grabada. -Materiales personales.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Evaluar si los niños logran comprender cómo crece una planta, a partir de la observación del video y la experiencia de siembra.

Desempeño esperado	Indicadores observables	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
Muestra curiosidad por conocer cómo crecen las plantas.	Hace preguntas o comentarios sobre lo que observa en el video.			
Observa atentamente las etapas del crecimiento de la planta.	Reconoce las etapas (semilla, tallo, flor) en las imágenes o tarjetas.			
Explica con sus palabras lo que necesita una planta para crecer.	Dice: "Necesita agua", "Sol", "Tierra", o frases similares.			
Demuestra motivación y disfrute en la experiencia.	Participa en la siembra y en la dramatización del crecimiento.			

Escala de valoración cualitativa:

- Sí (✓): Evidencia el desempeño con autonomía o con mínima ayuda.
- No (✕): No evidencia el desempeño o requiere constante apoyo.

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIAS TRASVERSALES

Instrumento: Lista de Cotejo

Competencia transversal	Desempeño esperado (según la sesión "El ciclo de la planta")	Indicadores observables	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Observa atentamente el video "Del grano a la flor".	Mira el video con interés y atención durante toda la proyección.			
	Mantiene respeto y cuidado hacia los materiales audiovisuales.	No interrumpe ni manipula indebidamente los dispositivos durante la sesión.			
	Formula comentarios o preguntas sobre lo que observa.	Expresa frases como "¡Mira cómo crece!" o "¡Tiene flor!".			
	Relaciona el contenido del video con la siembra.	Comenta que la semilla crecerá "igual que en el video".			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Se muestra entusiasmado al observar el video y participar en la siembra.	Sonríe, comenta o pregunta con curiosidad sobre el proceso.			
	Completa la siembra de la semilla siguiendo las instrucciones.	No se distrae y termina la actividad con alegría.			
	Participa con respeto y comparte materiales durante la siembra.	Espera su turno y ayuda a sus compañeros.			
	Comenta lo que aprendió y expresa satisfacción.	Dice frases como "Mi semilla crecerá", "Aprendí cómo sale la flor".			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El clima cambia.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión **:** Integración pedagógica.
1.4. Área **:** Ciencia y Tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 16/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:

"Reconocemos los tipos de clima con ayuda del video: El sol y la lluvia"

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El niño reconoce los tipos de clima (soleado, lluvioso, nublado, ventoso) observando el video "El sol y la lluvia", expresando lo aprendido mediante gestos y dramatizaciones con alegría y entusiasmo.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En la provincia de Huanta, los niños observan que algunos días hace mucho sol y otros días llueve fuerte. La docente les propone observar un video educativo "El sol y la lluvia" para que reconozcan los tipos de clima y los representen mediante gestos y dramatizaciones.

A través de este recurso audiovisual, los niños aprenden de manera lúdica y visual, fortaleciendo su motivación y comprensión.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Dramatización libre del clima (gestos y movimientos del sol, lluvia, viento o nubes).
- Expresiones orales espontáneas sobre los tipos de clima observados.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños comprendan que existen diferentes tipos de clima que se observan en su entorno, identificando sus características principales y expresando sus emociones al representarlos mediante el juego y la dramatización.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación.	-Muestra curiosidad e interés al observar el video sobre los tipos de clima, formulando expresiones o preguntas espontáneas ("¿Por qué cae lluvia?",	-Demuestra interés por conocer y explorar fenómenos naturales de su entorno a partir de	-Expresiones orales y gestuales de curiosidad. -Preguntas o comentarios sobre el

	•Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	"¿Dónde se esconde el sol?"). -Propone representar los tipos de clima a través de dramatizaciones (sol, lluvia, viento, nubes) mostrando iniciativa y creatividad. -Reconoce y nombra los tipos de clima observados en el video, relacionándolos con experiencias del entorno ("Hoy también hay sol como en el video"). -Explica con sus propias palabras lo aprendido sobre el clima, compartiendo sus preferencias ("Me gusta el sol porque salimos a jugar").	un recurso audiovisual. -Representa, mediante el juego y la dramatización, los diferentes tipos de clima observados en el video. - Identifica los tipos de clima (soleado, lluvioso, ventoso, nublado) con apoyo visual o verbal. -Comunica, con lenguaje oral y gestos, la comprensión de los tipos de clima observados.	contenido del video. -Participación activa en dramatizaciones. -Movimientos corporales que simbolizan cada tipo de clima. -Nominación oral de los climas. -Asociación de imágenes o tarjetas con el nombre del clima. -Expresiones orales sobre lo aprendido. -Participación en la conversación final sobre el clima.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa atentamente el video "El sol y la lluvia", identifica en él los tipos de clima y participa comentando lo que ve, demostrando interés y concentración. -Muestra entusiasmo e interés al interactuar con el recurso audiovisual, respondiendo a preguntas o imitando lo que observa (movimientos, gestos, sonidos).	-Hace uso responsable y guiado del recurso audiovisual para explorar información sobre los tipos de clima. -Interactúa con los recursos audiovisuales de manera lúdica, mostrando curiosidad y disfrute por aprender mediante el uso de tecnología.	-Observación atenta del video. -Comentarios verbales o gestos que demuestran comprensión del contenido visual. -Participación activa durante la proyección. -Gestos o dramatizaciones inspiradas en el video. - Expresiones orales de reconocimiento de personajes o situaciones. -Participación espontánea en actividades posteriores al video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar	-Expresa alegría, entusiasmo y confianza al participar en las dramatizaciones sobre el clima, adaptándose a las consignas de la maestra. -Comenta lo que más le gustó del video o lo que	-Participa con autonomía y alegría en las actividades, regulando sus emociones durante el	-Actitud positiva y expresiva durante la sesión. -Colaboración con sus compañeros. -Expresiones orales espontáneas sobre el aprendizaje.

	sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	aprendió ("Me gusta el sol", "Cuando llueve uso paraguas"), relacionándolo con sus experiencias cotidianas.	proceso de aprendizaje. -Explica con sus propias palabras lo aprendido, mostrando comprensión y autovaloración de su proceso de aprendizaje.	-Relación del contenido del video con su entorno personal. -Participación en la conversación final de cierre. - Sonrisa, entusiasmo y disposición para seguir las instrucciones.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental	Responsabilidad.	-Manifiesta curiosidad y respeto al observar los fenómenos del clima (sol, lluvia, viento). -Expresa verbalmente o mediante gestos el deseo de cuidar el entorno natural. -Demuestra entusiasmo y alegría al dramatizar los fenómenos del clima. -Participa en acciones de limpieza o cuidado después de la actividad.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y ambientación:** • La docente recibe a los niños con una canción relacionada con el clima ("Sale el sol, sale el sol…"). • Realiza un saludo rítmico y breve relajación corporal. **2. Activación de saberes previos:** •Muestra imágenes del sol, la lluvia y el viento. •Formula preguntas: "¿Qué sucede cuando sale el sol?", "¿Qué hacemos cuando llueve?", "¿Cómo nos sentimos cuando hay viento?". •Escucha y valora las respuestas de los niños.	•Canción y diálogo guiado. •Preguntas problematizadoras. •Observación de imágenes. •Participación oral libre.	• Imágenes o láminas del clima. •Parlante o reproductor de audio. •Tarjetas con caritas (feliz, triste, sorprendida).	10 min
DESARROLLO	**1.Exploración mediante medios audiovisuales:** • Presenta el video "El sol y la lluvia", con una breve introducción: "Vamos a ver cómo el sol y la lluvia ayudan a las plantas". • Los niños observan atentamente el video. **2. Diálogo y comprensión:** •Conversan sobre lo observado en el video: "¿Qué hace el sol?", "¿Por qué es	•Observación guiada de video. •Conversación dialógica. •Dramatización libre. •Juego simbólico guiado. •Aprendizaje vivencial.	•Video "El sol y la lluvia". •Laptop o proyector. •Carteles del sol, nubes, lluvia y viento. •Música ambiental o instrumentos	30 min

	importante la lluvia?", "¿Qué pasaría si no llueve?". •La docente recoge las ideas y las relaciona con el cuidado del ambiente (enfoque ambiental). **3. Expresión corporal y dramatización:** •Se forman pequeños grupos para dramatizar los cambios del clima: un grupo representa el sol, otro la lluvia, otro el viento. •Usan movimientos, sonidos y gestos para expresar cada fenómeno. •La docente guía con música de fondo y orienta la coordinación grupal.		simples (panderetas, maracas).	
CIERRE	**1. Metacognición:** • En semicírculo, los niños comentan qué aprendieron: "¿Qué fue lo que más te gustó del sol o la lluvia?". • La docente refuerza la importancia del clima y del cuidado de la naturaleza. **2. Evaluación formativa y refuerzo:** •Se utiliza una lista de cotejo para observar la participación, la expresión corporal y la comprensión del tema. 3. **Rutina de salida:** •Canción de despedida: "Adiós sol, adiós lluvia". •Los niños guardan sus materiales y se despiden con gestos del clima (movimiento del viento, del sol o de la lluvia). **Propósito del momento:** Consolidar los aprendizajes, valorar el trabajo realizado y mantener una actitud positiva hacia el aprendizaje.	• Diálogo reflexivo. •Autoevaluación oral. •Cierre lúdico musical.	•Canción de despedida. •Cartel de evaluación con caritas (😊 😐 😔). •Instrumentos musicales.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Evaluar la participación activa, la comprensión del contenido y la expresión corporal del niño durante las actividades de la sesión.

Competencia / Capacidad	Indicadores de evaluación (observables)	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos:	Reconoce los tipos de clima observados en el video (sol, lluvia, viento).			
Explica el mundo físico, basándose en conocimientos sobre los	Relaciona el clima con situaciones cotidianas			

seres vivos, materia y energía.	(llueve → usamos paraguas).			
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Expresa con alegría lo que observó o dramatizó.			
Crea representaciones dramatizadas de fenómenos naturales.	Dramatiza con gestos y movimientos los fenómenos del clima.			
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa activamente con respeto y alegría durante las dramatizaciones grupales.			

Escala de interpretación:

Sí: Logra el indicador con autonomía o apoyo mínimo.

No: Requiere acompañamiento o no evidencia el indicador.

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIAS TRASVERSALES

Instrumento: Lista de Cotejo

Competencia transversal	Indicadores observables	Sí (✓)	No (✗)	Observaciones
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Observa con atención el video "El sol y la lluvia".			
	Menciona espontáneamente los elementos del clima observados.			
	Participa con entusiasmo en el diálogo sobre el video.			
	Respeta los turnos y escucha a sus compañeros.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Muestra alegría y entusiasmo durante las actividades.			
	Participa activamente en la dramatización del clima.			
	Sigue las indicaciones de la docente con autonomía.			
	Expresa lo que aprendió o disfrutó de la actividad.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con las emociones.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.9. UGEL : Huanta
1.1. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.2. Dimensión : Integración pedagógica
1.3. Área **:** Personal social
1.4. Edad : 5 años
1.5. Fecha **:** 20/10/25
1.6. Duración **:** 50 minutos
1.7. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Jugamos con las emociones".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

El niño o la niña identifica y expresa emociones básicas (alegría y tristeza) a través de la observación del video "Las caritas felices y tristes" y el relato de experiencias personales, manifestando empatía y seguridad emocional.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco del uso de recursos audiovisuales motivadores, se propone que los niños observen un video animado donde se muestran diferentes emociones expresadas en rostros de niños y niñas (felices, tristes, enojados, asustados).

A partir del video, los estudiantes dialogan sobre momentos en los que se sintieron felices o tristes, relacionando sus experiencias personales y representándolas mediante gestos o dramatizaciones.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Los niños y niñas reconocen las emociones básicas (felicidad, tristeza) y relatan experiencias personales en las que sintieron esas emociones, mostrando empatía y respeto hacia los sentimientos de los demás.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Reconoce y expresa emociones básicas (alegría y tristeza) a partir de la observación del video, demostrando comprensión de sus sentimientos y los de los demás.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás. •Participa en actividades de cuidado personal.	Expresa cómo se siente frente a diversas situaciones, reconociendo que sus emociones son válidas y que todos podemos sentirnos de manera diferente.	Expresa verbal o gestualmente sus emociones (felicidad, tristeza) y reconoce sus propios sentimientos.	–Expresiones verbales durante el diálogo ("yo me sentí triste cuando…"). –Selecciona y muestra tarjetas de caritas felices o tristes según su emoción actual.

		Muestra formas adecuadas de expresar la alegría o la tristeza, utilizando gestos y palabras adecuadas para comunicarse con los demás. Escucha y comprende las emociones de sus compañeros, respondiendo con gestos de afecto o palabras de consuelo.	Regula sus emociones a través del juego, el diálogo y la dramatización, mostrando autocontrol y empatía. Demuestra empatía y respeto frente a las emociones expresadas por otros.	–Participación en dramatizaciones expresando emociones básicas con gestos y tono de voz adecuados. –Interviene sin agredir ni burlarse. –Responde con frases o gestos de consuelo (“no llores, yo juego contigo”). –Mantiene una actitud respetuosa al escuchar las experiencias de los demás.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa con atención el video “Las caritas felices y tristes”, identificando las emociones que presentan los personajes y relacionándolas con sus propias experiencias.	Utiliza el recurso audiovisual con interés y atención, reconociendo su función como medio para aprender sobre las emociones.	-Observa el video con concentración. -Comenta lo que vio (“él está feliz porque juega”, “ella está triste porque llueve”). -Señala en láminas o tarjetas las emociones observadas en el video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Participa activamente en las actividades propuestas (ver video, dramatizar emociones y compartir experiencias), mostrando interés y entusiasmo por aprender.	Muestra autonomía al expresar lo que aprendió sobre las emociones y regula su comportamiento durante la sesión.	-Participa en dramatizaciones sin distraerse. -Explica lo que aprendió con frases sencillas (“yo me sentí feliz cuando…”). -Se incorpora de manera autónoma a las actividades sin depender de constantes indicaciones.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Empatía	- Escucha con atención a sus compañeros cuando expresan cómo se sienten. - Identifica emociones básicas (alegría, tristeza, enojo) en sí mismo y en los demás. - Muestra gestos de consuelo o acompañamiento cuando un compañero se siente triste. - Utiliza palabras amables al dramatizar emociones (“no llores, yo te abrazo”).

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y saludo emocional:** Los niños se sientan en semicírculo y la docente les da la bienvenida con una canción de saludo que menciona diferentes emociones ("Si estás feliz aplaude así"). **2. Diálogo inicial:** La maestra pregunta: "¿Cuándo se sienten felices?", "¿Qué les pone tristes?", "¿Qué hacen cuando alguien llora?". **3. Presentación del propósito:** Se comunica el propósito: "Hoy veremos un video para reconocer emociones y aprender a expresarlas con alegría".	-Juego rítmico y expresivo para activar emociones positivas. -Conversatorio guiado para recoger saberes previos. -Formulación explícita del propósito para orientar la atención.	-Canción "Si estás feliz aplaude así". -Carteles con caritas (feliz, triste, enojada, sorprendida). -Televisor o proyector multimedia.	10 min
DESARROLLO	**1. Observación guiada del video:** Los niños observan el video "Las caritas felices y tristes". La docente pausa el video en ciertos momentos para preguntar: "¿Qué siente el niño?", "¿Por qué está feliz/triste?". **2. Expresión corporal y dramatización:** Los niños imitan las emociones del video con gestos: alegría, tristeza, enojo, miedo. La docente los guía con frases: "Muéstrame cómo se ve una carita feliz", "Ahora una carita enojada". **3. Diálogo reflexivo:** Se promueve el reconocimiento de emociones propias: "¿Cuándo te sientes feliz?", "¿Qué haces cuando estás triste?". Los niños comparten experiencias personales breves. **4. Producción creativa:** Los niños elaboran una carita de papel (usando cartulina y crayones) que represente cómo se sienten hoy. Luego, cada uno muestra su carita y explica su emoción.	-Estrategia audiovisual: aprendizaje mediado por video educativo. -Juego de roles y dramatización libre para la expresión emocional. -Diálogo reflexivo para la comprensión emocional. -Actividad artística como medio de comunicación afectiva y simbólica.	-Video "Las caritas felices y tristes". -Televisor o laptop con proyector. -Cartulinas, crayones, tijeras, goma. -Láminas de apoyo con emociones.	30 min
CIERRE	**1. Metacognición participativa:** La docente invita a los niños a reflexionar: "¿Qué aprendimos hoy con el video?", "¿Qué emoción te gustó más?". **2. Refuerzo positivo:** Se felicita a los niños por su participación y se destaca la importancia de expresar las emociones sin miedo. **3. Rutina de salida:** Se canta la canción "Carita feliz, carita triste", donde los niños muestran las emociones con gestos mientras se despiden. **4. Despedida afectiva:**	-Evaluación oral dialogada. -Cierre afectivo y reflexivo. -Canción como rutina de transición emocional positiva.	-Canción "Carita feliz, carita triste". Reproductor de audio. -Tarjetas de emociones.	10 min

	La docente realiza un gesto de despedida (abrazo simbólico o saludo con manos en el corazón).			

X. EVALUACIÓN

10. 1.INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Indicadores de evaluación	Sí (2)	A veces (1)	No (✕)	Observaciones
1.Reconoce y nombra emociones básicas (feliz, triste, enojado, asustado) observadas en el video.				
2. Representa con gestos o dramatización las emociones observadas.				
3.Relata momentos personales en los que ha sentido alguna emoción.				
4.Expresa cómo se siente mediante una carita elaborada en cartulina.				

Escala de valoración:

- Sí (2): Lo logra de manera autónoma y coherente.
- A veces (1): Lo logra con apoyo o de forma parcial.
- No (0): Aún no lo logra.

Nivel de logro:

- Logro destacado (8 puntos): Participa con entusiasmo, identifica y expresa sus emociones de forma clara.
- Logro esperado (5–7 puntos): Reconoce algunas emociones y las expresa con apoyo.
- En proceso (3–4 puntos): Requiere acompañamiento constante.
- En inicio (0–2 puntos): Muestra dificultad para identificar y expresar emociones.

10.2.INSTRUMENTO 2: COMPETENCIAS TRASVERSALES

Instrumento: Lista de Cotejo

Competencia transversal	Indicadores observables	Sí (2)	A veces (1)	No (0)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Utiliza los medios audiovisuales (video) con interés y respeto, siguiendo las indicaciones de la docente.			
	Muestra curiosidad por el contenido del video y comenta lo que observa.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Participa activamente en las actividades sin requerir mucha ayuda.			
	Regula sus emociones al interactuar con sus compañeros.			

Escala de valoración:

- 2: Lo logra de manera autónoma.
- 1: Lo logra con apoyo.
- 0: No lo logra aún.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "La familia feliz".

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.8. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.9. Dimensión : Integración pedagógica
1.10. Área **:** Personal social
1.11. Edad : 5 años
1.12. Fecha **:** 21/10/25
1.13. Duración **:** 50 minutos
1.14. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "La familia feliz".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Reconoce a los miembros de su familia y expresa orgullo al identificarse como parte de ella.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco del plan experimental sobre el uso de medios audiovisuales para fortalecer la motivación, la docente presenta a los niños el cuento digital "Mi familia", donde los personajes muestran la importancia del amor y la convivencia familiar.

A partir de la observación del video, los niños comentan sobre sus propios familiares, expresan emociones de orgullo y cariño, y finalmente dibujan a su familia feliz, compartiendo su trabajo con sus compañeros.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Dibuja y presenta a su familia, expresando afecto y orgullo.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Promover la identificación afectiva del niño con su entorno familiar, fortaleciendo su autoestima y sentido de pertenencia.

Estimular la motivación y participación activa mediante el uso del cuento digital "Mi familia", que despierta interés, emoción y conexión con su realidad personal.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás. •Participa en actividades de cuidado personal.	-Identifica a los miembros de su familia al observar el cuento digital "Mi familia". -Expresa verbalmente quiénes son los integrantes de su familia y las actividades que realizan juntos.	-Reconoce a los miembros de su familia y los nombra correctamente. -Expresa afecto, orgullo y valoración hacia su familia. -Representa a su familia en una	**Actuaciones:** -Participa activamente en la conversación guiada sobre el cuento "Mi familia". -Comenta con alegría sobre los miembros de su familia. -Expresa emociones positivas al hablar de su entorno familiar.

		- Dibuja a su familia feliz mostrando orgullo y cariño por sus miembros. -Se comunica con seguridad al presentar su dibujo frente al grupo.	producción artística acorde a su realidad. -Se expresa con seguridad al compartir su experiencia familiar.	**Producciones:** -Dibujo de "Mi familia feliz" en el que representa a sus integrantes. - Presentación oral breve sobre su dibujo ante el grupo.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa con atención el cuento digital "Mi familia" mostrado en video. -Interactúa con las imágenes del cuento respondiendo preguntas sobre lo que ve y comprende. -Muestra interés y concentración mientras se proyecta el recurso audiovisual. -Expresa verbalmente lo que observa, reconociendo los personajes y acciones del cuento.	-Reconoce y comprende información básica presentada en el recurso audiovisual (personajes, acciones, emociones). -Participa activamente durante la proyección digital mostrando entusiasmo. -Utiliza el entorno virtual con respeto, atendiendo las normas del aula.	**Actuaciones:** -Atiende con interés la proyección del cuento digital. -Responde preguntas sobre lo que observa (por ejemplo: "¿Quiénes son los personajes?", "¿Qué hace la familia?"). -Mantiene una actitud de respeto y orden durante el uso del recurso audiovisual. **Producciones:** -Señala o describe verbalmente elementos del cuento vistos en pantalla. -Participa en comentarios grupales sobre lo observado.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Muestra entusiasmo y compromiso al observar el cuento digital. -Participa espontáneamente en el diálogo sobre su familia. -Realiza el dibujo de su familia sin requerir ayuda constante. -Presenta su trabajo con alegría y satisfacción personal. -Escucha a sus compañeros y valora sus producciones.	-Demuestra motivación e interés en aprender a través del uso de medios audiovisuales. -Realiza la actividad con iniciativa y autonomía. - Expresa orgullo y seguridad al mostrar su trabajo. -Reflexiona sobre su participación en el grupo.	**Actuaciones:** -Participa activamente en el diálogo grupal sobre la familia. - Atiende las indicaciones del docente con autonomía. -Expresa emociones positivas al compartir su producción. **Producciones:** -Dibujo "Mi familia feliz" elaborado con esmero personal. -Breve exposición oral de su dibujo ante el grupo, evidenciando satisfacción por su aprendizaje.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Empatía	- Escucha con atención y respeto las intervenciones de sus compañeros cuando comparten sobre sus familias. - Muestra afecto, alegría y orgullo al hablar de su propia familia, sin compararla con la de los demás. - Acepta las diferencias en la composición de las familias de sus compañeros (por ejemplo: familias con mamá, papá, abuelos o tíos). - Participa de manera ordenada durante el desarrollo del cuento digital y las actividades grupales. - Colabora en el orden y cuidado de los materiales durante la actividad de dibujo.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida afectiva y motivación inicial:** - La docente saluda cálidamente a los niños con una canción de bienvenida "Buenos días familia". -Se ubican en semicírculo y la docente inicia una breve conversación: "¿Quiénes viven contigo en casa?". -Escucha las respuestas con atención, reforzando con frases positivas y reconociendo la diversidad familiar. **2. Anticipación del tema:** - La docente muestra imágenes en el televisor de distintas familias (con mamá y papá, solo con mamá, con abuelitos, etc.). -Pregunta: "¿Qué observan en estas imágenes?", "¿Todas las familias son iguales?". **3. Presentación del propósito:** - Comunica el propósito en lenguaje accesible: "Hoy conoceremos más sobre nuestras familias y por qué es importante querernos y ayudarnos."	-Estrategia de motivación y diálogo inicial. -Activación de saberes previos mediante preguntas orales y visualización de imágenes. -Aprendizaje significativo (Ausubel): se parte de la experiencia cotidiana del niño.	-Televisor o proyector. -Imágenes de familias diversas. -Canción "Buenos días familia". - Parlantes.	10 min
DESARROLLO	**1. Observación y comprensión de un medio audiovisual:** - Se proyecta el cuento digital "Mi familia feliz" (mediante video animado o presentación PowerPoint con narración). - Durante el video, la docente pausa en ciertos momentos para preguntar: "¿Qué hace la familia del cuento?", "¿Cómo se ayudan entre ellos?". **2. Diálogo y reflexión guiada:** - Los niños expresan lo que comprendieron del cuento. - Se guía la reflexión: "¿Qué cosas hacen felices a las familias?" y "¿Qué podemos	-Aprendizaje mediado por medios audiovisuales: uso del video para despertar emociones y comprensión. -Estrategia de observación guiada y diálogo reflexivo para fomentar la expresión oral y la comprensión.	-Televisor, proyector o laptop. -Cuento digital "Mi familia feliz". -Hojas blancas. -Crayones, plumones. -Música instrumental suave para el	30 min

	hacer para que nuestra familia esté contenta?". **3. Actividad de expresión creativa:** - Cada niño elabora un dibujo de su familia feliz usando hojas y crayones. - Mientras dibujan, la docente conversa individualmente, motivándolos a contar quiénes están en su dibujo y qué hacen juntos. - Se anima a los niños a mostrar su trabajo y compartirlo con el grupo, promoviendo el respeto y la empatía.	-Expresión artística libre: permite plasmar emociones y reforzar la identidad familiar. -Aprendizaje colaborativo y empático: los niños escuchan y valoran a sus compañeros.	momento del dibujo.	
CIERRE	**1. Socialización y retroalimentación:** - Los niños presentan sus dibujos frente al grupo, explicando brevemente quiénes son los miembros de su familia. - La docente felicita y refuerza con frases motivadoras: "Tu familia es muy especial", "Qué bonito que se ayuden entre todos". **2. Evaluación del aprendizaje:** - La docente observa y registra actitudes y desempeño en una lista de cotejo, considerando: comprensión del cuento, participación, y expresión de emociones. **3. Cierre reflexivo y emocional:** -Se realiza una pequeña ronda final cantando: "Mi familia es especial". -Se retoma la idea central: "Todas las familias son diferentes, pero todas se quieren". **Rutina de salida:** -Se forma una fila ordenada mientras suena la canción "Hasta mañana familia". -La docente despide con abrazos o saludos gestuales (según protocolo). -Reforzamiento verbal: "Hoy aprendimos a querer y respetar a nuestras familias".	-Estrategia de socialización y metacognición infantil: los niños expresan lo aprendido en forma oral y simbólica. -Evaluación formativa y participativa: observación directa con retroalimentación positiva. -Estrategia de cierre emocional: favorece el vínculo afectivo y el aprendizaje significativo. -Estrategia de rutina afectiva y de cierre positivo, consolidando el vínculo emocional y la seguridad del niño.	-Lista de cotejo (evaluación formativa). -Canción "Mi familia es especial". -Parlantes. -Canción de despedida. -Parlantes.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Valorar el nivel de logro de los niños en función de la competencia y las capacidades desarrolladas.

Indicadores observables de desempeño	Logrado (L)	En proceso (EP)	Inicio (I)	Evidencias observadas / comentarios del docente
Reconoce con seguridad a los miembros de su familia cuando observa el cuento digital.				
Explica con orgullo quiénes conforman su familia al mostrar su dibujo.				

Manifiesta alegría, satisfacción y respeto al hablar de su familia y escuchar a sus compañeros.				
Narra brevemente lo que observó en el cuento digital “Mi familia feliz”.				
Presta atención y responde con sentido a las preguntas del docente durante el diálogo guiado.				

Escala de valoración:

- L (Logrado): Realiza la acción con autonomía y seguridad.
- EP (En proceso): Realiza la acción con apoyo del docente o de sus pares.
- I (Inicio): Muestra dificultad para realizar la acción, incluso con apoyo.

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Actitud / acción observable	Sí (✓)	A veces (△)	No (✗)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Se muestra curioso y motivado al ver el cuento digital.			
	Mantiene atención durante la proyección.			
	Responde con alegría cuando se le pregunta sobre lo que vio.			
	Demuestra cuidado por el material tecnológico.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Se involucra con entusiasmo en las actividades después del cuento digital.			
	Expresa satisfacción y orgullo al hablar de su familia.			
	Termina su dibujo sin distraerse y muestra su trabajo con alegría.			
	Pide ayuda o colabora con sus compañeros cuando la necesita.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los sonidos del entorno.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Integración pedagógica
1.4. Área **:** Ciencia y tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 22/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Descubriendo los sonidos que nos rodean".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas identifiquen y diferencien los sonidos naturales y artificiales, escuchando atentamente un audio interactivo y clasificando los sonidos según su origen, demostrando concentración y disfrute durante la experiencia.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños suelen escuchar diversos sonidos en su entorno: los cantos de los pájaros, el ruido de los autos, el viento, la lluvia, los juguetes o la televisión. En esta sesión, a través de un audio interactivo, los estudiantes explorarán y clasificarán los sonidos que escuchan, diferenciando si provienen de la naturaleza o son producidos por el ser humano.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Una lámina grupal o individual donde los niños clasifican imágenes de objetos o fenómenos que producen sonidos naturales y artificiales (pegando o dibujando en dos columnas).

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los niños reconocen y clasifican sonidos naturales y artificiales de su entorno, mostrando curiosidad y atención ante los recursos audiovisuales presentados.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación. •Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el	-Escucha atentamente sonidos de su entorno y plantea, con ayuda del docente, ideas sobre su origen (natural o artificial). -Participa en la dinámica de escucha activa y propone cómo diferenciar los	Identifica la existencia de diversos sonidos y muestra interés en descubrir de dónde provienen. Manifiesta ideas sobre cómo reconocer o clasificar los sonidos de forma sencilla. Distingue correctamente sonidos	-Participa comentando los sonidos escuchados en el audio y propone sus posibles fuentes. -Sugiere acciones o ideas para distinguir sonidos

	proceso y resultado de su indagación.	sonidos (por su origen). -Clasifica los sonidos del audio interactivo en naturales y artificiales con apoyo de imágenes o pictogramas. -Explica de manera oral o gestual el tipo de sonido que ha identificado y su origen.	naturales y artificiales a partir de la observación y escucha. -Comunica con claridad sus conclusiones sobre el tipo de sonido escuchado, utilizando expresiones sencillas.	naturales y artificiales. -Clasifica imágenes en una cartulina (dos columnas) o agrupa objetos según el tipo de sonido. -Expone brevemente su clasificación y comenta cómo se producen los sonidos.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Escucha atentamente el audio interactivo de sonidos naturales y artificiales. -Muestra entusiasmo al usar el recurso digital (Tablet, laptop o parlante). - Reconoce que el uso del audio le ayuda a aprender de manera divertida.	-Utiliza con respeto y atención los recursos tecnológicos durante la actividad. -Demuestra interés y comprensión sobre el uso del medio audiovisual como herramienta de aprendizaje.	**Actuaciones:** -Escucha y responde activamente a los sonidos presentados. -Identifica mediante gestos o palabras si el sonido pertenece a la naturaleza o a objetos creados por el ser humano. **Producciones:** -Dibuja los elementos que producen los sonidos escuchados (pájaro, auto, lluvia, campana). -Explica verbalmente lo que representó (“este sonido era del auto”).
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Participa activamente en la identificación y clasificación de sonidos. -Expresa satisfacción y alegría al acertar en la identificación de un sonido. -Manifiesta deseo de volver a escuchar para confirmar o mejorar su respuesta.	-Muestra iniciativa y curiosidad durante la actividad. -Se esfuerza en participar y mejorar sus respuestas con apoyo del docente	**Actuaciones:** -Escucha concentrado los sonidos y levanta tarjetas o imágenes según corresponda. -Participa voluntariamente comentando sus descubrimientos (“ese era un pájaro”). **Producciones:** - Realiza un dibujo grupal o individual representando los sonidos naturales y artificiales. - Muestra su trabajo con orgullo y comenta su experiencia.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Respeto Responsabilidad.	-Escucha atentamente los sonidos naturales y artificiales. -Expresa verbalmente o mediante gestos qué sonidos le parecen agradables o desagradables. -Comenta la importancia de cuidar los lugares donde viven los animales. - Guarda silencio mientras suenan los audios para escuchar mejor. -Colabora con sus compañeros en la clasificación de sonidos. - Dibuja los sonidos naturales (lluvia, aves, viento) con cariño y respeto. -Explica con sus palabras por qué los sonidos de la naturaleza son importantes.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**-Dinámica inicial:** "¡A escuchar con las orejas mágicas!": La docente invita a los niños a cerrar los ojos y escuchar los sonidos del aula o del entorno (viento, voces, pasos). -**Diálogo motivador:** Se les pregunta: "¿Qué sonidos escucharon?", "¿De dónde creen que vienen?", "¿Todos los sonidos son iguales?". **-Presentación del recurso audiovisual:** Se anticipa que escucharán un audio interactivo con distintos sonidos y que jugarán a adivinar de qué se trata. **-Normas del juego:** Guardar silencio, escuchar con atención y levantar la mano para responder.	-Estrategia de escucha activa y exploración sensorial. -Preguntas problematizadoras para activar saberes previos. -Motivación audiovisual que despierta curiosidad e interés. -Se estimula la atención auditiva y la participación espontánea.	-Grabadora o parlante. -Audio interactivo con sonidos naturales y artificiales. -Imágenes de animales, autos, lluvia, herramientas. -Carteles de normas de escucha.	10 min
DESARROLLO	**-Actividad 1:** "Escucho y adivino": Se reproduce el audio interactivo. Los niños escuchan sonidos de la naturaleza (lluvia, viento, pájaros, truenos) y sonidos artificiales (autos, campanas, aviones, teléfono). **-Actividad 2:** "¿Natural o artificial?": La docente muestra imágenes correspondientes a los sonidos escuchados y los niños clasifican levantando una tarjeta verde (natural) o roja (artificial). -**Actividad 3:** "Así suena mi mundo": En grupos pequeños, imitan con su voz o cuerpo algunos sonidos que escucharon (truenos, autos, aves, etc.) y los demás adivinan. **Diálogo guiado**: Se conversa sobre cuáles sonidos les gustan más y por qué, promoviendo la reflexión sobre el	-Estrategia de aprendizaje activo e interactivo. -Aprendizaje lúdico mediante el juego de clasificación y dramatización sonora. -Trabajo cooperativo en pequeños grupos. -Uso de TIC (audio digital interactivo) como medio para explorar y comprender el entorno.	-Audio interactivo (preparado previamente). -Tarjetas de colores (verde y roja). -Imágenes impresas (animales, objetos, vehículos). -Grabadora o laptop.	30 min

	cuidado del entorno (por ejemplo, no hacer ruidos fuertes).	-Reflexión guiada para promover valores ambientales.	-Carteles para la clasificación.	
CIERRE	**-Conversación final:** La docente pregunta: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Qué sonidos te gustaron más?", "¿Qué sonidos escuchas en tu casa o en tu comunidad?". -**Evaluación participativa:** Se pide a los niños que clasifiquen nuevamente algunos sonidos del audio (refuerzo y verificación de comprensión). **-Producción individual:** Cada niño dibuja dos sonidos que recuerda: uno natural y uno artificial, expresando cómo se siente al escucharlos. **-Valoración del aprendizaje:** Se destacan actitudes positivas: atención, respeto, participación, colaboración.	-Estrategia de metacognición infantil (reflexión sobre lo aprendido). -Evaluación formativa y cualitativa, basada en la observación y el diálogo. -Producción gráfica como evidencia de comprensión. -Refuerzo afectivo: se valora el esfuerzo individual y grupal.	-Hojas blancas, crayones, lápices de colores. -Carteles de autoevaluación visual ("Me gustó mucho 😊", "Quiero aprender más 🤪"). -Pizarra o papelotes.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Valorar el nivel de logro de los niños en función de la competencia y las capacidades desarrolladas.

Indicadores observables	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)	Observaciones del docente
1.Escucha atentamente los sonidos del audio sin distraerse.				
2.Diferencia correctamente sonidos naturales y artificiales al clasificarlos.				
3.Participa con interés en el juego de imitación de sonidos.				
4.Expresa verbalmente o con gestos cómo se siente al escuchar determinados sonidos.				
5.Dibuja y comenta los sonidos naturales y artificiales en su producción final.				

Escala de valoración cualitativa:

- **Logro esperado (4-5 puntos):** Reconoce y diferencia sonidos naturales y artificiales mostrando atención y disfrute.
- **En proceso (2.5–3.5 puntos):** Diferencia algunos sonidos, aunque necesita apoyo del docente.
- **En inicio (0–2 puntos):** Muestra dificultad para reconocer o clasificar los sonidos.

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Indicadores observables	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	1.Muestra interés por observar y escuchar los sonidos que se reproducen en el audio o video.			
	2.Interactúa con responsabilidad y cuidado con el equipo (computadora, tablet o parlante).			
	3.Describe o comenta lo que escucha a través del medio tecnológico.			
	4.Reconoce que las TIC ayudan a aprender y descubrir nuevos sonidos.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	1.Muestra interés y curiosidad por descubrir qué sonidos se escuchan en su entorno.			
	2.Se esfuerza por escuchar atentamente y responder sin distraerse.			
	3.Participa activamente en las actividades sin necesidad de insistencia del docente.			
	4.Expresa satisfacción o alegría al reconocer correctamente los sonidos.			

Escala cualitativa de valoración:

- **Logro esperado (4 puntos):** Se interesa, participa y comprende la función del recurso audiovisual para aprender sobre sonidos.
- **En proceso (2–3 puntos):** Interactúa con el recurso, aunque necesita guía del docente.
- **En inicio (0–1 punto):** Muestra poca atención o manipula el recurso sin propósito educativo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los oficios de mi comunidad.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Integración pedagógica
1.4. Área **:** Personal Social
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 27/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Los oficios de mi comunidad".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas reconozcan los diferentes oficios de su comunidad y valoren la importancia del trabajo que realiza cada persona, expresando con entusiasmo qué quieren ser cuando crezcan.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observarán el video "Cuando sea grande…", donde se muestran diversos oficios (maestros, agricultores, enfermeras, policías, panaderos, etc.). A partir de ello, conversarán sobre las labores que realizan las personas en su comunidad y expresarán con alegría qué les gustaría ser cuando crezcan. Finalmente, realizarán una actividad de dibujo libre representando el oficio que desean desempeñar.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Una lámina o dibujo individual donde cada niño representa el oficio que desea desempeñar cuando sea grande, acompañada de una breve descripción oral ante sus compañeros.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los niños y niñas reconocen los oficios de su comunidad y su importancia para la convivencia y el bienestar común, manifestando espontaneidad, interés y orgullo al expresar qué quieren ser cuando crezcan.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades de cuidado personal	•Menciona espontáneamente los oficios observados en el video "Cuando sea grande…". •Expresa con seguridad qué quiere ser cuando crezca y por qué.	•Reconoce e identifica algunos oficios de su comunidad. • Explica la importancia de cada oficio para la vida en comunidad. •Manifiesta orgullo y entusiasmo por el oficio que desea	**Actuaciones:** -Participa activamente en la conversación grupal sobre los oficios. -Responde con entusiasmo las preguntas del docente.

		•Escucha y respeta las ideas de sus compañeros sobre los oficios. •Valora el trabajo de las personas en la comunidad. •Se expresa con alegría y confianza durante las actividades. •Comparte sus sentimientos al hablar sobre lo que quiere ser de grande.	desempeñar en el futuro. •Muestra respeto hacia las opiniones y elecciones de los demás. •Participa cooperativamente en dramatizaciones de diferentes oficios. •Demuestra interés y alegría durante la sesión. •Participa espontáneamente mostrando seguridad y disfrute.	-Escucha atentamente durante el diálogo y las dramatizaciones. -Colabora con sus compañeros en actividades grupales. **Producciones:** -Dibuja y colorea el oficio que desea desempeñar cuando sea grande. -Representación simbólica (dramatización o imitación) de los oficios vistos en el video.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	•Observa atentamente el video educativo "Cuando sea grande…". • Comenta sobre los oficios mostrados en el video con ayuda de la docente. • Usa el proyector o Tablet como medio de exploración y expresión guiada. •Relaciona las imágenes del video con personas reales de su comunidad.	•Muestra interés y atención al interactuar con el recurso audiovisual. •Reconoce y nombra algunos oficios presentados en el video. •Expresa sus ideas mediante la observación y el diálogo sobre lo visto.	**Actuaciones:** -Observa con concentración el video "Cuando sea grande…". -Participa en la conversación grupal guiada por la docente. **Producciones:** -Dibuja o comenta verbalmente el oficio que más le llamó la atención del video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	•Participa activamente en la conversación sobre los oficios. •Elige libremente el oficio que quiere representar o dibujar. •Se esfuerza en completar su trabajo con interés y alegría. •Explica con sus propias palabras qué aprendió y por qué es importante el trabajo de las personas.	•Muestra iniciativa para participar sin necesidad de ayuda constante. •Realiza su dibujo o dramatización con esmero y seguridad. •Explica lo que aprendió con claridad y emoción.	**Actuaciones:** -Toma la iniciativa para participar en las actividades sin presiones. -Se mantiene concentrado durante la proyección del video y la dramatización. **Producciones:** -Dibujo o dramatización libre del oficio que eligió. –Explicación verbal de lo que aprendió sobre los oficios y su importancia.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Responsabilidad.	•Escucha con atención y respeto el video "Cuando sea grande…". •Participa con interés en la conversación sobre los oficios y sus funciones. •Valora y menciona la importancia de las personas que trabajan en su comunidad (panadero, agricultor, maestro, etc.). •Cumple con realizar su dibujo o dramatización con esmero y compromiso. •Expresa orgullo al compartir su trabajo con sus compañeros. •Demuestra cuidado en el uso de los materiales durante la actividad. •Agradece o muestra aprecio por las labores de los demás.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** • La maestra recibe a los niños con una canción animada relacionada con profesiones ("Cuando sea grande quiero ser…"). •Conversan brevemente sobre las personas que trabajan en la comunidad: "¿Quién hace el pan?", "¿Quién cuida a los enfermos?", "¿Qué hace el maestro?" •Se promueve la expresión libre de ideas y experiencias familiares. **2. Propósito de la sesión:** •La docente comunica: "Hoy aprenderemos a reconocer los oficios de nuestra comunidad y su importancia."	•Estrategia de activación de saberes previos. •Diálogo motivador para generar interés. •Exploración oral para conectar el aprendizaje con la vida cotidiana del niño. •Uso de canción lúdica para despertar curiosidad.	-Canción "Cuando sea grande". -Tarjetas o imágenes de diferentes oficios. Reproductor de audio. - Pizarra.	10 min
DESARROLLO	**1. Exploración audiovisual:** •Se proyecta el video "Cuando sea grande…", donde aparecen niños hablando sobre lo que quieren ser y los diferentes oficios de la comunidad. •Durante la reproducción, la docente realiza pausas breves para hacer preguntas como: "¿Qué oficio observan?", "¿Qué hace el carpintero?", "¿Qué herramientas usa el panadero?" **2. Comprensión y análisis:** •Los niños identifican los oficios mostrados y los comentan. •En grupo, clasifican imágenes de distintos oficios (agricultor, policía, maestra, panadero, etc.) según su función: "ayudan a las personas", "hacen cosas", "protegen", etc. **3. Expresión creativa:** •Cada niño dibuja o modela con plastilina lo que quiere ser cuando sea	•Estrategia de aprendizaje significativo (relación entre el video y la realidad del niño). •Exploración guiada mediante preguntas interactivas. •Aprendizaje por descubrimiento y expresión creativa. •Trabajo cooperativo y comunicación oral. •Uso de medios audiovisuales para captar la atención y mantener la motivación.	-Video "Cuando sea grande…". -Proyector o TV. -Tarjetas de oficios. -Hojas, crayones, plastilina. -Fichas de trabajo. -Laptop o parlantes.	30 min

	grande y comenta a sus compañeros: "Yo quiero ser… porque…". •La docente refuerza el reconocimiento positivo del trabajo y la valoración del esfuerzo.			
CIERRE	**1. Metacognición y reflexión:** •Los niños responden oralmente: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Por qué son importantes los oficios?". •La docente resalta las ideas clave y felicita el esfuerzo de los niños. **2. Evaluación formativa:** •La maestra observa la participación y comprensión de cada niño (reconocimiento de los oficios y expresión de sus preferencias). **3. Rutina de salida:** •Se realiza una breve dinámica: "Aplaudimos por los trabajadores de la comunidad" (aplausos por el agricultor, maestro, enfermera, etc.). •Se despiden con la canción del inicio.	•Estrategia de reflexión metacognitiva (verbalización del aprendizaje). •Evaluación formativa mediante observación directa. •Cierre afectivo para reforzar la motivación y el disfrute por aprender.	-Video repetido brevemente (extracto). -Canción final. -Lista de cotejo para observación.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Propósito: Reconoce los oficios de su comunidad y valora su importancia en la vida cotidiana.

Indicadores observables	Sí (✓)	En proceso (🕓)	No (✕)	Observaciones
1.Identifica diferentes oficios presentes en su comunidad al observar el video.				
2.Describe las funciones o tareas que realizan los trabajadores en su entorno.				
3.Participa activamente durante el diálogo y la clasificación de imágenes.				
4.Expresa lo que quiere ser cuando sea grande con entusiasmo y claridad.				
5.Muestra actitud de respeto y valoración hacia los distintos trabajos.				

Escala de valoración global:

- **✓ = Logrado** **🕓 = En proceso** **✕ = No logrado**

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Indicadores observables	Sí (✓)	En proceso (🕓)	No (✕)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Observa el video con atención y expresa lo que ve.			
	Participa comentando o respondiendo preguntas del docente.			
	Manipula con cuidado los equipos tecnológicos.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Presta atención, pregunta o comenta espontáneamente sobre los oficios.			
	Realiza su trabajo con esfuerzo y entusiasmo.			
	Explica su dibujo o trabajo a sus compañeros.			

Interpretación:

✓ = Logrado 🕓 = En proceso ✕ = En inicio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Cuidemos nuestro planeta.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Ciencia y tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 28/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Cuidemos nuestro planeta".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Promover en los niños una actitud responsable hacia el cuidado del ambiente mediante actividades lúdicas y el uso de la canción "Reciclar es divertido", que motiva la clasificación de residuos y fomenta hábitos ecológicos en su vida cotidiana.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el aula, los niños observan que muchas veces se arrojan los residuos al suelo o en cualquier lugar. La docente propone reflexionar sobre qué podemos hacer para mantener limpio nuestro entorno. A través de la canción "Reciclar es divertido", los estudiantes descubren cómo separar los residuos según su tipo (plástico, papel, orgánicos) y realizan actividades de clasificación, comprendiendo que cuidar el planeta depende de todos.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Elaboración colectiva de una clasificación de residuos reciclables y no reciclables (mediante dibujos o materiales reales) y participación activa en el canto y dramatización de la canción "Reciclar es divertido".

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños promuevan el cuidado ambiental, identificando acciones concretas para proteger la naturaleza y comprendiendo la importancia del reciclaje a través de actividades musicales y lúdicas.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación.	-Reconoce la importancia del cuidado del planeta a través del reciclaje y la clasificación de residuos. -Observa y analiza objetos del entorno	-Identifica acciones que contribuyen al cuidado del ambiente. -Clasifica los residuos de acuerdo con sus	-Verbaliza con sus palabras por qué es importante reciclar. -Participa en la clasificación de materiales reciclables y no reciclables.

	•Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	(botellas, papeles, restos orgánicos), distinguiendo su tipo de residuo. -Propone, con apoyo de la docente, acciones concretas para cuidar el ambiente (no botar basura, reutilizar, reciclar). -Utiliza objetos reciclables para crear algo nuevo o para mantener limpio el aula.	características (reciclable/no reciclable). -Demuestra actitudes responsables en el cuidado del ambiente. -Aplica el conocimiento de reciclaje en una acción práctica.	-Manipula materiales reales o imágenes y los agrupa correctamente según su tipo. -Explica oralmente su decisión ("esto se puede volver a usar"). -Manipula materiales reales o imágenes y los agrupa correctamente según su tipo. -Explica oralmente su decisión ("esto se puede volver a usar"). -Reutiliza materiales en una actividad manual (creación libre con envases o papeles usados).

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Muestra interés y atención al observar y escuchar la canción audiovisual "Reciclar es divertido". -Comenta con sus propias palabras lo que observa y escucha del video, reconociendo mensajes sobre el cuidado del ambiente. -Participa activamente respondiendo preguntas y repitiendo partes de la canción.	-Interactúa con el recurso audiovisual demostrando atención y comprensión del mensaje ambiental. -Expresa oralmente lo aprendido mediante el uso del video.	-Canta y se mueve siguiendo el ritmo del audiovisual. -Explica qué aprendió del video ("no botar basura", "reutilizar"). -Participa en el diálogo guiado posterior al video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	- Muestra iniciativa para participar sin necesidad de que la docente lo motive constantemente. - Espera su turno, respeta las normas de trabajo y cuida los materiales reciclables utilizados. - Expresa satisfacción al lograr clasificar los residuos correctamente.	-Participa con autonomía en la actividad grupal y demuestra autorregulación emocional y conductual. -Muestra seguridad y disfrute durante el desarrollo de la sesión.	-Clasifica materiales reciclables con independencia y orden. -Expresa oralmente cómo ayudó al planeta. -Demuestra alegría y orgullo por su participación ("yo cuidé el planeta").

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Responsabilidad.	- Participa con entusiasmo en el canto "Reciclar es divertido". - Comenta la importancia de no botar basura y de cuidar los animales y plantas. - Propone ideas sencillas para mantener limpio su entorno (aula, patio, hogar). - Distingue entre materiales reciclables y no reciclables. - Deposita cada residuo en el contenedor de color correspondiente. - Se muestra orgulloso al lograr clasificar correctamente los materiales. - Cuida los materiales de reciclaje usados durante la actividad. - Evita desperdiciar papel, agua o materiales. - Recoge y ordena sus cosas al finalizar la sesión.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** - La docente recibe a los niños con alegría y una canción de saludo. - Se inicia una conversación guiada con preguntas: "¿Qué cosas encontramos tiradas en el suelo?", "¿Qué podemos hacer para cuidar nuestro planeta?". - Se presenta la canción audiovisual "Reciclar es divertido", invitando a los niños a observar y cantar junto con la maestra. **2. Exploración de saberes previos:** - Los niños comentan lo que observaron en el video: qué materiales vieron, qué acciones hacían los personajes. - La docente rescata las ideas sobre el reciclaje y cuidado del medio ambiente.	-Activación de conocimientos previos. -Aprendizaje basado en recursos audiovisuales. -Diálogo y exploración de ideas.	-Proyector o televisor. -Video "Reciclar es divertido". -Parlantes. -Láminas de residuos (papel, plástico, metal, orgánico).	10 min
DESARROLLO	**3. Comprensión y acción:** - La docente explica de forma sencilla los tipos de residuos (plástico, papel, orgánico). - Se realiza un juego de clasificación con cajas de colores (verde, azul, amarillo). - Cada niño toma un objeto (botella, envoltura, papel, cáscara) y lo deposita en el tacho correspondiente, diciendo su nombre y color. **4. Canción guiada:** - Se repite la canción "Reciclar es divertido" y los niños realizan	-Juego simbólico y activo. -Aprendizaje vivencial. -Repetición con movimiento (método psicomotriz). -Aprendizaje significativo y cooperativo.	-Cajas de colores (verde, azul, amarillo). -Residuos reciclables simulados. -Video y música "Reciclar es divertido". -Carteles con pictogramas de residuos.	30 min

	movimientos y gestos relacionados con el reciclaje (imitar tirar basura al tacho, plantar un árbol, etc.). **5. Conversación guiada:** - Se dialoga sobre cómo cuidar el aula, el jardín o el hogar. Los niños expresan lo que harían para mantener limpio su entorno.			
CIERRE	**6. Evaluación y reflexión:** -Se comenta brevemente lo aprendido: "¿Qué hacemos cuando reciclamos?", "¿Por qué es importante cuidar el planeta?". -La docente refuerza las ideas principales con apoyo visual (cartel de las 3R: Reducir, Reutilizar, Reciclar). -Se felicita a los niños por su participación y compromiso. **7. Rutina de salida:** -Se entona una canción de despedida con gestos (por ejemplo: "Adiós amiguitos, cuidemos el planeta"). -Cada niño recoge los materiales que utilizó y ayuda a dejar limpia el aula. -Despedida afectiva con refuerzo positivo ("¡Hoy fuiste un gran guardián del planeta!").	-Conversatorio y metacognición guiada. -Evaluación formativa participativa. -Refuerzo afectivo y motivacional.	- Cartel de las 3R. -Música de despedida. -Tachos de reciclaje. -Tarjetas de felicitación ("Soy guardián del planeta").	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Indicadores de logro	Sí (✓)	EN PROCESO (△)	No (✗)	Observaciones
Canta con entusiasmo la canción "Reciclar es divertido" y sigue los movimientos propuestos.				
Comenta que reciclar ayuda a cuidar el planeta y mantenerlo limpio.				
Identifica materiales reciclables (papel, plástico, metal) y los coloca en el contenedor correspondiente.				
Cuida los materiales usados, recoge y ordena su espacio al finalizar la actividad.				

Escala de valoración:

✓ = Logrado △ = En proceso ✗ = Aún no lo logra

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Criterio	Logrado (✓)	En proceso (△)	Aún no (✗)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Participa activamente durante la proyección del recurso audiovisual.			
	Reconoce acciones de reciclaje en el video.			
	Explica con sus palabras el mensaje del audiovisual.			
	Demuestra respeto por los recursos tecnológicos.			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Explica lo aprendido sobre el reciclaje.			
	Participa con respeto y autorregulación.			
	Clasifica residuos con autonomía.			
	Cuida el espacio y materiales utilizados.			

Escala de valoración:

✓ = Logrado △ = En proceso ✗ = Aún no lo logra

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los cuentos cobran vida.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Comunicación
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 29/10/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Los cuentos cobran vida".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas desarrollen su comprensión oral mediante la escucha y dramatización del cuento animado "Caperucita Roja", expresando libremente ideas, emociones y opiniones sobre los personajes y sucesos del relato.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el marco de la aplicación de medios audiovisuales, los niños observarán el cuento animado "Caperucita Roja". A partir de la proyección, conversarán sobre lo que comprendieron, los personajes, el mensaje y las acciones de los protagonistas. Luego, representarán con dramatización los principales momentos del cuento, utilizando títeres y caretas, fortaleciendo así la expresión oral, la memoria y la participación espontánea.

V. PRODUCTO ESPERADO:

Niños y niñas que narran y dramatizan los personajes del cuento "Caperucita Roja", demostrando comprensión de la historia, identificando el mensaje y expresando emociones y opiniones de manera clara y segura.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Distinguir personajes, hechos y mensajes en cuentos audiovisuales, expresando oralmente sus ideas y sentimientos, utilizando recursos verbales y no verbales de manera espontánea.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Se comunica oralmente en	-Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta el contenido del texto oral.	-Escucha atentamente el cuento animado "Caperucita Roja", identifica personajes, escenarios y acciones principales con ayuda de imágenes y preguntas de la maestra.	-Reconoce personajes y secuencia de hechos del cuento escuchado. -Expresa oralmente ideas	**Actuación:** -Participa respondiendo preguntas orales sobre el cuento. -Dramatiza espontáneamente a los personajes del cuento.

su lengua materna.	-Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de manera estratégica.	-Narra con sus propias palabras lo que recuerda del cuento y dramatiza libremente a los personajes mostrando expresividad y creatividad. -Emplea gestos, tonos de voz y movimientos corporales para representar emociones y acciones de los personajes. -Escucha y espera su turno para hablar durante la actividad de dramatización, respetando las intervenciones de sus compañeros.	sobre lo escuchado usando frases coherentes y gestos adecuados. -Utiliza adecuadamente gestos y tono de voz para expresar emociones o acciones. -Interactúa de manera respetuosa y ordenada en el grupo.	-Uso de gestos, expresiones faciales y tono de voz durante la dramatización. -Participación colaborativa en dramatización grupal y diálogo. **Producción:** -Dibuja a los personajes principales y comenta lo que hacen en la historia. -Expresión oral durante la dramatización o narración breve.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Observa atentamente el cuento animado "Caperucita Roja", identifica imágenes, sonidos y expresiones de los personajes, y comenta lo que comprendió del video.	Interpreta mensajes visuales y auditivos del cuento animado, relacionándolos con situaciones conocidas.	**Actuación:** Observa con atención y responde preguntas sobre el video. **Producción:** Dibuja una escena del cuento representando lo comprendido
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Participa con entusiasmo en la narración y dramatización del cuento, proponiendo ideas sobre los personajes y expresándose libremente.	Muestra iniciativa, concentración y perseverancia al participar en la dramatización del cuento.	**Actuación:** Participa con seguridad durante la dramatización y al responder preguntas. **Producción:** Expresión oral libre durante la dramatización o narración.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque intercultural.	Respeto	- Escucha con atención y respeto cuando sus compañeros narran o dramatizan el cuento. - Espera su turno para participar, mostrando empatía hacia los demás. - Reconoce las buenas acciones de los personajes del cuento (como ayudar y obedecer) y comenta por qué son importantes. - Expresa con sus propias palabras cómo debe comportarse en casa y en la escuela siguiendo el ejemplo de los personajes positivos.

		-Acepta las diferencias en la forma de narrar o dramatizar de sus compañeros, sin burlarse ni interrumpir.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente saluda y da la bienvenida a los niños con una canción de saludo animada para generar un ambiente de confianza. -Luego muestra imágenes de distintos cuentos conocidos (Los tres cerditos, Blancanieves, Caperucita Roja) y pregunta: "¿Qué historias conocen ustedes?", "¿Quién les las cuenta?". -A continuación, presenta la portada del cuento "Caperucita Roja" y anticipa el tema: "Hoy descubriremos qué sucede en este cuento".	-Estrategia de activación de saberes previos mediante la conversación guiada y el uso de imágenes motivadoras. -Preguntas exploratorias para conectar experiencias personales con el tema del cuento.	-Imágenes de cuentos conocidos. -Canción de saludo Proyector o pantalla -Laptop o Tablet	10 min
DESARROLLO	-La maestra proyecta el cuento animado "Caperucita Roja", invitando a los niños a observar y escuchar atentamente. -Durante la reproducción, la docente realiza pausas interactivas para formular preguntas como: "¿Qué hará Caperucita?", "¿Por qué el lobo mintió?". -Al finalizar, los niños comentan qué parte les gustó más y qué aprendieron del cuento. -Luego, en grupos pequeños, dramatizan las escenas principales del cuento (Caperucita, abuelita, lobo, cazador), empleando disfraces o máscaras elaboradas con material reciclado. -La docente guía la dramatización, valorando la expresión oral, la secuencia de hechos y el trabajo en equipo.	**-Aprendizaje activo con recurso audiovisual:** comprensión y análisis guiado del video. **-Dramatización vivencial:** el niño internaliza los personajes y mensajes del cuento a través de la actuación. -**Expresión creativa:** el niño asume roles y se comunica libremente.	-Video animado "Caperucita Roja" -Disfraces o máscaras (de papel, cartulina o goma) -Música ambiental para dramatizar -Micrófono o juguete simbólico	30 min
CIERRE	**En asamblea, la docente pregunta:** "¿Qué aprendimos del cuento?", "¿Por qué es importante obedecer y ayudar a los demás?". -Se elabora entre todos un "Mural de los valores del cuento", donde los niños pegan dibujos de las buenas acciones observadas (ayudar, cuidar, respetar). -La maestra refuerza los aprendizajes señalando cómo los cuentos nos enseñan a ser mejores personas. -Finalmente, se entona una canción corta de despedida para cerrar con alegría. **Rutina de salida:**	**-Estrategia metacognitiva:** reflexión colectiva sobre el aprendizaje. -Expresión gráfica: elaboración del mural como evidencia del aprendizaje. -Cierre lúdico musical: consolidación	-Cartulina grande. -Lápices de colores, plumones, pegamento -Canción de despedida	10 min

	-La docente realiza una retroalimentación afectiva, destacando la participación y creatividad de cada niño (“Hoy fueron grandes actores y narradores”). -Los niños expresan con gestos o palabras cómo se sintieron durante la actividad (“Me gustó ser el lobo”, “Me gustó contar el cuento”). -Se cierra con un abrazo grupal o canción corta, reforzando el valor del respeto y la alegría por aprender.	afectiva y motivacional.		

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

Indicadores De Desempeño Observables	Logrado (L)	En proceso (EP)	En inicio (I)	Evidencias de aprendizaje (Actuaciones o Producciones)
Mantiene la atención durante la narración del cuento, identificando personajes y hechos principales.				Participación atenta durante la proyección del video.
Explica con sus propias palabras qué sucedió en el cuento y qué aprendió de la historia.				Respuestas orales durante el diálogo posterior al cuento.
Narra o dramatiza personajes demostrando comprensión y creatividad.				Dramatización grupal (rol asumido y expresión oral).
Colabora en la dramatización y en la elaboración del mural de valores.				Trabajo cooperativo en grupo (mural y dramatización).

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Criterios	Logrado (L)	En proceso (EP)	En Inicio (I)	Evidencias observables
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Mantiene la atención durante el cuento digital y sigue el hilo de la historia.				Observación directa durante la proyección.
	Reconoce personajes y hechos a través del audio e imagen del cuento.				Respuestas orales en el diálogo posterior.
	Valora el uso del recurso audiovisual para aprender y entretenerse.				Comentarios espontáneos sobre el video (“me gusta”, “enseña cosas buenas”).

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Demuestra responsabilidad en la participación y cumplimiento de su rol.				Dramatiza un personaje con seguridad y compromiso.
	Muestra actitud positiva ante la orientación y la colaboración.				Sonríe, intenta nuevamente cuando se le invita a corregir o mejorar.
	Reconoce aprendizajes personales a partir de la experiencia.				Participación oral durante la reflexión grupal final.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando con los números.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.9. UGEL : Huanta
1.1. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.2. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.3. Área **:** Matemática
1.4. Edad : 5 años
1.5. Fecha **:** 30/10/25
1.6. Duración **:** 50 minutos
1.7. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Jugando con los números".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas fortalezcan el conteo y la asociación número–cantidad a través de la interacción con un juego audiovisual proyectado, demostrando concentración, disfrute y seguridad al participar.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Durante la clase, la docente invita a los niños a participar en un juego interactivo proyectado en la pantalla llamado "Contemos juntos", en el que aparecen grupos de objetos (animales, frutas, juguetes). Cada vez que aparece una imagen, los niños deben contar los objetos en voz alta y seleccionar el número correcto en la pantalla.

El grupo se organiza por turnos y todos animan a sus compañeros, fomentando la participación activa y la concentración.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación activa y concentrada en el juego audiovisual.
- Conteo correcto de objetos mostrados en pantalla.
- Asociación adecuada entre número y cantidad.
- Manifestación de disfrute y motivación durante la actividad.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Los niños asocian el número con la cantidad que representa, utilizando estrategias de conteo y verbalizando sus respuestas en un entorno lúdico y audiovisual.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Resuelve problemas de cantidad.	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión	-Observa objetos en la pantalla (figuras, frutas, animales). -Cuenta los objetos en voz alta y selecciona el	-Identifica la cantidad de elementos observados en el juego. -Asocia correctamente el	**Actuaciones:** • Participa activamente en el juego proyectado. • Cuenta en voz alta los objetos que observa.

	sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	número correcto en el juego interactivo. -Explica brevemente cómo llegó a su respuesta (“Conté una por una”). -Participa concentrado y disfruta de la experiencia audiovisual.	número con la cantidad. -Emplea estrategias de conteo adecuadas (uno a uno). -Explica con claridad cómo obtiene el resultado. -Demuestra motivación y disfrute durante el aprendizaje.	• Indica con seguridad el número que representa la cantidad. • Verbaliza su estrategia de conteo. **Producciones:** • Registro gráfico o verbal del conteo (uso de tarjetas numéricas o respuestas orales). •Respuestas correctas dentro del juego interactivo.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa y participa en el juego interactivo “Contemos juntos” con atención e interés. -Manipula con apoyo del docente el recurso audiovisual (elige el número correcto en la pantalla). -Interactúa con entusiasmo en la dinámica digital mostrando curiosidad y respeto por las reglas del juego.	- Utiliza los recursos audiovisuales con responsabilidad y atención. -Muestra curiosidad y disposición para aprender mediante entornos digitales. -Participa activamente en el entorno virtual con orientación docente.	**Actuaciones:** • Participa activamente durante la proyección del juego. •Observa con concentración los elementos visuales. • Responde cuando se le pide seleccionar el número correcto. **Producciones:** •Respuestas acertadas en el juego interactivo. •Comentarios orales sobre lo que observa (“Hay 4 pelotas”).
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	- Muestra disposición e interés por participar en el juego audiovisual. - Persevera para contar correctamente los objetos, incluso si comete errores al inicio. - Explica sus estrategias o pide ayuda cuando la necesita. - Disfruta del proceso de aprendizaje y demuestra confianza al participar.	-Muestra iniciativa y confianza al participar sin temor al error. -Se esfuerza en lograr el conteo correcto de manera autónoma. -Regula su comportamiento durante la actividad, esperando su turno y colaborando con sus compañeros.	**Actuaciones:** • Participa de manera activa y respetuosa. •Demuestra concentración y perseverancia. •Se ofrece voluntariamente para interactuar con el recurso digital. **Producciones:** •Respuestas verbales espontáneas (“Yo quiero contar”). • Conducta autónoma y segura durante la interacción.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque búsqueda de la excelencia.	Respeto	- Espera su turno para participar en el juego interactivo. - Escucha con atención las intervenciones de sus compañeros. - Aplaude o felicita cuando un compañero acierta en el conteo. - Usa un tono de voz amable y palabras corteses (“Por favor”, “Gracias”, “Bien hecho”). - Colabora en la organización del grupo sin discutir ni imponer sus ideas.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y ambientación:** La docente recibe a los niños con una canción de saludo (“Hola, hola para ti”) para crear un clima de confianza. **2. Activación de saberes previos:** Muestra imágenes proyectadas de objetos cotidianos (pelotas, manzanas, carritos) y pregunta: “¿Cuántos hay?”, “¿Qué número representa esa cantidad?”. **3. Presentación del propósito:** Explica con lenguaje claro: “Hoy jugaremos con los números y aprenderemos a contar mientras nos divertimos con un juego en la pantalla.”	-Estrategia motivadora: Canción y diálogo guiado. -Técnica: Conversación heurística y observación dirigida. -Método: Lúdico-participativo para captar el interés.	-Proyector multimedia. - Laptop. -Canción digital de saludo. -Imágenes de objetos.	10 min
DESARROLLO	**1. Exploración del juego interactivo:** La docente proyecta el juego “Contemos juntos” (nivel inicial). Los niños observan cómo aparecen objetos y deben asociarlos con el número correspondiente. **2. Participación guiada:** Cada niño pasa por turnos a contar los elementos en pantalla, arrastrando o seleccionando el número correcto. **3. Trabajo colaborativo:** En pequeños grupos, los niños ayudan a sus compañeros a identificar la cantidad correcta, promoviendo la ayuda mutua y el respeto. **4. Retroalimentación:** La docente felicita los aciertos y anima a los niños a mejorar, corrigiendo con gestos positivos y refuerzo verbal. **5. Preguntas motivadoras:** “¿Qué número sigue después del 3?”, “¿Qué pasa si contamos mal?”, “¿Cómo podemos ayudarnos entre todos?”.	**-Estrategia:** Aprendizaje basado en el juego. -**Técnica:** Interacción guiada y resolución de retos digitales. - Método: Activa y participativa, centrada en el estudiante. **-Enfoque:** Constructivista, los niños construyen el aprendizaje manipulando e interactuando con los recursos.	- Proyector o TV interactivo. -Juego digital “Contemos juntos”. -Puntero o mouse. -Tarjetas de números del 1 al 10. -Material manipulativo (cubos, fichas de conteo).	30 min

CIERRE	**1. Metacognición:** La docente invita a reflexionar: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Qué fue lo más divertido del juego?", "¿Cómo ayudamos a nuestros amigos?". **2. Evaluación formativa:** Se entrega a cada niño tarjetas con números y deben asociarlas con grupos de objetos en el aula (por ejemplo, lápices o crayones). **3. Consolidación:** Se canta una canción sobre los números ("Uno, dos, tres, ¡contar es divertido!") mientras repasan los números aprendidos. **4. Rutina de salida:** La docente felicita a los niños por su participación, recuerda las normas de respeto y despide con un gesto de reconocimiento (sello o carita feliz). -Canción de despedida: "Hasta mañana, amigos". -Comentario breve del docente: "Hoy aprendimos a contar y trabajar juntos". -Despedida afectiva (choque de manos o abrazo simbólico).	**-Estrategia:** Reflexión guiada y juego de cierre. **-Técnica:** Evaluación participativa y autoexpresión. **-Método:** Vivencial y socioafectivo, para fortalecer la confianza y la motivación.	-Tarjetas numéricas. -Canción "Contar es divertido". -Stickers de refuerzo positivo.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad.

Propósito: Valorar cómo el niño asocia número y cantidad a través de la interacción con un juego digital.

Criterios de evaluación	Indicadores observables (desempeños precisados)	Evidencias de aprendizaje (acciones o producciones)	Niveles de logro
1.Identifica cantidades en objetos observados.	Observa los elementos proyectados en pantalla y los cuenta en voz alta.	Cuenta objetos del juego digital y menciona la cantidad correcta.	☐ Logrado ☐ En proceso ☐ En inicio
2.Asocia la cantidad con el número correspondiente.	Elige o señala el número que representa la cantidad observada.	Selecciona correctamente el número en el juego interactivo.	☐ Logrado ☐ En proceso ☐ En inicio
3.Participa con atención y entusiasmo en las actividades de conteo.	Mantiene la concentración y demuestra disfrute durante la actividad.	Participa activamente en el juego y responde con alegría.	☐ Logrado ☐ En proceso ☐ En inicio
4. Colabora con sus compañeros durante el juego.	Espera su turno y brinda apoyo a sus compañeros.	Coopera durante el desarrollo del juego colectivo.	☐ Logrado ☐ En proceso ☐ En inicio

Escala de valoración:

- Logrado (L): Cumple el criterio de manera consistente.
- En proceso (EP): Cumple parcialmente, requiere apoyo ocasional.
- En inicio (I): Aún necesita acompañamiento constante.

10.2. INSTRUMENTO 2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Criterios de evaluación	Indicadores observables (desempeños precisados)	Evidencias de aprendizaje (acciones o producciones)	Niveles de logro
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	1.Interactúa adecuadamente con los recursos tecnológicos.	Manipula o señala los elementos del juego digital siguiendo las orientaciones.	Utiliza el puntero o la pantalla táctil con cuidado.	☐ L ☐ EP ☐ I
	2.Comprende la finalidad del recurso digital.	Explica o comenta para qué sirve el juego (aprender a contar).	Menciona que el juego le ayuda a aprender los números.	☐ L ☐ EP ☐ I
	3.Respeta turnos y normas de uso.	Espera su turno para participar y cuida los materiales tecnológicos.	Actúa con responsabilidad durante la actividad.	☐ L ☐ EP ☐ I
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	1. Muestra iniciativa para participar en la actividad.	Solicita turno para jugar y se muestra entusiasmado.	Participa activamente sin necesidad de insistencia.	☐ L ☐ EP ☐ I
	2. Se esfuerza por lograr el conteo correcto.	Intenta contar y corregirse cuando se equivoca.	Corrige errores por sí mismo y busca mejorar.	☐ L ☐ EP ☐ I
	3. Reflexiona sobre su aprendizaje.	Responde preguntas como: "¿Qué aprendiste hoy?", "¿Qué número te costó más?".	Expresa con palabras lo que aprendió durante el juego.	☐ L ☐ EP ☐ I

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Los colores de mi mundo.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Ciencia y tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 03/11/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Los colores de mi mundo".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Promover en los niños la curiosidad científica y el gusto por explorar, mediante la experimentación con colores primarios, usando un recurso audiovisual motivador que estimule la observación, el descubrimiento y la expresión creativa.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

En el aula, los niños observan distintos objetos de colores en su entorno. La docente presenta un video educativo titulado "Mezclando colores", donde se muestra cómo al combinar colores primarios (rojo, azul y amarillo) se obtienen colores secundarios. A partir de ello, los niños experimentan mezclando témperas, descubren los nuevos colores y expresan alegría al compartir sus resultados.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Lámina elaborada por el niño con mezclas de colores primarios que generan nuevos tonos.
- Explicación oral sencilla sobre lo que observó ("cuando mezclo rojo y amarillo sale naranja").
- Participación activa y alegre durante la experiencia.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños exploren, experimenten y describan los cambios que observan al mezclar los colores primarios, demostrando curiosidad, atención y disfrute durante la experiencia.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación.	-Observa atentamente el video "Mezclando colores" y comenta lo que ve. -Formula hipótesis sencillas: "¿Qué	-Observa con atención el video educativo y expresa ideas sobre lo que observa.	**Actuaciones:** -Participa y comenta durante la proyección del video. -Manipula los materiales con cuidado y entusiasmo.

	•Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	pasará si mezclo el rojo y el amarillo?". -Experimenta con témperas mezclando los colores primarios con entusiasmo. -Explica verbalmente lo que descubrió, utilizando frases simples ("rojo y azul hacen morado"). - Demuestra alegría y participación activa durante la experiencia.	-Participa activamente en la experiencia de mezcla de colores. -Comunica oralmente sus descubrimientos con apoyo de la docente. -Muestra curiosidad, alegría y disfrute durante la actividad.	-Muestra alegría y asombro al descubrir nuevos colores. **Producciones:** -Lámina con mezclas de colores primarios que forman nuevos tonos. -Expresiones orales registradas ("He hecho verde con azul y amarillo")

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa atentamente el video educativo "Mezclando colores" proyectado por la docente. - Reconoce los colores primarios mostrados en el video. -Expresa lo que observa ("el rojo y el azul hacen morado"). -Interactúa respondiendo preguntas sobre el contenido del video. -Participa con entusiasmo en la experimentación guiada después de ver el video.	-Observa, comprende y comenta la información presentada en un recurso audiovisual educativo. -Muestra interés y concentración durante la proyección del video. -Expresa verbalmente o con gestos lo comprendido del material audiovisual.	**Actuaciones:** - Atiende con interés la proyección del video. -Señala los colores mencionados en la pantalla. - Responde preguntas o comentarios de la docente sobre el contenido audiovisual. **Producciones:** - Lámina con mezcla de colores inspirada en lo observado en el video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Participa activamente en la mezcla de colores utilizando témperas y pinceles. -Muestra iniciativa al combinar los colores sin temor a equivocarse. -Identifica los resultados obtenidos y comenta con satisfacción lo que logró ("Me salió verde").	-Participa con autonomía y entusiasmo en la actividad experimental. -Realiza acciones de forma responsable durante la práctica (uso de materiales y limpieza).	**Actuaciones:** -Mezcla los colores de manera autónoma. -Toma decisiones propias al realizar combinaciones. -Limpia sus materiales después de la actividad. - Expresa con seguridad lo que aprendió. **Producciones:** -Trabajo personal con mezclas de colores.

		- Ordena sus materiales al finalizar la actividad. - Demuestra alegría y orgullo por su trabajo.	-Reflexiona sobre su aprendizaje expresando lo que descubrió o sintió.	-Verbalizaciones espontáneas sobre su aprendizaje (“he hecho morado con rojo y azul”).

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque ambiental.	Respeto	-Cuida los materiales de trabajo. -Valora la belleza de los colores del entorno natural. -Mantiene limpio su espacio de trabajo. -Expresa verbal o gestualmente respeto por el medio ambiente. -Colabora con sus compañeros durante la actividad.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente recibe a los niños con una canción alegre de saludo para generar un clima de confianza. - Dialogan brevemente sobre los colores que observan en su ropa, en el aula o en los objetos que los rodean: “¿Qué color te gusta más?”, “¿Dónde ves ese color en la naturaleza?”. -La maestra presenta el video educativo “Mezclando colores”, motivando la observación con preguntas: “¿Qué pasará si junto el rojo con el amarillo?”, “¿Qué colores aparecen?”. -Luego del video, invita a los niños a comentar lo que vieron y anticipar qué pasará cuando ellos mismos mezclen colores. - Se presenta el propósito de la sesión: “Hoy descubriremos qué pasa cuando mezclamos los colores y qué nuevos colores aparecen.”	-Estrategia de motivación audiovisual (uso de video para despertar curiosidad). -Diálogo exploratorio guiado con preguntas abiertas. -Aprendizaje significativo, relacionando experiencias cotidianas con el nuevo aprendizaje.	-Laptop o proyector. -Video educativo “Mezclando colores”. - Parlantes. -Pizarra y plumones de colores.	10 min
DESARROLLO	- La docente entrega a cada niño una hoja blanca y témperas de colores primarios (rojo, amarillo y azul). -Guía a los niños para que experimenten mezclando dos colores: “¿Qué pasa si junto el rojo y el amarillo?” “¿Qué color nuevo aparece?” -Los niños descubren nuevos colores (naranja, verde, morado) y los nombran con ayuda de la maestra. -Se promueve el diálogo grupal, comparando resultados: “¿Todos obtuvimos el mismo color?”, “¿Qué otros colores podríamos crear?”	-Aprendizaje activo y experiencial: los niños aprenden haciendo, manipulando y observando. - Aprendizaje por descubrimiento: se promueve la curiosidad y la exploración libre.	-Témperas (rojo, amarillo, azul). -Hojas blancas o cartulina. -Pinceles, vasos con agua, trapos. -Mural para exposición.	30 min

	-La docente refuerza el vocabulario y fomenta la expresión oral mientras observan los colores en la pantalla y los comparan con los de la naturaleza (flores, mar, hojas, cielo). -Cada niño elabora una tarjeta colorida aplicando las mezclas aprendidas y decora libremente su creación. - Finalmente, se colocan todas las tarjetas en un mural llamado "Los colores de mi mundo", para valorar el trabajo de todos.	-Trabajo cooperativo: compartir materiales y comparar hallazgos. -Expresión oral guiada: el niño describe sus observaciones.	-Video educativo proyectado.	
CIERRE	- Los niños observan el mural terminado y dialogan sobre lo aprendido: "¿Qué colores nuevos descubrimos hoy?", "¿Cómo los hicimos?". - La maestra refuerza las conclusiones y formula una pequeña síntesis: "Cuando mezclamos colores primarios, nacen otros colores nuevos. Así descubrimos los colores del mundo." - Se invita a los niños a expresar cómo se sintieron durante la experiencia: "¿Te gustó mezclar colores? ¿Qué fue lo más divertido?" - Se felicita la participación, la creatividad y el cuidado de los materiales. - Se cierra la sesión con una canción de despedida sobre los colores ("Rojo, amarillo, azul…"), reforzando la alegría del aprendizaje. **Rutina de salida:** -Los niños ordenan los materiales usados (pinceles, témperas, hojas). -Se lavan los manos acompañados por la docente. -Cantan una breve canción de despedida: "Adiós colores, hasta mañana". -Se retiran del aula en fila, alegres y tranquilos.	- Diálogo reflexivo y afectivo. -Autoevaluación oral guiada. -Canción de cierre significativa. -Rutina organizada y afectiva. -Aprendizaje del cuidado y orden.	-Canción infantil "Los colores". - Parlantes. -Mural elaborado. -Materiales usados en la sesión. -Lavatorio y toallas de mano.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO

INDICADORES DE DESEMPEÑO	Sí (✓)	En proceso (≈)	Aún no (X)	EVIDENCIAS OBSERVABLES (Actuaciones o producciones)
Muestra atención visual y comenta lo que observa en el video.				Atiende la proyección, señala colores, expresa lo que ve.
Expresa con lenguaje oral o gestual lo que ocurre al combinar colores.				Dice frases como: "rojo con azul sale morado".

Manipula témperas y pinceles para realizar mezclas de forma autónoma.				Realiza combinaciones de colores en su hoja.
Comenta lo que ha descubierto con alegría y satisfacción.				Explica con orgullo el color que formó.
Usa y limpia los materiales de forma responsable.				Ordena pinceles y témperas al finalizar.

Escala valorativa: ✓ (Logrado) / ≈ (En proceso) / ✗ (En inicio)

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES

Competencia transversal	Indicadores de desempeño	Sí (✓)	En proceso (≈)	Aún no (✗)	Evidencias observables (Actuaciones o producciones)
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	Mantiene la atención durante la proyección del video.				Mira con interés y concentración la pantalla.
	Identifica los colores primarios mostrados.				Menciona o señala los colores observados.
	Responde preguntas o realiza comentarios sobre lo observado.				Dice frases o señala imágenes relacionadas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	Realiza la actividad con entusiasmo y autonomía.				Mezcla témperas sin ayuda constante del docente.
	Realiza intentos por combinar colores, aunque no acierte al primer intento.				Repite la mezcla hasta lograr el color deseado.
	Explica o comenta con orgullo su descubrimiento (“he hecho verde”).				Comunica su logro oralmente o con gestos.
	Muestra responsabilidad en el uso de los recursos.				Guarda pinceles y limpia el área de trabajo.

Escala: ✓ Logrado / ≈ En proceso / ✗ En inicio

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mis amigos los animales.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Ciencia y tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 05/11/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Mis amigos los animales".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños identifiquen características básicas de algunos animales a través del canto, la observación y la imitación de movimientos, demostrando alegría, participación y disfrute durante el proceso.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observan un video musical titulado "Animales salvajes", en el cual se muestran diferentes animales en su entorno natural (león, elefante, mono, jirafa, etc.). Luego, mediante preguntas guiadas y juegos de imitación, los niños reconocen sus características (color, tamaño, sonidos y movimientos). Finalmente, participan en una dramatización libre representando sus animales favoritos.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación activa y alegre en la canción "Animales salvajes".
- Identificación verbal y gestual de las características de algunos animales.
- Dramatización grupal donde imitan los movimientos y sonidos de los animales observados.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Identifica características visibles y comportamientos de animales (color, forma, movimiento, sonido) mediante la observación y el canto de una canción audiovisual, expresando alegría y disfrute en el proceso.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación.	-Observa atentamente el video "Animales salvajes" mostrando curiosidad por los animales que aparecen.	-Muestra interés y atención frente al contenido audiovisual. -Reconoce verbalmente o mediante gestos las características	- Se mantiene atento y expresa curiosidad durante la proyección del video. - Dice: "El león ruge", "El elefante es grande", "El mono salta".

	•Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	-Identifica características observables de los animales (color, forma, tamaño, movimientos, sonidos). -Comenta lo observado, comparte con sus compañeros lo que más le gustó y expresa emociones relacionadas.	de algunos animales. -Explica con frases sencillas las diferencias entre animales. -Expresa emociones positivas sobre la actividad.	-Imitación corporal y sonora de los animales. -Participa oralmente diciendo qué animal le gustó más. -Ríe y aplaude con alegría.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa y comprende el contenido del video "Animales salvajes". - Interactúa con el recurso audiovisual señalando y nombrando los animales que aparecen en pantalla. -Participa activamente en la actividad de imitación motivada por el video.	- Usa con interés y atención el recurso audiovisual durante la actividad. - Comprende la información presentada en el video. - Relaciona las imágenes digitales con animales reales.	-Señala y nombra los animales mostrados en la pantalla. -Canta y realiza movimientos siguiendo la canción audiovisual. - Comenta lo que observa ("El tigre ruge", "El pájaro vuela").
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	-Participa de manera activa y espontánea en la imitación de los animales. -Muestra alegría y seguridad durante la actividad grupal. -Expresa satisfacción al reconocer y nombrar animales.	-Participa con entusiasmo y autonomía en la exploración y la imitación de los animales. -Muestra control emocional y disfruta del proceso de aprendizaje. - Expresa lo que aprendió y cómo se sintió.	-Canta y se mueve libremente durante la canción, sin depender del adulto. - Sonríe, ríe y verbaliza frases como "¡Yo también soy un mono!". - Dice al final: "Aprendí los sonidos de los animales".

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
		- Muestra interés y respeto al observar a los animales en el video. - Expresa cariño hacia los animales al imitarlos con cuidado y alegría.

Enfoque ambiental.	Responsabilidad.	- Manifiesta deseos de protegerlos y no hacerles daño. - Participa en diálogos sobre la importancia de cuidar a los animales y su hábitat. - Relaciona los animales vistos en el video con los que conoce en su entorno (por ejemplo: "El perro también vive en mi casa").

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y motivación:** • La docente recibe a los niños con una sonrisa y los invita a sentarse en semicírculo frente a la pantalla. • Se presenta el video "Animales salvajes" con ritmo alegre para captar su atención. • Se formula preguntas para activar saberes previos: "¿Qué animales conocen?", "¿Dónde viven?", "¿Qué sonidos hacen?" **2. Anticipación:** • La docente comenta: "Hoy conoceremos a nuestros amigos los animales a través de una canción muy divertida".	-Estrategia de motivación audiovisual (uso de canción animada). -Preguntas generadoras para activar conocimientos previos. -Lenguaje corporal expresivo y tono entusiasta para mantener la atención.	-Video musical "Animales salvajes". - Proyector o televisor. - Parlantes. - Tarjetas con imágenes de animales.	10 min
DESARROLLO	**1. Observación guiada del video:** • Los niños observan el video "Animales salvajes". • Durante la proyección, la docente detiene en algunos momentos para preguntar: "¿Qué animal es?", "¿Qué sonido hace?", "¿Dónde vive?" **2. Juego de imitación:** • Los niños se ponen de pie y, al ritmo de la canción, imitan los movimientos y sonidos de los animales vistos. •La docente orienta y anima la participación diciendo: "¡Muy bien, eres un león fuerte!", "¡Escucho el rugido del tigre!". **3. Clasificación simple:** • Con apoyo visual (carteles o tarjetas), los niños clasifican los animales en dos grupos: los que viven en la selva y los que viven en la granja. •Se conversa brevemente sobre la importancia de cuidar a los animales y su hábitat. •Se refuerza la idea: "Los animales son nuestros amigos y debemos cuidarlos".	-Aprendizaje activo y vivencial (participación corporal y musical). -Exploración guiada mediante observación audiovisual. -Juego simbólico y dramatización. -Aprendizaje cooperativo (trabajo en grupo). -Dialogicidad para reforzar valores ambientales.	-Video "Animales salvajes". -Imágenes y tarjetas con animales. -Carteles de "Selva" y "Granja". -Láminas o pizarra magnética. -Cinta adhesiva.	30 min
CIERRE	**1. Reflexión y metacognición:** • En asamblea breve, la docente pregunta: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Cuál fue su animal favorito?", "¿Cómo podemos cuidar a los animales?".	- Evaluación oral y participativa (autoexpresión). -Refuerzo positivo (elogio, aplauso).	-Hojas y crayones. -Canción "Animales salvajes".	10 min

	• Los niños expresan sus emociones sobre la actividad (alegría, diversión, sorpresa). **2. Consolidación:** • Los niños dibujan su animal favorito y la docente escribe al lado su nombre con apoyo verbal ("Este es un elefante, ¿verdad?"). **3. Rutina de salida:** • Se canta nuevamente el coro del video como despedida, reforzando la alegría y el sentido de pertenencia. • Se felicita a los niños por su participación y se recuerda: "Mañana seguiremos aprendiendo con nuestros amigos los animales".	-Expresión artística libre (dibujo y comentario). - Cierre emocional positivo (canción y despedida).	-Pizarra y plumones.	

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos

INDICADORES DE DESEMPEÑO	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)	Evidencias de aprendizaje (actuaciones o producciones)
1.Observa atentamente el video sobre los animales.				Participa mirando y comentando sobre los animales mostrados.
2.Identifica oralmente algunos animales y sus características (forma, sonido, color).				Menciona el nombre de los animales al ver las imágenes o durante la canción.
3.Clasifica correctamente a los animales según su hábitat (selva, granja).				Coloca imágenes en los carteles correspondientes o verbaliza su ubicación.
4.Explica, con ayuda, por qué es importante cuidar a los animales y su entorno.				Comenta oralmente o mediante gestos acciones de cuidado hacia los animales.
5.Representa con gestos o sonidos el movimiento de los animales observados.				Participa activamente en el juego de imitación del video.

Escala valorativa:

- Logrado (L): 4 – 5 indicadores en "Sí".
- En proceso (EP): 2 – 3 indicadores en "Sí".
- En inicio (I): 0 – 1 indicador en "Sí".

10.2. INSTRUMENTO2: LISTA DE COTEJO PARA LAS COMPETENCIAS TRASVERSALES:

Competencia transversal	Indicadores / Desempeños observables	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)	Evidencias observables
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	1. Observa con atención el contenido audiovisual mostrado en pantalla.				Mira el video y comenta lo que ve.
	2. Identifica en el video los animales que aparecen.				Señala o nombra a los animales en el audiovisual.
	3.Interactúa positivamente durante el uso del medio audiovisual (respeta turnos, participa sin distraerse).				Mantiene atención y participación ordenada.
	4.Utiliza con respeto los recursos digitales (pantalla, proyector, parlantes).				No toca ni manipula los equipos sin permiso.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	1.Escucha y sigue las indicaciones de la docente durante las actividades.				Realiza lo que se le pide sin distraerse.
	2.Participa con entusiasmo en el juego de imitación de animales.				Se mueve, canta o imita a los animales con alegría.
	3.Muestra esfuerzo e interés por clasificar los animales correctamente.				Colabora en la ubicación de imágenes o comenta con seguridad.
	4.Expresa satisfacción al culminar su dibujo del animal favorito.				Muestra su dibujo con orgullo y comenta su trabajo.

Escala valorativa:

- Logrado (L): 3 – 4 indicadores en “Sí”.
- En proceso (EP): 2 indicadores en “Sí”.
- En inicio (I): 0 – 1 indicador en “Sí”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Explorando el espacio.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Ciencia y tecnología
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 07/11/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Explorando el espacio".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños conozcan los planetas del sistema solar mediante la observación de un video 3D educativo, expresando curiosidad y formulando preguntas sobre lo que observan, fortaleciendo así su motivación intrínseca hacia el aprendizaje científico.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La docente propone realizar un viaje imaginario por el espacio, utilizando un video 3D titulado "Viaje por el espacio". Antes de la proyección, pregunta a los niños qué saben sobre los planetas y el cielo. Durante la observación, los niños identifican colores, tamaños y características de los planetas. Luego, dialogan sobre lo visto, formulan preguntas curiosas ("¿Por qué los planetas giran?", "¿Dónde vive el sol?") y realizan un dibujo representando el planeta que más les gustó.

Esta situación permite aplicar de forma didáctica los medios audiovisuales para despertar la curiosidad y el interés por la ciencia.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Dibujo del planeta que más les gustó del video, identificándolo con su nombre (por ejemplo, "Júpiter", "Saturno").
- Explicación oral sencilla del dibujo (por qué lo eligió, qué le llamó la atención).

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Al finalizar la sesión, los niños:

- Identifican los planetas del sistema solar a través de un video 3D.
- Formulan preguntas espontáneas y curiosas sobre lo observado.
- Expresan sus aprendizajes mediante el dibujo y el diálogo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	•Problematiza situaciones para hacer indagación. •Diseña estrategias para hacer indagación. •Genera y registra datos o información. •Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.	• Muestra curiosidad e interés al observar el video 3D "Viaje por el espacio". • Formula preguntas sobre los planetas del sistema solar. •Propone observar nuevamente el video para recordar los planetas o compararlos. •Nombra y describe los planetas observados (color, tamaño, forma). •Explica oralmente lo aprendido sobre los planetas y elige su favorito.	-Reconoce los planetas del sistema solar a partir de la observación del video y expresa curiosidad formulando preguntas. -Muestra disposición para observar, comparar y explorar los planetas. -Identifica los planetas y describe algunas características con lenguaje sencillo. -Comunica lo aprendido de manera oral, mostrando comprensión y disfrute.	-Participa activamente durante la proyección del video. -Formula preguntas como "¿Por qué los planetas giran?", "¿Dónde está la Tierra?". -Sugiere ver de nuevo partes del video. -Explica con sus palabras qué vio en el video. -Señala planetas en imágenes o láminas. -Menciona nombres y colores (ej. "Saturno tiene anillos"). -Explica con entusiasmo lo que más le gustó del video. - Expone su dibujo del planeta elegido y lo nombra.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	•Muestra interés y atención durante la visualización del video educativo "Viaje por el espacio". •Interactúa de forma respetuosa y ordenada al usar los recursos tecnológicos (proyector, parlantes). •Relaciona lo observado en el video con sus conocimientos previos (planetas, colores, movimientos).	•Usa responsablemente los recursos audiovisuales y digitales. •Reconoce que los medios tecnológicos ayudan a aprender sobre nuevos temas. •Participa activamente durante el uso del video sin distraerse ni interrumpir.	**Actuaciones:** Observa atentamente el video 3D, comenta lo que ve, mantiene el orden y respeto durante su reproducción. **Producciones:** Comenta verbalmente lo aprendido del video ("Vi los planetas girando", "El Sol está en el centro").
Gestiona su aprendizaje de	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones	•Participa con entusiasmo durante la visualización del video	•Muestra disposición positiva ante el aprendizaje y	**Actuaciones:** Atiende, participa y formula preguntas con curiosidad; mantiene la

manera autónoma.	estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	y las actividades posteriores. • Formula preguntas espontáneas por curiosidad ("¿Por qué los planetas giran?", "¿Dónde está la Tierra?"). • Culmina su dibujo del planeta elegido con autonomía y orgullo. • Escucha y respeta las intervenciones de sus compañeros.	regula sus emociones. •Realiza las actividades con autonomía y esfuerzo personal. •Expresa satisfacción por su producción y reconoce lo que aprendió.	atención y muestra perseverancia. **Producciones:** Dibujo del planeta elegido, expresando oralmente lo que representa y por qué le gustó.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Solidaridad	-Comparte los materiales (colores, hojas) con sus compañeros durante la actividad de dibujo del planeta. -Escucha y respeta las ideas de los demás al momento de comentar sobre los planetas del video. -Colabora en la organización del aula antes y después de la actividad audiovisual. -Participa en grupo con entusiasmo, apoyando a sus compañeros que presentan dificultades para expresar sus ideas. -Cuida los recursos tecnológicos utilizados (proyector, computadora, parlantes). -Se alegra por los logros de sus compañeros al mostrar sus dibujos. -Demuestra empatía y respeto hacia los demás durante todo el proceso de aprendizaje.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** • La docente recibe a los niños con una canción corta sobre el universo ("Gira, gira, el planeta Tierra"). • Se sientan en semicírculo y la maestra presenta una caja misteriosa con imágenes de estrellas, luna y planetas, invitando a descubrir qué hay dentro. • Formula preguntas generadoras: "¿Han visto las estrellas?", "¿Qué hay en el cielo cuando es de noche?", "¿Qué creen que hay más allá?". **2. Propósito y normas:** • La docente comunica el propósito: "Hoy vamos a viajar al espacio para conocer los planetas." • Junto a los niños, acuerda las normas de comportamiento durante el video (mirar	•Activación de saberes previos mediante diálogo guiado. •Motivación con recursos visuales y lúdicos. •Aprendizaje significativo: conexión entre conocimiento previo y nuevo.	Caja misteriosa, imágenes del espacio, canción infantil, proyector preparado para el video.	10 min

	atentos, no interrumpir, levantar la mano para hablar).			
DESARROLLO	**1. Presentación del recurso audiovisual:** • La docente presenta el video 3D "Viaje por el espacio" y explica que observarán los planetas del sistema solar. **2. Observación guiada del video:** • Los niños observan el video, mientras la maestra hace pausas breves para comentar o preguntar: "¿Qué planeta es ese?", "¿De qué color es?", "¿Por qué brilla el Sol?". • Se promueve la participación espontánea y curiosa. **3. Conversatorio posterior al video:** • Los niños expresan lo que más les llamó la atención. • La maestra organiza sus respuestas en un gráfico (cartel con dibujos o imágenes de los planetas). **4. Actividad práctica – creativa:** • Cada niño elige un planeta del sistema solar y realiza un dibujo libre de este. • La docente apoya con fichas visuales de los planetas (color, tamaño, orden). • Los niños comentan su trabajo: "Este es Marte, es rojo", "Este es Saturno, tiene anillos".	•Estrategia de observación guiada y diálogo reflexivo. •Aprendizaje activo y participativo: exploración y descubrimiento a través de la observación. •Aprendizaje cooperativo: diálogo y respeto de turnos. •Estrategia audiovisual interactiva: video 3D como recurso de estimulación multisensorial.	Video educativo 3D "Viaje por el espacio", proyector, parlantes, imágenes impresas de los planetas, crayones, hojas bond, afiches.	30 min
CIERRE	**1.Evaluación del aprendizaje y metacognición:** • En plenario, los niños comparten sus dibujos y comentan qué aprendieron. • La docente pregunta: "¿Qué planeta te gustó más y por qué?", "¿Qué aprendimos hoy en nuestro viaje?". • Se refuerzan las ideas principales: los planetas giran alrededor del Sol, tienen diferentes colores y tamaños. **2. Retroalimentación positiva:** • La docente valora la participación, el esfuerzo y la curiosidad mostrada. • Coloca los dibujos en un mural titulado "Nuestro viaje por el espacio". **3. Rutina de salida:** • Se realiza la canción final: "Adiós astronautas" (breve coreografía de despedida). • La docente anticipa la siguiente sesión ("Mañana conoceremos las estrellas").	•Evaluación formativa y metacognición: reflexión sobre lo aprendido y lo sentido. •Retroalimentación afectiva: refuerzo de logros y valores (respeto, orden, curiosidad). •Aprendizaje cooperativo y emocional.	Dibujos de los niños, mural de exposición, música de cierre, tarjetas con caritas felices.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.

Indicadores / Criterios de evaluación	Sí (1)	Parcial (0.5)	No (0)	Evidencias observables
1.Escucha atentamente el video educativo "Viaje por el espacio" y muestra interés por conocer los planetas.				Mantiene atención durante el video, observa con curiosidad y responde preguntas.
2.Formula preguntas o comentarios sobre los planetas observados.				Expresa inquietudes ("¿Por qué giran?", "¿Qué planeta es azul?").
3.Describe verbalmente algunos planetas, identificando sus características (color, forma, tamaño).				Usa frases simples: "Saturno tiene anillos", "La Tierra es azul."
4.Realiza un dibujo representando correctamente un planeta del sistema solar.				El dibujo presenta características del planeta observado en el video.
5. Explica con sus palabras lo que aprendió sobre los planetas.				Dice espontáneamente: "Los planetas giran alrededor del Sol."

Escala de logro:

- **Logrado (L):** 4 – 5 criterios "Sí"
- **En proceso (EP):** 2 – 3 criterios "Sí"
- **En inicio (I):** 0 – 1 criterio "Sí"

10. 2. INSTRUMENTO 2: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRASVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

Indicadores / Criterios de evaluación	Sí (1)	Parcial (0.5)	No (0)	Evidencias observables
1. Usa responsablemente los recursos tecnológicos (proyector, audio, video).				Observa sin tocar los equipos, respeta las normas establecidas.
2. Interactúa con interés durante la proyección del video educativo.				Mira atentamente, comenta lo que ve y mantiene orden.
3. Reconoce que las TIC ayudan a aprender cosas nuevas.				Expresa verbalmente: "Con el video aprendí sobre los planetas."

Escala de logro:

- Logrado (L): 3 criterios "Sí"
- En proceso (EP): 2 criterios "Sí"
- En inicio (I): 0 – 1 criterio "Sí"

10. 3. INSTRUMENTO 3: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRASVERSAL:

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Indicadores / Criterios de evaluación	Sí (1)	Parcial (0.5)	No (0)	Evidencias observables
1.Participa activamente en las actividades propuestas (observación, conversación, dibujo).				Realiza las tareas con entusiasmo y atención.
2.Formula preguntas o comentarios mostrando curiosidad por aprender.				Pregunta espontáneamente sobre el tema tratado.
3. Culmina su trabajo (dibujo del planeta) de manera autónoma y ordenada.				Presenta su producción con orgullo y limpieza.
4.Expresa satisfacción por su aprendizaje.				Sonríe, comenta que le gustó la actividad o su dibujo.

Escala de logro:

- Logrado (L): 3 – 4 criterios “Sí”
- En proceso (EP): 2 criterios “Sí”
- En inicio (I): 0 – 1 criterio “Sí”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°21

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi historia favorita.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL : Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial **:** N.º 429-25/Mx-P "San Juan de Miraflores"
1.3. Dimensión : Aplicación didáctica.
1.4. Área **:** Comunicación
1.5. Edad : 5 años
1.6. Fecha **:** 09/11/25
1.7. Duración **:** 50 minutos
1.8. Practicantes/ investigadoras:

- ✓ Marilin Roxana FELICES AGUILAR
- ✓ Gimena RUA FERRUA
- ✓ Jeidy Clarines VALENZUELA GUERRA

II. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Mi historia favorita".

III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

Que los niños y niñas de 5 años refuercen su memoria y expresen oralmente los hechos principales del cuento digital "El arcoíris", utilizando sus propias palabras, demostrando confianza, claridad y disfrute al participar en la narración.

IV. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE:

Los niños observarán el cuento digital "El arcoíris". Luego, mediante el diálogo y actividades lúdicas, recordarán los personajes y hechos principales, narrando con sus propias palabras lo que comprendieron.

V. PRODUCTO ESPERADO:

- Cada niño narra oralmente la historia del cuento "El arcoíris", identificando personajes y secuencia de hechos con lenguaje claro y espontáneo.
- Participa con seguridad y entusiasmo, mostrando confianza al expresarse.

VI. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas de 5 años desarrollen la capacidad de expresarse oralmente de manera clara, coherente y con confianza, narrando el cuento digital "El arcoíris" con sus propias palabras, utilizando gestos, tono de voz y vocabulario adecuado para comunicar emociones y hechos principales.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO PARA 5 AÑOS.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Comunica oralmente en su lengua materna.	•Obtiene información del texto oral. •Infiere e interpreta información del texto oral. •Adecúa, organiza y	-Escucha atentamente el cuento digital "El arcoíris" y comprende quiénes son los personajes y qué ocurre en la historia. -Explica con sus propias palabras lo que entendió del cuento y	-Identifica a los personajes y los hechos principales del cuento escuchado. -Relata en forma breve los hechos	-Escucha el video y responde con acierto preguntas simples sobre los personajes y hechos del cuento. -Narra oralmente la historia utilizando sus

	desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. •Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	expresa qué parte le gustó más o le pareció interesante. -Narra el cuento con entusiasmo, empleando frases completas, tono de voz adecuado y gestos expresivos. -Acompaña su narración con gestos, movimientos y variaciones en la voz que reflejan emoción y comprensión de la historia.	principales del cuento con un orden lógico y coherente. -Se comunica con claridad, confianza y expresividad al contar la historia. -Utiliza gestos, movimientos y entonación apropiados para reforzar su narración oral.	palabras y expresiones espontáneas. -Narra frente a sus compañeros el cuento digital "El arcoíris" utilizando tono de voz y gestos adecuados. -Dramatiza fragmentos del cuento, mostrando emociones a través del rostro, la voz y el cuerpo.

VII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	- Observa con atención el cuento digital "El arcoíris" y comprende la secuencia de hechos presentados en el video. -Interactúa con el recurso audiovisual respondiendo preguntas del docente sobre los personajes y sucesos. -Muestra interés y entusiasmo por aprender mediante el uso del proyector y el video.	-Usa las TIC como un medio para comprender información y aprender. -Participa con responsabilidad y atención durante el uso del recurso audiovisual.	-Atiende activamente durante la proyección del cuento digital. -Responde preguntas sobre los personajes y hechos. -Comenta con entusiasmo lo que observó en el video.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. -Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	- Muestra disposición y confianza para narrar la historia con sus propias palabras. -Se esfuerza por recordar la secuencia de la historia sin ayuda del docente. -Reconoce sus logros cuando logra contar el cuento completo y escucha con respeto a los demás.	-Participa con seguridad y perseverancia al narrar el cuento. -Demuestra autonomía al recordar y expresar las ideas principales del cuento.	-Narra espontáneamente el cuento digital "El arcoíris" usando frases propias. -Muestra satisfacción y alegría al lograr narrar la historia sin ayuda directa del docente.

VIII. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	Respeto	-Se muestra seguro al narrar el cuento "El arcoíris" frente a sus compañeros. -Expresa con orgullo sus ideas y emociones al compartir qué parte del cuento le gustó más. -Acepta y valora sus producciones orales, aunque no sean iguales a las de sus compañeros. -Participa con entusiasmo sin temor a equivocarse. -Escucha con respeto las intervenciones de los demás, reconociendo que cada uno tiene su forma de expresarse. -Demuestra alegría y satisfacción al ser escuchado y valorado por su docente y compañeros. - Refleja confianza en su capacidad para recordar y contar una historia.

IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** El docente saluda a los niños con una canción corta ("Buenos días amiguitos") y los invita a sentarse en semicírculo. **2. Activación de saberes previos:** Mediante preguntas motivadoras, indaga: "¿Han visto un arcoíris?", "¿Qué colores tiene?", "¿Qué creen que hay al final del arcoíris?". **3. Presentación del propósito:** El docente explica: "Hoy veremos un cuento digital muy bonito llamado 'El arcoíris' y luego lo contaremos con nuestras propias palabras." **4. Anticipación:** Los niños predicen de qué tratará el cuento observando la portada.	-Estrategia de activación de conocimientos previos. -Preguntas generadoras. -Motivación audiovisual y anticipación del contenido. -Aprendizaje significativo.	Proyector, computadora, pantalla, imágenes de arcoíris, música suave de fondo.	10 min
DESARROLLO	**1. Presentación del cuento digital:** El docente reproduce el cuento digital "El arcoíris" (video 3D narrado). Los niños observan con atención, reconociendo personajes y situaciones. **2. Comprensión y diálogo:** Luego del video, el docente pregunta: "¿Qué le pasó al arcoíris?", "¿Qué personajes recuerdan?". **3. Reconstrucción colectiva:** Los niños, guiados por el docente, narran juntos la secuencia del cuento mientras esta muestra imágenes de apoyo. **4. Narración individual:** De manera voluntaria, cada niño narra con sus palabras la historia. El docente anima con frases de refuerzo ("Muy bien", "Tú puedes").	-Estrategia de enseñanza con medios audiovisuales. -Diálogo interactivo y reconstrucción narrativa. -Modelado y andamiaje. - Juego simbólico y dramatización. -Aprendizaje activo y participativo.	Video digital "El arcoíris", imágenes impresas del cuento, proyector, computadora, parlantes, disfraces o cintas de colores.	30 min

	5. Dramatización corta: Algunos niños dramatizan escenas del cuento (el sol, la lluvia, el arcoíris) usando gestos y movimientos.			
CIERRE	**1. Metacognición:** La docente conversa con los niños: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Qué parte del cuento te gustó más?", "¿Cómo te sentiste al contar la historia?". **2. Evaluación formativa:** Observa las intervenciones de los niños, valorando su comprensión, expresión y confianza. **3. Rutina de salida:** Se realiza un juego final "El arcoíris de los colores": cada niño elige un color y dice algo que le gustó del cuento. **4. Despedida:** Canción corta "Adiós amigos" y cierre con aplausos.	- Diálogo reflexivo y autoevaluación oral. -Rutina de salida lúdica. -Evaluación formativa y observación directa.	Carteles de colores, música de despedida, instrumentos rítmicos.	10 min

X. EVALUACIÓN

10. 1. INSTRUMENTO 1: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Indicadores / Criterios de evaluación	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
Escucha atentamente el cuento digital y muestra interés durante su desarrollo.			
Identifica los personajes y hechos principales del cuento "El arcoíris".			
Narra con sus propias palabras la historia del cuento.			
Utiliza un vocabulario adecuado y expresivo al contar la historia.			
Emplea gestos, tono de voz y expresiones faciales durante su narración.			
Dramatiza espontáneamente a los personajes del cuento.			

Escala de valoración sugerida:

- ✓ Sí: Logrado (L)
- ✕ No: En proceso (EP) o En inicio (EI)

10. 2. INSTRUMENTO 2: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRASVERSAL: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

Indicadores observables de desempeño	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
Observa con atención el cuento digital “El arcoíris” mostrado en proyector o pantalla.			
Formula preguntas o comentarios relacionados con el cuento digital.			
Participa ordenadamente durante la visualización del video.			

10. 3. INSTRUMENTO 3: LISTA DE COTEJO PARA LA COMPETENCIA TRASVERSAL:

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Indicadores observables de desempeño	Sí (✓)	No (✕)	Observaciones
Demuestra entusiasmo por participar en la narración del cuento.			
Se esfuerza en recordar los personajes y hechos del cuento sin rendirse.			
Solicita turno para narrar o intervenir con respeto.			

ANEXO F: FOTOGRAFIAS DE TRABAJO DE CAMPO









































