



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL
DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 446 SANTA BEATRIZ, JAÉN –
2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL
EN EL PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

Bach. CUEVA BAUTISTA, LUZ KARINA

Bach. GOMEZ CERNA, EVELYN MILUSKA

Bach. MONTENEGRO FERNANDEZ LESLY MIREYLA

JAÉN – PERÚ

2025

REPORTE DE SIMILITUD DEL TURNITIN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA...

 Turnitin

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:526041324

54 páginas

Fecha de entrega

11 nov 2025, 3:07 a.m. GMT+5

14.231 palabras

77.703 caracteres

Fecha de descarga

11 nov 2025, 3:08 a.m. GMT+5

Nombre del archivo

unknown_filename

Tamaño del archivo

7.8 MB



Página 2 de 67 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::3117:526041324

25% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

21%  Fuentes de Internet

8%  Publicaciones

19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"VÍCTOR ANDRÉS BELANDIER-JAEN"

Dr. Saúl M. Nuñez Cieza
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social en niños de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén – 2023.

AUTORAS:

CUEVA BAUTISTA, Luz Karina

GOMEZ CERNA, Evelyn Miluska

MONTENEGRO FERNANDEZ, Lesly Mireyla

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr. Manuel R. Triful Ortiz

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8254-7848>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución Educativa Inicial N° 446

Lugar : Santa Beatriz

Distrito : Jaén

Provincia : Jaén

Región : Cajamarca

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de inicio : 15 de abril de 2023

Fecha de término : 23 de diciembre de 2023

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Línea de investigación: Pedagogía, currículo y didáctica

Eje temático : Atención y educación a la primera infancia

JURADO:

Presidente : Mag. Sara Elisa Moreno Albaca

Secretario : Mag. Naimés Pérez Cubas

Vocal : Lic. Félix José Silva Urbano

Dedico este trabajo con mucho cariño a todos los niños y niñas de la IE N° 446 Santa Beatriz, quienes con su alegría, creatividad y entusiasmo hacen que cada juego se convierta en una oportunidad de aprendizaje y crecimiento. Y, de manera especial, a mi familia, por su apoyo incondicional y motivación constante en mi labor educativa. Que cada sonrisa de un niño al jugar nos recuerde la importancia de aprender con amor y diversión.

KARINA

Dedico este trabajo a mi familia, quienes han sido mi pilar fundamental a lo largo de este proceso. Su amor, paciencia y palabras de aliento me motivaron a seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. Gracias por ser mi fuente inagotable de inspiración y por creer en mí en cada paso de este camino.

EVELYN

Dedico este trabajo de investigación en primer lugar a Dios que me guía día a día para ser perseverante con mis sueños, así también a mis padres Orlando y Irma por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad. Finalmente, a mi sobrino Valentino que es la luz que ilumina mis días oscuros.

LESLY

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaúnde” de Jaén, por la formación brindada, a la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, su directora, docentes, familias y estudiantes por la apertura y disposición en el desarrollo del estudio, a nuestros asesores por sus valiosas orientaciones y a nuestros compañeros por la colaboración y compañerismo compartido en este proceso investigativo.

EL GRUPO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Cueva Bautista Luz Karina, identificada con DNI N° 72073541; Gomez Cerna Evelyn Miluska identificada con DNI N° 75843097; y Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, identificado con DNI 73893767; estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la tesis titulada: El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social en niños de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis de investigación acción educativa es producto de nuestra autoría; que los datos, análisis e interpretación, los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Así mismo, todas las referencias y estudios previos han sido debidamente citadas y referenciadas en la investigación, respetando el derecho de autor.

Las autoras asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información aportada, estampando nuestras firmas.

Jaén, 05 de marzo de 2025.



Luz Karina Cueva Bautista
DNI: 72073541



Evelyn Miluska Gomez Cerna
DNI: 75843097



Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
DNI: 73893767

ÍNDICE

	Pág.
RESUMENxi
ABSTRACTxii
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I	15
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2.1. Análisis del contexto y caracterización del problema	19
1.2.2. Enunciado del problema	22
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.2.1. Objetivo general	22
1.2.2. Objetivos específicos	22
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	24
2.1. TEORÍAS Y ENFOQUES QUE FUNDAMENTAN EL DESARROLLO SOCIAL	24
2.1.1. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky	24
2.1.2. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.....	25
2.1.3. Enfoque del desarrollo social y emocional	26
2.2. EL DESARROLLO SOCIAL	26
2.2.1. Definición de desarrollo social	26
2.2.2. El aprendizaje social y su importancia.....	26
2.2.3. Rol del docente en el desarrollo social	27
2.2.4. Habilidades sociales en el contexto escolar	28
2.3. EL JUEGO.....	30
2.3.1. Definición de juego.....	30
2.3.2. Importancia del juego.....	30
2.3.3. El juego como valor social	30
2.3.4. El juego como factor de desarrollo	31
CAPÍTULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	32
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	32
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN	34
3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas	34

CAPÍTULO IV	45
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	57
CONCLUSIONES	62
RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS.....	64
ANEXOS	70

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén. Se realizó bajo el enfoque cualitativo y la metodología de la investigación acción educativa. Para el recojo y el procesamiento de los datos de la investigación se utilizó la técnica de observación y como instrumento, el diario de campo. Se tuvo como muestra a 26 niños de 3 años de la misma institución, además la reflexión crítica sobre la ejecución del plan de acción permitió afirmar que la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje es una actividad fundamental que orienta a la práctica pedagógica del docente y de esa manera mejorar los aprendizajes. Los resultados evidenciaron que después de aplicar el juego como estrategia pedagógica mejoró significativamente la capacidad de interacción, expresión emocional y participación en actividades grupales entre los niños, concluyendo que la implementación del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social de niños de 3 años, ha demostrado ser una herramienta altamente efectiva, lo que refleja un avance significativo en el logro de la competencia del área personal y social.

Palabras clave: Desarrollo social, el juego, estrategia pedagógica.

ABSTRACT

The present research aimed to improve the social development of 3-year-old children at the Initial Educational Institution No. 446 Santa Beatriz, Jaén. It was developed using a qualitative approach and educational action research methodology. The observation technique was used to collect and process the research data, and a field diary was used as an instrument. The sample consisted of 26 3-year-old children from the same institution. In addition, critical reflection on the implementation of the action plan allowed us to affirm that the curricular planning of learning projects and activities is a fundamental activity that guides the pedagogical practice of teachers and thus improves learning. The results showed that after applying play as a pedagogical strategy, the children's capacity for interaction, emotional expression, and participation in group activities improved significantly. It was concluded that the implementation of play as a pedagogical strategy in the social development of 3-year-old children has proven to be a highly effective tool, reflecting significant progress in the achievement of personal and social competence.

Keywords: Social development, play, pedagogical strategy.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en el juego como estrategia pedagógica y su impacto en el desarrollo social de los niños en la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz, 2023. El juego no solo es una actividad lúdica, sino también un potente motor de aprendizaje y desarrollo integral de la infancia, donde en el contexto educativo frecuentemente se priorizan los enfoques tradicionales de enseñanza, comprender el papel del juego es clave para potenciar habilidades sociales, comunicación y resolución de conflictos entre los niños, por lo tanto el principal problema identificado en esta investigación radica en la escasa implementación de estrategias pedagógicas que utilicen el juego como herramienta para el desarrollo social.

Evidenciamos que en la Institución Educativa N° 446 subsisten prácticas que consideran el juego como una actividad secundaria, lo que limita el potencial de esta metodología para fomentar habilidades interpersonales y fortalecer las relaciones sociales entre los niños, donde se estableció como objetivo de la investigación mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años, también los objetivos específicos se orientaron a elaborar proyectos de aprendizaje incluyendo el juego como estrategia pedagógica y aplicar el juego para el desarrollo social de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz de Jaén.

El plan de acción comprendió varias etapas, primero se realizó un

diagnóstico de la situación actual mediante encuestas y entrevistas a docentes y niños, luego, se diseñaron y ejecutaron talleres formativos para educadores, en los cuales se abordó la importancia del juego en el aprendizaje social, asimismo, se seleccionaron y aplicaron estrategias pedagógicas alineadas con la planificación establecida, guiando a los docentes en la implementación efectiva de actividades lúdicas en el aula. Para evaluar el impacto de dichas estrategias en el desarrollo social de los niños se utilizaron guías de observación y diario de campo, obteniendo una mejora significativa en las habilidades sociales ya que, al inicio del programa, ninguno de los niños había alcanzado el nivel de competencias esperadas, sin embargo, tras la aplicación de la metodología propuesta, la mayoría logró mejorar y cumplir con los estándares establecidos.

El estudio está estructurado en cuatro capítulos. El primer capítulo, comprende contextualización del tema, relevancia y objetivos de la investigación. Segundo capítulo, marco teórico - revisión de literatura sobre el juego, desarrollo social, y estrategias pedagógicas. Tercer capítulo, metodología - descripción detallada del diseño de la investigación, incluyendo diagnóstico, intervención y evaluación. Cuarto capítulo, análisis y discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones, finalmente presentan las referencias y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

Falcones & Hidrovo (2022), en su tesis titulada el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños de 4 a 5 años, tiene como propósito principal evaluar el efecto de la actividad física en las habilidades sociales, quienes emplearon la metodología del diseño aplicado, enfoque cualitativo y descriptivo, con revisiones teóricas y observaciones, la muestra fue conformada por niños que oscilan entre 4 a 5 años, con instrumento de revisión bibliográfica, observación participante, sesiones de juegos y entrevistas. Los resultados muestran que un problema importante es la falta de recursos en los patios de recreo que la provisión de herramientas utilizadas para las estrategias educativas. Se concluye que el tipo de juego más utilizado es el cooperativo que ayuda a los niños a construir relaciones interpersonales saludables, lo que a su vez les permite desarrollar habilidades cognitivas.

Lejeune (2020), un estudio reciente " Play in early childhood" se centró principalmente en el desarrollo de juegos con infantes, destacando la importancia de la integración multisensorial. Se basó en una metodología de

revisión sistemática, destacando el rol fundamental en la integración multisensorial. Los resultados indican de qué manera el juego con objetos mejora al desarrollo sensoriomotor, mientras que el juego social, facilitado por la atención conjunta, impulsa las habilidades emocionales, lingüísticas y visoespaciales; concluye que los niños adquieren y mejoran muchas habilidades sensorio motrices, verbales, sociales, emocionales y visoespaciales.

Rasia y Pedrosa (2019), en su estudio titulado, *empathic communication in cooperative play of 2 and 3 year olds*, tuvo como objetivo comprender cómo los infantes de esas edades construyen el juego cooperativo con empatía, cuya metodología fue de estudio cualitativo, enfoque observacional y análisis microgenético, teniendo como muestra entre niños de 2 a 3 años, los instrumentos utilizados fueron grabaciones audiovisuales. Los resultados indicaron que la comunicación empática es un juego cooperativo coordinado, pero su implementación no está garantizada, asimismo, el modelado es una técnica que los niños utilizan con mayor frecuencia para adaptarse a juegos estructurados. Concluyendo que la dimensión social de la empatía y destaca la relevancia de observar a los niños en las interacciones entre pares.

Bonilla y Sánchez et al. (2019), la investigación titulada *efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares*, tuvo como propósito analizar los efectos de un programa de juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños, empleando una metodología de diseño preexperimental, con evaluación pre post, teniendo una muestra de 26 niños a quienes se les aplicó los instrumentos de tareas de dibujo. Los resultados muestran que el análisis cuantitativo mostró un desempeño significativamente mejor en el grupo experimental en actividades que involucraban lenguaje y habilidades gráficas.

Mukherjee et al. (2023), en su investigación titulada *las concepciones acerca del juego de niños de cinco países: hacia un mejor conocimiento de la actividad lúdica*, su objetivo fue explorar cómo conciben el juego niños de 5 y 7 años en cinco países, hacia una mejor comprensión de las actividades de juego, teniendo una metodología tipo cualitativa, de carácter descriptivo y comparativo, con una muestra de 387, el instrumento que se utilizó fue la lexicometría para generar un conjunto de respuestas específicas por edad para cada sitio, los

resultados revelaron nueve dimensiones clave diferenciadoras entre juego y no-juego como el disfrute, contexto social, materiales, movimiento, agencia, riesgo, objetivo, tiempo y concentración; concluyendo que el sentido del juego, desde la perspectiva infantil, está orientada en el proyecto mismo.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Almora y Quispe (2019), en su investigación titulada los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en una institución educativa de inicial en Huancayo, su objetivo fue desarrollar los juegos como método de enseñanza para orientar el aprendizaje de los niños en sus primeras clases, desarrolló una metodología de tipo de investigación aplicada, descriptiva y de enfoque cuantitativo. Para ello, han revisado sistemáticamente las estrategias para niños de 5 años en la Sección A de Niños. Se seleccionó como muestra a 21 niños de 5 años del departamento de neonatos A y se seleccionó un formulario como herramienta de recolección de datos. Los resultados demostraron que los juegos lúdicos son muy valorados y percibidos como efectivas por los niños y son fomentadas por los docentes; por lo tanto, concluyeron que los juegos lúdicos como modalidad de aprendizaje benefician a niños de primaria, asimismo, los docentes de la sección de análisis utilizan juegos divertidos como método de aprendizaje y fomentan la inclusión del juego en la educación infantil.

Saavedra (2022), realizó una investigación con el título de programa de juegos lúdico como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en niños de 4 años de una institución educativa en Pucallpa, el propósito de este estudio fue utilizar el programa juegos lúdicos como método de enseñanza para mejorar el rendimiento de aprendizaje. La metodología que empleó fue una investigación aplicada de diseño preexperimental con un solo grupo, con una muestra de 20 niños de 4 años, siendo los instrumentos utilizados la observación sistemática y la lista de cotejo; obteniendo como resultado que el nivel de mejora del aprendizaje en los niños 4 años, en el pre test se ubican en los niveles inicio y en proceso con un porcentaje de 45% y 40% respectivamente, y en cambio en el post test, se ubican en el nivel en proceso con un 55% y nivel logrado con el 45%; concluyendo que existe una diferencia significativa en el desempeño del aprendizaje logrado entre las pruebas previas y posteriores y que los concursos tienen una gran influencia en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de

cuatro años.

Canales y Elena (2020), desarrollaron una investigación titulada el juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial en una institución educativa de Sullana, el objetivo fue describir aspectos importantes de los juegos utilizados en las actividades educativas de nivel inicial, se dan a conocer aspectos relevantes y se describen aportes de investigadores que dan a conocer estudios que también han sido aplicados a niños en instituciones educativas, teniendo una metodología de enfoque descriptivo y revisión documental, la muestra fueron niños entre 16 y 55 niños del nivel inicial, aunque no se efectuó la recolección los estudios previos involucraron entre esas cantidades, empleando como instrumentos las fuentes académicas, fichajes de datos, estudios previos y resultados de observaciones aplicadas en otras investigaciones que están citadas dentro de la investigación; los resultados señalaron que el juego promueve el desarrollo cognitivo, social, emocional y motriz en los niños, concluyendo que el juego es una herramienta pedagógica fundamental en el nivel inicial.

Ortiz y Sevilla (2022), en su estudio incidencia del juego como estrategia educativa en el desarrollo social de niñas y niños de 3 a 5 años, el propósito principal es mejorar el desarrollo social y la medición del movimiento como método de enseñanza para el desarrollo social en niños de 3 a 5 años. La metodología aplicada fue de tipo aplicada, descriptiva y cualitativa, con elementos de observación educativa, teniendo una muestra de niños con las edades de 3 a 5 años del nivel inicial, los instrumentos utilizados fueron la revisión bibliográfica, entrevista y la observación educativa. Los resultados demostraron que mediante los juegos los niños se relacionan y conectan proyectos entre lo material, cognitivo y sensorial. Por lo tanto, se concluye que el juego es una estrategia pedagógica valiosa para fortalecer el desarrollo social y personal de niños y niñas de 3 a 5 años.

Parga (2022), en su trabajo titulado el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa de los niños de una institución educativa de Paipa, tuvo como objetivo general fortalecer la psicomotricidad gruesa mediante la implementación de secuencias didácticas basadas en el juegos; cuya metodología fue de carácter reflexivo y crítico de la

práctica docente, con una muestra conformada por niños y niñas de grado transición, cuya técnica fue la observación participante y como instrumento principal el diario de campo. Los resultados demostraron que el juego con intencionalidad pedagógica contribuyó de manera significativa al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, mientras que la participación del docente en las dinámicas fortaleció el vínculo pedagógico y la atención de los estudiantes; concluyendo que el juego fue eficaz para el desarrollo integral de los niños, combinando movimiento, disfrute y aprendizaje significativo.

1.2.1. Análisis del contexto y caracterización del problema

En el ámbito nacional, Mukherjee et al. (2023), expresaron que está comprobado que los estudiantes que sufren escasez del desarrollo social tienen problemas de aprendizaje, incluyen ansiedad, agresión, aislamiento, pérdida progresiva de la autoestima, malas calificaciones, ausentismo y abandono de las actividades escolares.

Por su parte Espinoza (2022), manifiesta que el problema es la falta de valores y de un diseño inclusivo en varios ámbitos del sistema educativo agudizan aún más la situación social del pueblo. Cabe señalar que nuestras instituciones educativas son la base para el desarrollo integral de la sociedad, ya que en ellas se forman los ciudadanos del presente y del futuro. Sin embargo, cuando las escuelas y las familias no fomentan o refuerzan este entorno personal, los estudiantes pueden mostrar baja autoestima e inestabilidad, que por lo general conduce al fracaso en todos los aspectos de la escuela y la vida escolar.

Espinoza et al. (2023), afirman que los aportes de Piaget, Vygotsky y Bruner demuestran que el juego es una estrategia poderosa para desarrollar habilidades sociales, ya que los niños encuentran formas divertidas y entretenidas para conectarse con sus compañeros. El juego ayuda a los niños a desarrollarse plenamente, estimula sus capacidades de aprendizaje y facilitar su entrada en la realidad social. No existe un momento exacto para desarrollar las habilidades sociales en el aula, pero se considera que el juego es la estrategia más beneficiosa y apropiada para que se fomente el desarrollo social que generalmente la pedagogía escolar tiene la tarea de formar integralmente a los

estudiantes a partir de los tres años para que puedan desenvolverse en todos los ámbitos de desarrollo.

En la región Cajamarca estudios diversos expresan el problema de los niños del nivel inicial, Castañeda (2022a), en su estudio con niños del nivel inicial en una institución educativa de Rejo Pampa del distrito y provincia de Chota de Cajamarca expresa que los problemas observados es que los infantes en su gran mayoría vienen de hogares disfuncionales y esto dificulta el desarrollo social de los niños, otro de los grandes problemas que presentan los estudiantes el mal comportamiento y la violencia con la que actúan y la mayor parte de veces ello actúan a la defensiva debido a las expresiones que reciben en casa por parte de los adultos como si te pegan no te dejes, pobre de ti si te dejas pegar, más duro te doy al llegar a casa y finalmente se evidencia la ausencia en los niños que no saben escuchar y no son escuchados determinando la falta de respeto entre ellos mismos, todo esto dificulta a que los niños logren un óptimo desarrollo social y de esa manera puedan generar más compañerismo.

Castañeda (2022b), manifiesta que los estudiantes presentan un retraso del desarrollo social debido al tiempo de confinamiento que se vivió en la pandemia, se observa la falta del lenguaje y expresión en los niños al momento de comunicarse con sus compañeros y sobre todo con su docente de aula, todo esto se demuestra al momento de hablar el niño tiene dificultad para ordenar sus ideas y en diversas ocasiones la organización de frases u oraciones para la correcta comunicación y la conversación con los demás y sobre todo cuando quieren comunicar sus ideas que no se llegan a comprender con objeto de burla de otros niños de mayor edad.

La Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz está ubicada en Morro Solar, sector Las Palmeras, en la provincia de Jaén de la región Cajamarca, cuenta con 5 aulas de 03 años, 2 aulas de 04 años y 1 aula de 05 años de edad. Se caracteriza por ser una institución poli docente que brinda el servicio educativo en el nivel inicial con todos los servicios básicos y con acceso a internet, y cuenta con el apoyo de diversas instituciones cercanas como la policía y Centro de salud.

Los estudiantes de esta institución educativa son hijos de familias de

recursos económicos bajos, el nivel de estudios de la mayoría de ellos es secundaria completa, los padres trabajan horas extras y no disponen de tiempo para acompañar a sus hijos los hogares con disfuncionales, que genera la carga emocional y estrés en los hogares.

En cuanto al contexto al contexto observa focos infecciosos por el arrojamiento de basura de los vecinos que afecta a la salud de los niños y provoca ausentismo a clases que dificulta el desarrollo social y los vínculos de compañerismo.

Además, se observó que los infantes de 3 años muestran dificultades en sus habilidades sociales como docentes del aula reflexionamos sobre esta realidad, dado que el juego social es la estrategia preferida para el desarrollo de las habilidades sociales, era fundamental implementar juegos sociales que desarrollen las habilidades sociales básicas.

La observación directa en la institución realizó diarios de campo donde se registra que los niños que no quisieron trabajar en grupos al momento de escenificar el cuento, además durante el juego libre la docente pregunta por la ubicación donde deben jugar al momento del juego libre y la respuesta de los niños es su mayoría es un “no”. En otra actividad desarrollada sobre las plantas se evidenció que la docente invita a sentarse en semicírculo para la asamblea. Cuando los niños se acercan a una niña le expresa, “aléjense, quiero estar sola”, en otra ocasión la docente pide que los niños se trasladen de un lugar a otro en parejas, los niños muestran rechazos en señal que no quería irse con ella, en otra ocasión al momento de la lonchera el niño 5, se acerca al niño 6 y le pide un poco de lo que está comiendo y este responde “no, es mío”, también al momento de jugar en el patio el niño 7 esta solo y cuando se acerca a integrarlo, el niño reacciona empujándolo con un rotundo no, y al finalizar la clase y al momento de ir a casa todo los niños se despiden de su maestra y no de sus compañeros.

Finalmente en el diario 3 registrado sobre el tema desarrollado de “disfrute de la fiesta festiva la yunza”, se evidenció que cuando se pide que juntos bailen la canción “el gorila”, la niña 2 se queda sentada y no se integra durante el baile, en otra ocasión, los niños que han llegado se sientan en dos de las mesas que hay en el aula, pero el niño 1 toma su lonchera y se sienta en una

mesa expresando “no que lo estar con ustedes”, finalmente en el patio los niños 6, 7, 8, 9 juegan durante el recreo solos, sus amigos intentan acercarse e invitarlos a participar de sus juegos estos dicen “no” y continúan jugando solos, toda esta problemática observada de acuerdo a los diarios de campo está detallada con más precisión en los anexos.

De proseguir esta problemática observada y registrada por los docentes los niños tendrán dificultades en la comunicación el poco compañerismo y por lo tanto su desarrollo social no será desarrollado en un nivel de logro óptimo.

1.2.2. Enunciado del problema

¿Cómo mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz-Jaén?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica en la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz-Jaén.

1.2.2. Objetivos específicos

Elaborar proyectos y sesiones de aprendizaje que integren el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén.

Aplicar el juego como estrategia pedagógica dentro de los proyectos y sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo social en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación busca profundizar sobre el desarrollo social de los niños basada en juegos como estrategias pedagógicas en la práctica educativa; en tal sentido, el aporte teórico está centrado en lo estratégico y en los fundamentos del juego en la educación infantil; a nivel práctico, la utilización del juego en las actividades educativas constituye un aporte en los aspectos prácticos y

pedagógicos de la educación inicial, porque las habilidades sociales juegan un papel fundamental en el desarrollo integral del niño, por ello las instituciones educativas unieron esfuerzos para que los niños desde edades tempranas se desarrollen socialmente, contribuyan a la sociedad, construyan una cultura de paz y armonía y formen vínculos que promuevan la convivencia social y académica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TEORÍAS Y ENFOQUES QUE FUNDAMENTAN EL DESARROLLO SOCIAL

2.1.1. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

El desarrollo social se fundamenta en la Teoría Sociocultural de Vygotsky, en la cual Mota & Villalobos (2007), destaca que el desarrollo cognitivo y social de las personas es resultado de las interacciones sociales y del contexto cultural en el que se desenvuelven, además, que el aprendizaje es un proceso mediado por herramientas culturales, como el lenguaje, y ocurre a través de la colaboración con personas más experimentadas, siendo un concepto clave de esta teoría es la zona de desarrollo próximo (ZDP), que hace referencia a la distancia entre lo que un niño puede hacer de manera independiente y lo que puede lograr con la guía o colaboración de otros más capacitados, subrayando la importancia del apoyo social en el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades. Además, describe cómo las interacciones sociales y culturales se transforman en procesos psicológicos internos, siendo un proceso esencial para el desarrollo de funciones mentales superiores, como la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos.

Asimismo, Heinrich (1997), señala que para Vygotsky, los niños tienen

dos áreas de desarrollo, la primera es el área de desarrollo actual, que incluye las habilidades y actividades que el niño puede realizar de manera independiente, preparándolo para aprendizajes futuros que están fuera de su alcance en ese momento; en la segunda área está vinculada al nivel de desarrollo que el niño puede alcanzar en un futuro cercano, denominado como la zona de desarrollo próximo, en esta zona, el aprendizaje tiene lugar, y se entiende como la distancia entre el nivel de desarrollo real, determinado por la capacidad del niño para resolver problemas de manera independiente, y el nivel potencial de desarrollo, que se logra con el apoyo de un adulto o la colaboración de compañeros más capacitados, conforme pasa el tiempo el niño avanza en su aprendizaje, y esta zona se convierte en el área de desarrollo actual, y se genera una nueva zona de desarrollo futuro, lo que refleja un proceso de aprendizaje continuo y progresivo.

A su vez Carrera & Mazzarella (2001), aluden que todo proceso de aprendizaje en la escuela siempre está precedido por una historia previa, ya que cada niño ha vivido proyectos antes de comenzar su etapa escolar; por lo tanto, el aprendizaje y el desarrollo están estrechamente vinculados desde los primeros días de vida del niño.

2.1.2. Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), destaca cómo tanto niños como adultos adquieren conductas y actitudes al observar su entorno, sin necesidad de refuerzos directos, esta teoría se basa en la imitación de comportamientos que se observan en otros, como padres, medios de comunicación o figuras públicas, ya que los niños aprenden a caminar, reír o vestir observando a sus padres, mientras que los adultos pueden adoptar modas, expresiones o hábitos vistos en la televisión o en su entorno social; asimismo uno de los aspectos claves de la teoría de Bandura es el concepto de autoeficacia, que se refiere a la creencia en la capacidad de uno mismo para organizar y ejecutar las acciones necesarias para alcanzar un determinado objetivo, esta teoría también resalta la importancia de los factores cognitivos, ambientales y conductuales en el proceso de aprendizaje, lo que se conoce como un modelo de interacción recíproca (Chalán et al., 2018). Además se manifiesta que la implementación del juego como estrategia pedagógica se

alinea con los principios de la teoría de Bandura, creando un entorno en el que los niños pueden aprender activamente a través de la observación y la imitación de modelos presentes en su entorno, facilitando el aprendizaje de habilidades sociales específicas, además, de contribuir al desarrollo integral de los niños al fomentar su capacidad para interactuar y adaptarse socialmente.

2.1.3. Enfoque del desarrollo social y emocional

Según Monar et al. (2025), manifiesta que a través de este enfoque destaca la interconexión entre el desarrollo social y emocional, señalando que la capacidad de un niño para formar relaciones saludables está ligada a su habilidad para comprender y manejar emociones, también indica que las experiencias tempranas y las interacciones con cuidadores y pares son cruciales para fomentar estas competencias.

Alzina (2008), menciona que este enfoque del desarrollo social y emocional de los niños puede potenciarse mediante un enfoque educativo que se basa en el respeto mutuo, la comunicación asertiva y la resolución positiva de conflictos, con la finalidad de promover habilidades como la autorregulación, la responsabilidad y la empatía, favoreciendo así una mejor relación entre los niños y sus padres, cuidadores y educadores.

2.2. El desarrollo social

2.2.1. Definición de desarrollo social

El desarrollo social es el proceso en el cual las personas, desde la infancia, adquieren habilidades que les permite interactuar de manera armónica con los demás, tales como compartir, tomar decisiones, resolver conflictos y regular sus emociones, favorecido por proyectos como el juego, que no solo enriquece el desarrollo cognitivo y emocional, sino que también contribuye al bienestar colectivo, implica la mejora de las condiciones de vida y el acceso equitativo a bienes y servicios, promoviendo el bienestar físico, psicológico y social, y evitando la exclusión dentro de la sociedad (Arufe-Giráldez et al., 2021).

2.2.2. El aprendizaje social y su importancia

Mira et al. (2019), propone un principio de aprendizaje social que consiste principalmente en adquirir nuevas respuestas a través del aprendizaje por observación, refiriéndose al condicionamiento operante que permite la

formación de ciertos comportamientos que no se ven comúnmente en la sociedad, donde los patrones de recompensa, por otro lado, incluyen respuestas de recompensa en las que se desarrollan hábitos en la infancia para imitar y reproducir respuestas positivas o negativas en respuesta a situaciones presentadas y solicitudes del sujeto.

según Llontop et al. (2020), menciona que es importante para el bienestar emocional y psicológico de una persona, dicho proceso ayuda a las personas a comprender sus propios sentimientos y emociones, construir relaciones significativas con los demás y aprender a lidiar con los desafíos de la vida de manera efectiva, también manifiesta que promover una buena escolarización es fundamental para el desarrollo personal y social de los niños y jóvenes, ya que proporciona un entorno seguro y saludable para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales y la convivencia positiva en las escuelas permite a los niños y jóvenes aprender a trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y resolver pacíficamente los conflictos que son comunes en las instituciones educativas, permitiendo la ayuda a construir relaciones interpersonales saludables, fomenta la empatía y la compasión, y aumenta la autoestima y la confianza, finalizando con un buen ambiente escolar reduce el estrés y la ansiedad y mejora la salud mental y emocional en general.

Torres et al. (2019), expresa que a través de la cooperación activa en las escuelas, los niños y jóvenes aprenden a trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y resolver pacíficamente los conflictos que a menudo ocurren en las instituciones educativas, permitiendo la ayuda a construir relaciones interpersonales saludables, promover la empatía y la compasión, y aumentar la autoestima y la confianza, por lo que un buen ambiente escolar reduce el estrés y la ansiedad y mejora la salud mental y emocional en general, también fomenta una buena convivencia escolar es fundamental para el desarrollo personal y social de las personas y les permite convertirse en adultos responsables, positivos y solidarios.

2.2.3. Rol del docente en el desarrollo social

Espinoza, et al. (2023), los maestros emplean representaciones basadas en la realidad de los niños y amplían el conocimiento de los niños mediante la adopción de representaciones simbólicas de los diálogos que tienen lugar,

establecer y proporcionar nuevos elementos como representaciones o partes del mundo real. Es importante que los docentes brinden a los estudiantes oportunidades para explorar, jugar y experimentar, actuando como facilitadores del desarrollo y el aprendizaje, mejorando así las habilidades. La forma de comunicarse con los niños es desarrollar su comprensión del mundo utilizando un lenguaje fluido. Para que esto tenga éxito, se debe demostrar ante todo la seriedad del maestro. Es posible y los niños pueden hablar con confianza, lo que les da seguridad y atención. Haga preguntas abiertas que sean fáciles de entender y justifique sus respuestas.

Valladares et al. (2019), el crecimiento unilateral también incluye aspectos importantes como una buena autoestima, capacidad para controlar las emociones, buenas habilidades sociales y autonomía. Tener una buena opinión de ti mismo te hace creer que puedes hacer las cosas de una manera que aumenta tu autoestima, y el miedo a equivocarte funciona al revés. Por ello se realiza actividades de autodesarrollo para animar a los niños a ser independientes. Este tipo de actividades se pueden realizar desde una edad temprana, dando a los niños la capacidad de actuar y crecer de forma independiente y lograr un buen desarrollo personal. Incluye acciones que las personas toman para desarrollar competencias y habilidades que les ayuden a mejorar las relaciones y la toma de decisiones.

En pocas palabras, es la asombrosa capacidad humana de cambiar para volverse más feliz y realizado. Respetar la autonomía de los niños conducirá en última instancia a un desarrollo saludable de la personalidad. De esta forma, fortalecemos la autoestima de los niños, les enseñamos a controlar sus emociones y desarrollamos habilidades sociales que les permitan afrontar cualquier situación. Los niños de esta edad no pueden percibir adecuadamente las emociones, y mucho menos manejarlas. A través de estas actividades, poco a poco acercamos a los niños a sus emociones y les brindamos pautas para enseñarles a controlar activamente sus emociones (Imbernón 2020).

2.2.4. Habilidades sociales en el contexto escolar

Domínguez et al. (2022), reflejar el impacto de hacer historias conmovedoras en el desarrollo de habilidades fundamentales; Psicólogas adaptativas, cognitivas y sociales en un aula de preescolar inclusivo con niños

con capacidades diferentes. Desde este punto de vista, se piensa que es necesario mejorar el ambiente escolar para generar propuestas que posibiliten el crecimiento de los niños. Habilidades relacionadas con la responsabilidad social. Del mismo modo, los docentes deben estar equipados con herramientas para abordar los problemas relacionados con las habilidades sociales deficientes en el aula. Esto no es solo una cuestión de consideración para los niños, sino que también impone una pesada carga psicológica a los maestros de escuela primaria para los estudiantes que tienen problemas para adaptarse a la sociedad.

De Castro et al. (2020), el cultivo de la responsabilidad social, parte de una buena educación ciudadana, debe desarrollarse para que los estudiantes se vuelvan más activos y adquieran habilidades sociales que les permitan demostrar un puesto de responsabilidad, surgiendo en la década de 1990 un área prioritaria, al reconocerse la necesidad de fortalecer la responsabilidad social dentro de la comunidad y entre sus miembros. En política, la responsabilidad social se define como el compromiso de un individuo con el bienestar de los demás y del planeta. Si las escuelas son microsistemas sociales en los que los estudiantes están integrados en estructuras sociales y políticas, entonces la función del aula es la de la escuela. El sistema legal, sus convenciones sociales y patrones de conducta son proyectos que facilitan o dificultan la evolución de la responsabilidad social en los alumnos.

Huanca Choque (2021), muchos estudios señalan la trascendencia de las habilidades sociales para la adaptación social de un individuo y que las habilidades sociales deficientes contribuyen a una variedad de trastornos psicopatológicos en niños y adultos; señalamos los vínculos entre los problemas en el desarrollo de habilidades sociales en la infancia y la mala adaptación en la edad adulta que conduce al fracaso. Trastornos mentales académicos a graves, incluidos trastornos como el alcoholismo y la depresión psicógena. El desarrollo social de un estudiante no puede quedar únicamente en manos de un docente o de un solo proyecto institucional. Debe ser parte de una política educativa que brinde lineamientos y estrategias claras para la gestión de acciones y proyectos específicos en los diversos escenarios escolares.

Espinoza et al. (2023), desde la perspectiva de un docente, crear un entorno propicio para el crecimiento social y la superación de desafíos beneficia

a los propios docentes. La autoestima laboral, su función como factor protector frente al desgaste profesional, se asocia a un clima social positivo en el entorno laboral. Este clima social positivo es particularmente relevante en factores como la participación en proyectos educativos y el espacio de reflexión pedagógica, según el nivel académico de la tarea.

2.3. El juego

2.3.1. Definición de juego

Según Arias y Huaynate (2021) manifiesta que el juego es una actividad lúdica y educativa que permite a los niños desarrollar su imaginación, interactuar con el entorno y construir conocimientos de forma divertida y significativa, en el ámbito pedagógico, siendo una estrategia clave que favorece el aprendizaje, especialmente en el proceso de alfabetización, ya que facilita la comprensión y conexión entre el lenguaje oral y escrito.

2.3.2. Importancia del juego

Jaspi (2021), indica que dar a los niños la oportunidad de jugar es una de las mejores maneras de ayudarlos a convertirse en adultos curiosos, creativos, saludables y felices. No pierdas la oportunidad de compartir con tu hijo la alegría de descubrir nuevos proyectos mientras se conectan entre sí y con el mundo que les rodea.

Mesa et al. (2020), mencionan que el juego proporciona la base para el desarrollo de importantes conocimientos y habilidades sociales y emocionales, a través del juego, los niños aprenden a comunicarse con los demás, intercambiando ideas, negociando, resolviendo conflictos y haciéndose valer; además, es una actividad realizada por una o más personas cuyo fin directo es el entretenimiento y el disfrute; sin embargo, además del entretenimiento, otra función de los juegos es desarrollar habilidades intelectuales y motrices, relacionarse con los demás, compartir, negociar y resolver conflictos, afirmándose así.

2.3.3. El juego como valor social

Arias y Huaynate (2021), los humanos heredan toda la evolución filogenética, pero el producto final del desarrollo humano está determinado por características como el entorno social, la familia, la escuela y las amistades en

las que viven los humanos. Por lo tanto, el juego se considera un acto voluntario de los niños con fines de socialización. Los valores y las costumbres se transmiten de esta manera.

2.3.4. El juego como factor de desarrollo

Jaspi (2021), menciona que el juego existe como una necesidad de saber, de conocer, de dominar un objeto, siendo un componente fundamental del desarrollo más que una característica importante de la primera infancia, en la cual la imaginación ayuda a desarrollar el pensamiento abstracto y los juegos simbólicos, además el juego es un motor de desarrollo en el sentido de que crea la zona de desarrollo contigua (ZPD), siendo la distancia entre el nivel de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas sin ayuda y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver problemas con la ayuda de un adulto.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. Método de investigación

Según Alban et al. (2020), define a la investigación acción como un método de investigación que analiza de manera activa los problemas dentro y contra la sociedad, en el cual los miembros de la comunidad adoptan ciertas estrategias, estudian situaciones que necesitan ser mejoradas y ofrecen diferentes soluciones a los problemas planteados. Asimismo, Díez (2020), plantea que, la investigación acción sigue un proceso estructurado en fases la identificación de una idea general, la descripción e interpretación del problema que hay que investigar y la exploración o planteamiento de hipótesis de acción como acciones que hay que realizar para cambiar la práctica. Para implementar cambios significativos en la práctica pedagógica, es importante identificar el problema existente, describiendo e interpretando las dificultades que enfrentamos en el aula, de tal modo que se buscan estrategias adecuada para la solución de dichos problemas, que permitan alcanzar los objetivos educativos y responder a las necesidades de los estudiantes.

Por otro lado, señala que existen 5 fases que incluye la investigación acción las cuales son determinación del problema, en el cual se determina la preocupación temática sobre la que se va a investigar, en esta fase de identifica

los problemas cotidianos que se dan en las partes involucradas en el problema como por ejemplo en la educación con los docentes y los cuales se puedan resolver mediante practicas; asimismo, está la fase de reflexión inicial, donde se considera la dinámica de la situación problemática a estudiar, así como cuál es la posición de las personas implicadas en la investigación ante ese problema y proyectos previos; la tercera fase de planificación; aquí se ejecutan las estrategias y actividades diseñadas, en la cual se pone en marcha la intervención, se recopilan datos y se monitorean los avances y dificultades que se den en el proceso; en la fase de acción, se ejecutan las estrategias y actividades diseñadas en la fase de planificación y en la fase de reflexión se analizan los resultados obtenidos mediante la acción implementada.

La población según Pereyra & Vaira (2021), se refiere al conjunto total de individuos, grupos, eventos o elementos que comparten características comunes y que son objeto de estudio, es decir, representa a todas las unidades de análisis sobre las cuales se desea obtener información para responder a las preguntas de investigación. En tal sentido, la población en esta investigación lo conforman 3 docentes y 31 niños de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz Jaén.

Asimismo, Pereyra & Vaira (2021), indica que la muestra es un subconjunto de la población que se selecciona para el estudio, donde se elige una parte representativa de la población con la finalidad de obtener información y hacer inferencias sobre el grupo total. Sin embargo, se aplicó el muestreo por conveniencia donde se trabajó con 26 niños de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz Jaén, por motivo de accesibilidad y disponibilidad de los participantes.

Según Mendoza & Avila (2020), el instrumento de recolección de datos es una herramienta utilizada para registrar información de manera sistemática y objetiva, cuyo propósito es garantizar que los datos que se obtienen sean precisas y confiables para responder la problemática; por su parte las técnicas son los métodos y procedimientos que se utilizan para obtener la información, como, observación directa y observación participante . Por lo tanto, se empleó una guía de observación para evaluar y registrar el impacto del juego de los niños de 3 años; asimismo, para el registro específico de la información se utilizó los

diarios de campo, donde se narró los hechos, detallando el desarrollo de todo el plan de acción.

Además, se hizo uso de las listas de cotejo empleadas para la evaluación del proceso de aprendizaje de los niños en base a criterios e indicadores; por último, se utilizó fotografías como registro visual.

3.2. Desarrollo del plan de acción

Según Pedraza (2020), consiste en la implementación estructurada de las estrategias y actividades que fueron diseñadas para solucionar la problemática.

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

Asimismo, Leyva et al. (2020), mencionan que en esta sección de detalla cada una de las acciones implementadas en el marco del plan de acción, sin embargo, este término no siempre es fácil de definir, ya que puede variar según la perspectiva y contexto en el que se aplique.

3.2.1.1. Campo de acción: Planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje

El presente estudio se enmarca en la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje, con el propósito de incorporar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo social en los niños de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén. Se busca diseñar estrategias didácticas que permitan potenciar la interacción, la comunicación y la convivencia dentro del aula.

Primera actividad: Diseño del proyecto de aprendizaje.

Debido a la evidencia de problemas vistos en la institución educativa sobre deficiencias en sus habilidades sociales registro que se generó en los diarios de campo al momento que los estudiantes no querían integrarse con otros niños y solo en algunos querían acoplarse al grupo, a todo esto se realiza la planificación curricular de proyectos de aprendizaje (unidades, proyectos), y dentro de ello la implementación de las sesiones de aprendizaje son un proceso donde se desarrolla la secuencia de actividades a desarrollar, implementando

desde el inicio con el desarrollo de los procesos pedagógicos y didácticos que se realiza de acuerdo al tema a desarrollar.

En esta primera actividad se revisó el currículo nacional de la educación básica con la finalidad de analizar y seleccionar la competencia, capacidad y desempeños del área del personal social para los niños de 3 años de la institución educativa Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén. Este trabajo se realizó 02 de octubre del 2023 (Anexo N° 6 y 7), se analizó el currículo, eligiendo el área a trabajar y se seleccionó la competencia, enfoques transversales, capacidad y los desempeños, considerando la edad de los niños, sus características y necesidades. Los elementos seleccionados se presentan en la siguiente Tabla 1: Elementos para los dos diseños de proyectos de aprendizaje (Anexo 4).

Segunda actividad: Selección de los juegos para ser incluidos en las sesiones de aprendizaje.

En esta actividad se seleccionó los juegos tradicionales para ser incluidos en las sesiones de aprendizaje, donde se entrevistó algunos estudiantes de la institución educativa sobre los juegos favoritos de ellos que realizan durante su hora de juego y en el receso que tienen todo los días, llegando a obtener información de diversos juegos como el gato y el ratón, el baile de las sillas, el lobo se fue a la guerra, el rey manda, la gallinita ciega y coloco la cola al burro juegos tradicionales que ellos realizan y que le encanta jugar, también se realizó revisión bibliográfica aplicando la técnica del análisis documental para obtener diversos juegos que fueron incluidos en la planificación que permitieron ayudar a reforzar el desarrollo social de los estudiantes en ello se registró juegos como: Jugamos a lanzar avioncitos de papel, jugamos agrupar pelotas de colores, jugamos con los globos de colores, jugamos relacionando con mis amiguitos y finalmente el juego denominado jugando con las figuras geométricas. (Anexo 5).

Tercera actividad: Diseño de las sesiones de aprendizaje.

Se diseñó las sesiones de aprendizaje en torno a dos proyectos de aprendizaje, la primera denominada “Disfruto de los juegos tradicionales de mis amigos”, la cual fue esquematizada siguiendo el modelo emitido por el Ministerio

de Educación y estuvo estructurada por datos informativos, situación significativa, propósitos de aprendizaje, enfoques transversales priorizados, estrategias de desempeños, competencias y capacidades (DECO) y cuadro de actividades a realizar, es decir, la aplicación de las sesiones contenidas en dicho proyecto, al finalizar se registraron las firmas de los investigadores y de la directora de la institución educativa dando validez y confiabilidad al documento de desarrollo, al inicio del proyecto 1 el grupo de trabajo se centró en el recojo de necesidades de aprendizaje ya registradas en la problemática de investigación, por tal motivo para la elaboración de la situación significativa se tuvo en cuenta dichas necesidades, se redactó considerando el contexto de aplicación, lo que se esperaba lograr y la manera de llevarlo a cabo, para luego plantear retos a través de preguntas y concluir con los productos acreditables del proyecto que fueron registrados durante su desarrollo.

Además este proyecto se trabajó únicamente en torno a la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de personal social, priorizando las capacidades interactúa con todas las personas, construye normas, asume acuerdos y leyes y participa en acciones que promueven el bien común, así como tres desempeños, relacionarse con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y jugar en pequeños grupos, participar en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conoce y colaborar en el cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos, posteriormente se incluyeron los enfoques transversales trabajados, los cuales fueron el de orientación al bien común, búsqueda de la excelencia y el enfoque ambiental, y finalmente se describieron las actividades a desarrollar de acuerdo con el tiempo establecido en el periodo programado.

En el segundo proyecto de aprendizaje, denominado “Soy feliz jugando con mis amigos” se mantuvo la misma estructura de la primera y se desarrolló en el mismo contexto; sin embargo, en esta oportunidad se trabajaron diversas situaciones problemáticas identificadas durante la ejecución inicial, de modo que las actividades fueron ajustadas a nuevas necesidades y, en consecuencia, los retos fueron mayores y los productos obtenidos distintos; no obstante, los propósitos se mantuvieron en la misma área, con las mismas competencias,

capacidades y desempeños, considerando siempre el estándar correspondiente; además, se incorporaron los enfoques de igualdad de género e interculturalidad, ya que las observaciones realizadas en las primeras actividades evidenciaron la importancia de reforzar estos aspectos transversales y, finalmente, en relación con el desarrollo, se diseñaron cinco actividades detalladas según el contexto y el momento de aplicación..

Se diseñaron las sesiones de aprendizaje el 04 de octubre del 2023, donde en el primer proyecto se diseñaron seis sesiones de aprendizaje llevadas a cabo desde el 16 del mes de octubre hasta el 23 del mismo mes y en la segunda fueron cinco sesiones desarrolladas desde el lunes 20 de noviembre hasta el 24 de noviembre, dichas sesiones organizadas de acuerdo al siguiente esquema donde se desarrolla el nombre de proyecto, el título de la sesión, los datos informativos, la organización de los propósitos de aprendizaje, la descripción de las actividades teniendo en cuenta los momentos de una sesión (inicio, desarrollo y cierre) y lo más importante sus procesos didácticos (problematización, búsqueda de la información y acuerdo o toma de decisiones) del área personal social, para luego realizar la escala valorativa con la lista de cotejo (Anexo 8).

Cuarta actividad: Diseño de una guía de observación sobre el desarrollo social de los niños.

Diseño de una guía de observación sobre el desarrollo social de los niños, para esta actividad se tomó en cuenta la problemática observada en los estudiantes y a partir de allí se fue seleccionando las necesidades de aprendizaje y de acuerdo a ello se planteó la guía de observación estableciendo como una prueba de pre tes que va hacer aplicada al inicio y un post test que posteriormente será aplicada, la guía de observación se diseñó con la finalidad de identificar el nivel de desarrollo social en los niños de 4 años de edad enfocándose en el área y la competencia planteadas en la investigación siguiendo una estructura de observación a cada estudiante y registrando cada pregunta de acuerdo como logra el estudiante en ello se realizó que el estudiantes que es registrado o nunca realiza tal actividad está en inicio, mientras que si lo hace a veces está en proceso y si responde siempre estará en logrado, todo esta guía de observación estuvo establecida en 8 preguntas, redactada con

la finalidad de observar en qué nivel se encuentra cada estudiante antes de la aplicación del programa de juegos que fueron ejecutados por los investigadores (Anexo 9).

3.2.1.2. Campo de acción: Ejecutar las sesiones de aprendizaje aplicando el juego como estrategia

Primera actividad: Aplicación de una guía de observación

Se empleó una guía de observación con la finalidad de identificar y registrar las dinámicas sociales y lúdicas de los niños en el aula, debido a que este instrumento permite registrar de manera sistemática el comportamiento y la interacción; por ello, a través de esta herramienta se identificó el problema relacionado con la falta de materiales y recursos didácticos para la generación de diversos juegos de integración social, esto se observó debido al ausentismo de juegos en algunas aulas y en otras aulas los juegos que se desarrollan salen del instante por lo que no se evidencia en su planificación, además se observa que los niños enfrentan dificultades en las competencias relacionadas con la interacción social y la participación de actividades lúdicas, así como también no suele proponer ideas de juego, ni establecen acuerdo de convivencia, además, no muestran expresiones de afecto ni integran a otros compañeros a sus juegos. No obstante, no se han identificado las competencias plenamente logradas en su desarrollo social, por lo tanto, se aplicaron las estrategias pedagógicas que fomentaron su participación activa mediante el juego y el acompañamiento de la docente (Anexo 10).

Segunda actividad: Desarrollo de las diversas sesiones de aprendizaje diseñadas.

Se desarrollaron las sesiones de aprendizaje de acuerdo con el cronograma establecido, aplicándose un total de once sesiones organizadas en el proyecto de aprendizaje, donde cada sesión fue planificada con un propósito pedagógico concreto y aplicada de manera secuencial, con el objetivo de fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas a través del juego (Anexo 11).

Sesión de aprendizaje N° 1

La primera sesión denominada “Jugamos al gato y el ratón”, se desarrolló el 16 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue

conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participarán activamente a través del juego socializando con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar al gato y al ratón.

En esta primera actividad los estudiantes participaron activamente en la actividad “El gato y el ratón”, mostrando entusiasmo y respeto por las normas establecidas, dicha jornada inició con una asamblea donde recordaron los acuerdos para la convivencia en el juego, luego la docente presentó dos máscaras y formuló preguntas para explorar sus ideas, permitiendo que cada niño expresará su opinión de manera ordenada, ya en el desarrollo, los niños propusieron reglas para jugar en armonía, evidenciando habilidades de socialización y colaboración, todo ubicados en el patio, organizaron el juego, turnándose los roles y animando a sus compañeros con porras, lo que fortaleció el trabajo en equipo y la empatía, puesto que a pesar de pequeños inconvenientes, como una caída, los niños demostraron solidaridad, ayudando a su compañero a levantarse y continuar la actividad.

Figura 1

Niños ejecutando el juego del gato y el ratón.



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa Nº 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, compartieron sus emociones y reflexionaron sobre la importancia de la amistad y el respeto mutuo.

La estrategia de juego favoreció el desarrollo social, promoviendo valores como la cooperación, el respeto y la integración grupal.

Sesión de aprendizaje N° 2

La segunda sesión denominada “las sillas musicales”, se desarrolló el 17 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

En esta segunda actividad los niños participaron con entusiasmo en la actividad “Las sillas musicales”, demostrando respeto por las normas establecidas y promoviendo la convivencia armoniosa. La jornada inició con una asamblea en la que recordaron los acuerdos y compartieron ideas sobre cómo desarrollar el juego. De manera organizada, ubicaron las sillas en círculo y, al ritmo de la música, bailaron con alegría mientras respetaban el espacio de sus compañeros. Durante el desarrollo, se evidenció solidaridad y empatía, como cuando Sebastián animó a Alessandro tras quedar sin silla, promoviendo un ambiente de apoyo mutuo.

Figura 2

Niños ejecutando el juego las sillas musicales.





Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

Al finalizar, los niños reflexionaron sobre su comportamiento, destacando el respeto y la amistad como valores clave.

La estrategia de juego fortaleció su desarrollo social, fomentando la integración, la cooperación y la sana convivencia.

Sesión de aprendizaje N° 3

En la tercera sesión denominada “jugamos al lobo se fue a la guerra”, se desarrolló el 18 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar el lobo se fue a la guerra.

En esta tercera actividad los niños participaron con entusiasmo en la actividad “El lobo se fue a la guerra”, mostrando respeto por las normas

establecidas y fomentando la convivencia armoniosa. La jornada comenzó con una asamblea donde dialogaron sobre los acuerdos a seguir, y luego, con gran curiosidad, hicieron predicciones sobre el contenido de una caja sorpresa que contenía la máscara del lobo. A medida que el juego avanzó, los niños propusieron acuerdos para garantizar un ambiente seguro y respetuoso. En el patio, demostraron organización y compromiso al elegir de manera consensuada quién sería el lobo, participando activamente en el desarrollo del juego.

Figura 3

Niños ejecutando el juego el lobo se fue a la guerra



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, compartieron sus emociones y reflexionaron sobre la importancia de jugar en armonía, destacando el compañerismo y la diversión como elementos esenciales.

La estrategia de juego promovió su desarrollo social, fortaleciendo la empatía, el respeto y el sentido de grupo.

Sesión de aprendizaje N° 4

En la cuarta sesión denominada “jugamos al rey manda”, se desarrolló el 19 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez

Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños participen activamente a través del juego el rey manda, para relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas.

En esta cuarta actividad se inició con una asamblea donde los niños establecieron acuerdos de convivencia para la actividad, demostrando comprensión sobre la importancia del respeto y la inclusión, donde la docente presentó una caja sorpresa que despertó la curiosidad de los estudiantes, quienes realizaron predicciones y expresaron ideas sobre su contenido, puesto que al descubrir la corona, sugirieron juegos posibles y establecieron turnos para participar como reyes o reinas, promoviendo la equidad y la cooperación. Durante el desarrollo, los niños siguieron las instrucciones del líder del juego, fortaleciendo su capacidad de escucha, respeto por turnos y socialización, puesto que se presentaba una dificultad observada fue la falta de integración de una niña, quien inicialmente se aisló; sin embargo, gracias a la intervención espontánea de una compañera, logró incorporarse, evidenciando un ambiente de apoyo y empatía entre los niños.

Figura 4



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023.

El cierre permitió a los participantes reflexionar sobre sus emociones y proyectos, reafirmando la importancia del juego como estrategia para potenciar la interacción social y la convivencia armónica en el aula.

Sesión de aprendizaje N° 5

En la quinta sesión denominada “jugamos la gallinita”, se desarrolló el 20 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participarán activamente a través del juego integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus normas de convivencia para jugar a la gallinita ciega.

En esta quinta actividad los niños participaron con entusiasmo en la actividad “gallinita ciega”, mostrando respeto por las normas establecidas y fomentando la convivencia armoniosa, la jornada inició con una asamblea en la que dialogaron sobre los acuerdos a seguir, expresando sus ideas de manera ordenada, siguiendo el juego la docente presentó un sobre sorpresa que generó gran curiosidad, permitiendo que los niños hicieran predicciones sobre su contenido, ya al descubrir los pañuelos, propusieron posibles juegos y establecieron normas para garantizar un ambiente de respeto y disfrute, durante el desarrollo del juego, demostraron empatía y compañerismo. Valentina, al ser la primera en participar, sintió temor al cubrirse los ojos, pero Bianca la consoló con un abrazo, fortaleciendo los lazos de amistad, luego Cristel, por su parte, se mostró entusiasmada al asumir el rol de la gallinita ciega, mientras sus compañeros interactuaban de manera respetuosa, ayudándose mutuamente a sentirse incluidos y seguros.

Figura 5

Niños ejecutando el juego de la gallinita





Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, los niños reflexionaron sobre su proyecto, compartiendo sus emociones y valorando la importancia de respetar las reglas para jugar en armonía. Expresaron su alegría al haber compartido un momento de diversión con sus amigos, destacando el respeto y la integración como aprendizajes clave de la actividad.

La estrategia de juego promovió su desarrollo social, fortaleciendo la empatía, el respeto y el sentido de grupo.

Sesión de aprendizaje N° 6

En la sexta sesión denominada “Jugamos a colocar la cola al burro”, se desarrolló el 23 de octubre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo acuerdos de convivencia y cumpliéndolos para jugar al colocar la cola al burro.

En esta sexta actividad los niños participaron con entusiasmo en la actividad “Jugamos a colocar la cola al burro”, mostrando respeto por las normas establecidas y fomentando la convivencia armoniosa, dicha jornada inició con una asamblea en la que recordaron los acuerdos de convivencia, siguiendo la

secuencia luego, la docente presentó una historia sobre un burrito que había perdido su cola, lo que generó curiosidad en los niños, ellos plantearon diversas soluciones y propusieron ideas de juego, fortaleciendo su creatividad y trabajo en equipo, durante la actividad, reafirmaron valores como el respeto y la empatía. Antes de iniciar el juego, establecieron normas de convivencia, destacando la importancia de cuidar a sus compañeros y respetar turnos. Cristel fue la primera en participar y, con los ojos vendados, siguió atentamente las indicaciones de sus amigos hasta lograr colocar la cola al burro, al evidenciar su éxito, Mathias, Arixon, Vania y Danna la felicitaron con un abrazo, evidenciando el compañerismo y la alegría compartida, esto permitió que a lo largo del juego, los niños participaron de manera espontánea, tomando la iniciativa de incorporarse respetuosamente en el momento que consideraban oportuno.

Figura 6

Niños ejecutando el juego a colocar la cola al burro



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

Finalmente, en el cierre, reflexionaron sobre su proyecto, expresando su satisfacción por haber respetado los acuerdos y cuidado los materiales. Aymar destacó la importancia de respetar los turnos, mientras que Kataleya mencionó la responsabilidad de guardar los materiales después de jugar, dicha actividad permitió a los niños reforzar la cooperación, el respeto y la integración,

demostrando que el juego es una herramienta fundamental para su desarrollo social.

Sesión de aprendizaje N° 7

En la séptima sesión denominada “Jugamos lanzando avioncitos de papel”, se desarrolló el 20 de noviembre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Cueva Bautista, Luz Karina, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Montenegro Fernandez Lesly Mireyla y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participen activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo y cumpliendo sus propios acuerdos de convivencia.

En esta actividad, los niños y niñas participaron con entusiasmo en el juego “Jugamos lanzando avioncitos de papel cerca y lejos”, demostrando respeto por las normas y fortaleciendo la convivencia. La jornada inició con una asamblea en la que dialogaron sobre los acuerdos de convivencia, luego, la docente presentó una caja sorpresa que despertó la curiosidad de los niños, al descubrir que contenía avioncitos de papel, expresaron sus ideas sobre los posibles juegos que podían realizar, participando de manera ordenada al levantar la mano y esperar su turno para hablar. Antes de iniciar la actividad, establecieron normas para garantizar un juego armonioso, se propuso escuchar con atención y no empujar a los compañeros, y que el juego se realizara solo en el patio, siguiendo estos acuerdos, los niños se dirigieron en orden al patio, tomados de la mano. Allí, organizados en grupos de tres, lanzaron sus avioncitos y observaron con atención las distancias alcanzadas, expresando sus opiniones con entusiasmo. A medida que avanzaba la actividad, los niños disfrutaron del juego de manera espontánea, respetando turnos y mostrando alegría al correr por el patio.

Figura 7

Niños ejecutando el juego lanzando avioncitos de papel





Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

Finalmente, en el cierre, reflexionaron sobre su proyecto y el cumplimiento de los acuerdos. Valentina compartió su emoción al lanzar su avioncito, resaltando la diversión y el aprendizaje adquirido.

Esta actividad permitió a los niños fortalecer la cooperación, el respeto y la interacción grupal, evidenciando que el juego es una estrategia pedagógica clave en su desarrollo social.

Sesión de aprendizaje N° 8

En la octava sesión denominada “Jugamos a agrupar pelotas de colores”, se desarrolló el 21 de noviembre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participen activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo y cumpliendo sus acuerdos de convivencia para jugar a agrupar pelotas de colores.

En esta octava actividad, los niños y niñas participaron con entusiasmo en el juego “Jugamos a agrupar pelotas de colores”, demostrando respeto por las normas y fortaleciendo su convivencia.

La jornada inició con una asamblea en la que recordaron los acuerdos de convivencia, luego, la docente presentó una caja con pelotas de distintos colores y expresó su preocupación por no saber cómo organizarlas, esto generó curiosidad en los niños, quienes, de manera ordenada y respetando turnos,

compartieron sus ideas sobre posibles juegos para lograr la clasificación, antes de iniciar la actividad, establecieron normas para garantizar un ambiente armonioso. Kahory propuso cuidar a los amigos y respetar el espacio de juego, mientras que Adrianiz sugirió esperar el turno para participar, siguiendo estos acuerdos, los niños se organizaron en un círculo y decidieron el orden de participación, en un primer momento, Sebastián, Matías y Alessandro tomaron una pelota y la colocaron en la caja del color correspondiente, mientras sus compañeros observaban con paciencia y entusiasmo. La dinámica continuó hasta que todos los niños lograron participar, evidenciando compañerismo y respeto mutuo.

Figura 8

Niños ejecutando el juego a agrupar pelotas de colores



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, los niños representaron a través de dibujos lo que más les gustó de la actividad, reflejando su satisfacción y alegría.

Este proyecto permitió fortalecer su capacidad de organización, el respeto por las normas y la importancia del trabajo en equipo, demostrando que el juego es una estrategia clave en su desarrollo social.

Sesión de aprendizaje N° 9

En la novena sesión denominada “Jugamos con los globos de colores”, se desarrolló el 22 de noviembre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Gomez Cerna, Evelyn Miluska, con el propósito de que los niños y niñas participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar con los globos de colores, con sus compañeros.

En esta novena actividad, los niños y niñas participaron con entusiasmo en el juego “Jugamos con los globos de colores”, demostrando respeto por las normas y promoviendo la convivencia armoniosa.

La jornada inició con una asamblea en la que recordaron los acuerdos de convivencia, luego, la docente presentó una caja mágica, despertando la curiosidad de los niños, al descubrir que contenía globos de diferentes colores, comenzaron a compartir sus ideas sobre los posibles juegos que podían realizar, participando de manera ordenada y respetuosa, antes de iniciar la actividad, establecieron normas para garantizar un ambiente seguro y armonioso.

Yosimar propuso respetar a los compañeros y jugar sin empujarlos, Valentina sugirió esperar el turno para participar y Ariana destacó la importancia de incluir a todos los amigos, durante la dinámica, los niños se organizaron en un círculo y, por turnos, fueron ubicando los globos en la bolsa del color correspondiente, cuando Cristina, quien había llegado triste al aula, se mostró temerosa de jugar, Leonardo se acercó y la animó con palabras de apoyo, tomándola de la mano e invitándola a participar, dicho gesto de compañerismo motivó a todos a integrarse en el juego con alegría y entusiasmo, siguiendo la actividad, los niños respetaron los turnos y alentaron a sus compañeros con frases motivadoras como “Vamos Vale, Cristina, Kataleya, ustedes pueden”, la dinámica se repitió en dos turnos para garantizar la participación de todos, reforzando el trabajo en equipo y la cooperación.

Figura 9

Niños ejecutando el juego de los globos de colores



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, los niños expresaron su proyecto a través de dibujos, representando lo que más les gustó de la actividad.

Esta jornada permitió fortalecer la integración, el respeto por las normas y el apoyo mutuo, demostrando que el juego es una estrategia clave en el desarrollo social de los niños.

Sesión de aprendizaje N° 10

En la décima sesión denominada “Jugamos Relacionando con mis amigos”, se desarrolló el 23 de noviembre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Gomez Cerna, Evelyn Miluska, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, con el propósito de que los niños y niñas participan activamente a través del juego socializándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar relacionando con mis amigos.

En esta actividad, los niños y niñas participaron con entusiasmo en el juego “Jugamos Relacionando con mis amigos”, demostrando respeto por las normas y fortaleciendo la convivencia.

La jornada comenzó con una asamblea en la que dialogaron sobre los acuerdos a seguir. Posteriormente, la docente presentó una caja sorpresa, generando curiosidad entre los niños, quienes hicieron predicciones sobre su contenido. Al descubrir los conos de cartón y láminas de colores, compartieron ideas sobre posibles juegos, participando de manera ordenada y respetando los turnos de palabra.

Antes de iniciar el juego, establecieron normas de convivencia para asegurar un ambiente armonioso, luego, en un espacio amplio del aula, los niños participaron en parejas, comenzando con Dayron y Kahory, quienes a la cuenta de tres iniciaron la relación de los conos de papel con la lámina del color correspondiente, mientras jugaban, sus compañeros los animaban con entusiasmo, expresando frases motivadoras como “¡Vamos Dayron, tú puedes!” y “¡Kahory, Kahory!”, dicha dinámica se repitió en varias oportunidades, asegurando que la mayoría de los niños pudiera participar.

Figura 10

Niños ejecutando el juego de relacionando con mis amigos



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

Al finalizar, los niños recogieron y guardaron el material con responsabilidad, reafirmando su compromiso con las normas establecidas. En el cierre, compartieron sus proyectos y emociones sobre la actividad. Jazziel expresó con alegría: “Me gustó mucho porque jugué con mis amigos, mish”, reflejando el impacto positivo del juego en su interacción social.

Esta actividad permitió a los niños fortalecer la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo, evidenciando que el juego es una herramienta clave en el desarrollo social.

Sesión de aprendizaje N° 11

En la onceava sesión denominada “Jugamos con las figuras geométricas”, se desarrolló el 24 de noviembre de 2023, tuvo una duración de 90 minutos y fue conducida por la docente Gomez Cerna, Evelyn Miluska, quien actuó como facilitadora principal, con el apoyo de las docentes Cueva Bautista, Luz Karina y Montenegro Fernandez Lesly Mireyla, con el propósito de que los niños y niñas participen activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus propios acuerdos y siguiendo reglas para jugar con las figuras geométricas.

En esta última actividad, los niños y niñas participaron con entusiasmo en el juego “Jugando con las figuras geométricas”, mostrando respeto por las normas establecidas y promoviendo la convivencia armoniosa. La jornada comenzó con una asamblea en la que los niños dialogaron sobre los acuerdos a respetar durante la actividad. Luego, la docente les contó un caso sobre Juan, quien encontró una cajita con figuras geométricas mientras paseaba por el parque. A partir de esta historia, los niños expresaron sus ideas sobre posibles juegos con dichas figuras, participando de manera ordenada y respetando los turnos de palabra. Antes de iniciar el juego, establecieron normas para asegurar una convivencia armoniosa. Sebastian propuso “respetar al amigo mientras juega”, Valentina sugirió “hacer porras para animar a los compañeros” y Adrianis destacó que “solo debe pararse quien va a participar”.

En el aula, los niños se ubicaron en semicírculo mientras la docente, junto con Kahory y Bianca, organizaba las figuras geométricas en el piso. Arixon fue el primer voluntario y, tras lanzar el dado, identificó la figura del cuadrado.

Siguiendo las reglas del juego, saltó por todas las figuras de cuadrado en el piso mientras sus compañeros lo animaban con entusiasmo. Luego, Bianca y Josimar también participaron, recibiendo el apoyo de sus amigos, quienes aplaudían y hacían porras para cada jugador. La actividad continuó hasta que todos los niños tuvieron la oportunidad de jugar en un ambiente de respeto y alegría.

Figura 11

Niños ejecutando el juego de relacionando con mis amigos



Nota: Niños de 3 años de la Institución Educativa N° 446 Santa Beatriz Jaén – 2023

En el cierre, compartieron sus emociones y reflexionaron sobre la importancia de jugar juntos y respetar las reglas. Leonardo expresó con entusiasmo: “¡Feliz, popetola, me gustó mucho jugar con mis amigos!”, mientras que Dayron añadió: “Sí, todos somos amigos, popetola, y todos tenemos que jugar”.

Este juego permitió fortalecer la cooperación, el respeto y la interacción social entre los niños, reafirmando que el juego es una estrategia pedagógica clave en su desarrollo.

Tercera actividad: Evaluación de desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Respecto a la evaluación de las sesiones de aprendizaje se mencionó primero que los niños antes de la intervención pedagógica presentaban:

- Dificultades en la interacción social
- Falta de iniciativa en el juego
- Escasa expresión de afecto
- Ausencia de planificación en actividades lúdicas
- Falta de materiales y recursos didácticos

Con respecto a la aplicación de las estrategias se observa que los niños avanzaban significativamente en el desarrollo social, emocional y cognitivos, debido a que a través de las distintas sesiones de aprendizaje, el juego se convirtió en una herramienta clave para fomentar la socialización, el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por las normas, ya que cada actividad permitió que los niños expresaran sus emociones, propusieran reglas y se integraran con sus compañeros, fortaleciendo su autonomía y capacidad de convivencia. Además, se evidenció un ambiente de cooperación y apoyo mutuo, lo que reafirma la importancia del juego en la formación integral de los niños. (Anexo 12)

Cuarta actividad: Reflexión crítica y evaluación de la aplicación de los juegos

A lo largo de las once sesiones de aprendizaje desarrolladas, se ha podido evidenciar que el juego es una estrategia didáctica clave para fomentar la socialización, la cooperación y la convivencia armoniosa entre los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 446 Santa Beatriz Jaén, las actividades propuestas no solo permitieron la participación activa del alumnado, sino que también fortalecieron su capacidad para proponer y respetar normas, promoviendo valores esenciales para su desarrollo social.

Desde la primera sesión, "Jugamos al gato y el ratón", hasta la última, "Jugamos con las figuras geométricas", se observó un avance significativo en la integración de los niños, logrando que asumieran roles de manera espontánea, respetarían turnos y demostrarán empatía hacia sus compañeros, asimismo, en varias sesiones, como en "Las sillas musicales" y "Colocar la cola al burro", se resaltó la importancia del respeto y el trabajo en equipo, elementos

fundamentales para su crecimiento emocional y social; por otro lado, se identificaron algunos desafíos en la aplicación de las estrategias. En ciertas actividades, como "El rey manda" y "Jugamos con los globos de colores", se notó que algunos niños tenían dificultades para integrarse al inicio de la dinámica, no obstante, gracias a la intervención de los docentes y de sus propios compañeros, lograron sentirse incluidos y partícipes del juego, resaltando la importancia del juego como una herramienta inclusiva que fomenta la participación equitativa y el apoyo mutuo.

En tal sentido, se reconoce que durante la intervención pedagógica también fuimos aprendiendo a comprender las características y necesidades de los niños, tratando siempre de sintonizarlas y considerarlas en nuestras programaciones curriculares, así como en la propia práctica pedagógica. (Anexo 13).

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La intervención pedagógica para mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén, en el año 2023, ha evidenciado resultados significativos que reflejan el impacto positivo de la implementación de un programa pedagógico basado en juegos.

De acuerdo con el primer objetivo específico relacionado a elaborar proyectos de aprendizaje donde se incluían juegos como estrategias pedagógicas para el desarrollo social en niños de 3 años de la institución educativa ya antes mencionada, el cual fue realizado en base al currículo nacional de educación básica considerando las competencias y capacidades, además de los desempeños, donde en las sesiones de aprendizaje se aplicó juegos como estrategias didácticas, por lo cual, a través del proceso de planificación curricular, la selección de juegos y el diseño de sesiones de aprendizaje, se logró promover la interacción, la convivencia y el respeto de normas dentro del aula, aspectos esenciales en la formación socioemocional de los infantes, asumiendo como competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área de personal social y las capacidades: interactúa con todas las personas, construye normas, y asume acuerdos y leyes, y participa en acciones que promueven el bienestar común, donde se combinó las intencionalidades de las diversas áreas

curriculares con el desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, que es lo que se buscó finalmente como propósito.

En relación a los resultados, González (2022), indica que la planificación curricular es una herramienta clave para lograr los aprendizajes esperados, donde el maestro debe anticipar, organizar, tomar decisiones oportunas, considerar las aptitudes, contexto y las múltiples posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y los enfoques de las diferentes áreas; asimismo, a partir de la planificación de los proyectos se pasó al diseño de las sesiones de aprendizaje, como una especie de micro planificación al detalle de las acciones que haríamos las docentes y sobre todo los estudiantes, teniendo que hacer el esfuerzo de ser muy precisas y minuciosas en articular los elementos curriculares y la práctica docente al momento de definir el propósito de la sesión, la secuencia didáctica o procesos pedagógicos a seguir, los recursos y materiales educativos, el tiempo, los desempeños a evaluar y con qué evaluar.

Este trabajo que ha fortalecido nuestra responsabilidad y la conciencia de la planificación curricular cómo un factor clave para el éxito del trabajo pedagógico del docente; en el cual se optó por los juegos cooperativos porque creemos que son el mejor medio para el desarrollo social, corroboradas por Cahuasa (2023) quien menciona que los juegos como estrategias pedagógicas permite a los estudiantes explorar, experimentar, expresarse y relacionarse con otros, mientras adquieren conocimientos y habilidades de forma divertida y significativa, el potencial lúdico y creativo de los estudiantes de cualquier edad, niños, adolescentes y adultos, para facilitar su desarrollo cognitivo, emocional y social, ya sea en la escuela, el colegio o la universidad.

Así también, es importante señalar la deducción de Espinoza et al. (2023) donde señalan que el trabajo de Piaget, Vygotsky, Bruner y otros muestra que el juego es una estrategia poderosa para desarrollar habilidades sociales, ya que los niños encuentran formas divertidas y entretenidas a través del juego para conectarse con sus compañeros y la sociedad misma.

En referencia al segundo objetivo específico que es aplicar el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social de los niños de 3 años, en el cual se evidenció mejoras significativas en su capacidad de interacción, expresión

emocional y participación en actividades grupales, los resultados cualitativos obtenidos a partir de la observación y evaluación de las sesiones de aprendizaje muestran un cambio progresivo en la conducta y dinámica social de los estudiantes, ya que antes de la intervención pedagógica, se identificaron diversas dificultades en el comportamiento social de los niños, tales como la falta de iniciativa en el juego, la escasa expresión de afecto y la ausencia de planificación en actividades lúdicas, finalizando con la carencia de materiales y recursos didácticos limitaba su participación y creatividad, dicha situación afectaba su capacidad para establecer relaciones interpersonales y construir normas básicas de convivencia.

Sin embargo, tras la aplicación de estrategias lúdicas estructuradas, se observó un avance progresivo en el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños, a lo largo de las sesiones de aprendizaje, el juego se consolidó como una herramienta esencial para fomentar la socialización, el trabajo en equipo y la empatía, dichos registros en los diarios de campo reflejan cómo los niños, inicialmente reservados y con poca iniciativa, comenzaron a participar activamente en actividades grupales, manifestando alegría y seguridad en su interacción con sus compañeros. Además, el desarrollo de juegos estructurados permitió que los niños internalizaran normas de convivencia, luego en el desarrollo de la aplicación de actividades como "Jugamos relacionando con mis amigos" y "Jugando con las figuras geométricas", se evidenció cómo los niños establecían acuerdos de juego, esperaban su turno y animaban a sus compañeros, demostrando un ambiente de respeto y cooperación, dichas conductas reflejan un fortalecimiento de su autonomía y habilidades sociales.

Otro aspecto relevante fue la expresión emocional de los niños, mientras que al inicio de la investigación se observaba una escasa manifestación de afecto, a medida que avanzaban las sesiones se evidenciaron expresiones espontáneas de alegría, apoyo mutuo y satisfacción al lograr completar los retos del juego, luego se indica que el uso del juego no solo favoreció su desarrollo social, sino también su bienestar emocional, por lo que la implementación de materiales y recursos lúdicos adecuados permitió que los niños exploraran nuevas formas de interacción y aprendizaje, puesto que la inclusión de juegos tradicionales y actividades manipulativas brindó oportunidades para que los

niños experimentaran situaciones de cooperación, resolución de problemas y liderazgo dentro del aula.

Los resultados obtenidos mediante estas dinámicas lúdicas no solo se lograron aprendizajes significativos en el ámbito social, sino que también se contribuyó a la creación de un clima de aula positivo y enriquecedor. Esto resalta la importancia de continuar integrando el juego en los procesos educativos, pues a través de él se pueden alcanzar objetivos fundamentales para el crecimiento y desarrollo armónico de los niños en sus primeros años de vida.

Los estudios que se relacionan a la investigación son las de Saavedra (2022) quien también evidencio en su estudio como los juegos mejoraron el rendimiento del aprendizaje, teniendo como resultado un cambio positivo en la interacción y expresión emocional de los niños tras aplicar estrategias lúdicas, lo que respalda la efectividad del juego en el desarrollo social; asimismo, el estudio de Ortiz y Sevilla (2022) quienes destacan que el juego fomenta el desarrollo social y la interacción, debido a que los resultados muestran que los niños mejoraron su capacidad para compartir, respetar turnos y cooperar con sus compañeros a través de juegos estructurados.

Además, el estudio de Castañeda (2022) muestra que por la pandemia 2020 afectó el desarrollo social de los niños, puesto que, tras la aplicación del programa lúdico, los niños superaron dificultades en la comunicación y mejoraron su expresión emocional y social.

Referente al objetivo general como el mejoramiento del desarrollo social desde nuestra practica pedagógica en los niños de 3 años los resultados obtenidos demuestran que la integración del juego dentro de la práctica pedagógica no solo mejoró la interacción y convivencia entre los niños, sino que también fortaleció su capacidad de trabajo en equipo, respeto por las normas y expresión emocional.

Luego también, permitió a los docentes en formación reflexionar sobre la importancia de adaptar sus estrategias a las necesidades de los niños, promoviendo un aprendizaje significativo y un ambiente educativo más inclusivo y armonioso, puesto que los hallazgos, Canales y Elena (2020) señalaron que el juego ayuda a mejorar las metodologías de enseñanza ya que una adecuada

planificación curricular basada en juegos facilita el aprendizaje y la convivencia en niños de 3 años, dichos hallazgos resaltan la importancia de integrar prácticas pedagógicas que utilicen el juego como eje central en la educación inicial, la mejora en el desarrollo social de los niños no solo tiene implicaciones en su desempeño académico futuro, sino que también sienta las bases para una convivencia armónica y la formación de ciudadanos socialmente responsables.

En conclusión, el programa pedagógico de juegos ha demostrado ser una estrategia efectiva y necesaria para mejorar la calidad de la educación en el área de competencia personal social, contribuyendo al bienestar y desarrollo integral de los niños a esta temprana edad.

CONCLUSIONES

- La intervención pedagógica ha tenido un impacto positivo en el desarrollo social de los niños participantes, pues desde una práctica pedagógica reflexiva y orientada a potenciar el área Personal Social, al iniciar la investigación, ninguno de los niños había alcanzado el nivel de competencia deseado, pero gracias a la metodología implementada, la mayoría logró mejorar sus habilidades y alcanzar los estándares establecidos.
- La elaboración de proyectos de aprendizaje que integran el juego como estrategia pedagógica demostraron ser altamente efectiva en el desarrollo social, donde los resultados obtenidos en cada sesión resaltan la necesidad de seguir explorando y aplicando enfoques lúdicos en el proceso educativo.
- La aplicación del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social de niños de 3 años, ha demostrado ser un recurso metodológico efectivo, lo que refleja un avance significativo en el logro de la competencia del Área Personal Social, evidenciando que el aprendizaje no solo es posible, sino óptimo cuando se realiza en un ambiente lúdico que potencia las relaciones interpersonales y el desarrollo emocional

RECOMENDACIONES

- La Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) de Jaén, debe organizar talleres de capacitación para docentes sobre la importancia del juego en el aprendizaje, destacando metodologías lúdicas que fomenten el desarrollo social, también debe de promover la colaboración entre escuelas y comunidades para desarrollar proyectos lúdicos que incluyan a padres de familia y otros actores sociales.
- Los docentes deben integrar el juego en el currículo de manera planificada, asegurando que las actividades sean inclusivas y se alineen con los objetivos de aprendizaje, además deben de utilizar juegos en grupo que fomenten la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos entre los estudiantes.
- Los padres de familia se les recomienda involucrarse en actividades lúdicas en casa y en la escuela, promoviendo el juego como una herramienta de aprendizaje y fortalecimiento de la convivencia familiar.

REFERENCIAS

- Alban, G., Arguello, A., & Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), Article 3. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Almora, I., & Quispe, E. (2019). Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3925>
- Alzina, R. (2008). *Educación para la ciudadanía y convivencia, El enfoque de la Educación Emocional*. WK Educación. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KNiyBjygT8IC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Alzina,+R.+\(2008\)](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KNiyBjygT8IC&oi=fnd&pg=PA11&dq=Alzina,+R.+(2008)).
- Arias, A., & Huaynate, J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa «Santa Rosa de Lima» -Yanacancha—Pasco. *Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión*. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Arufe, V., Pena, A., & Navarro, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448-480. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.8661>
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2019). The effect of role-playing with symbolic elements on the neuropsychological development of preschool children. *Revista Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. Scopus. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>

- Cahuasa, P. (2023, mayo 15). El juego como estrategia de aprendizaje. *Universidad Privada Franz Tamayo*.
<https://unifranz.edu.bo/blog/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje/>
- Canales, B., & Elena, D. (2020). El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial. *Universidad Nacional de Tumbes*.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1947>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque Sociocultural. *Universidad de los Andes Mérida, Venezuela*, 5(13).
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castañeda, J. (2022). Desarrollo del lenguaje y desarrollo social en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial, Cajamarca, 2022. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101271>
- Chalán, M., Orihuela, M., & Huiman, E. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista de Investigación de Estudiantes de Psicología «JANG»*, 7(2), Article 2.
<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/jang/article/view/1510>
- De Castro, F., Rojas, R., Villalobos, A., Shamah, T., Vázquez, R., Armendares, N., Allen, B., Escamilla, A., & Romero, M. (2020). Methodological bases of the measurement of early childhood development in the Ensanut 100k survey. *Salud publica de Mexico*, 62(5), 532-539. Scopus.
<https://doi.org/10.21149/11067>
- Díez, E. (2020). Otra investigación educativa posible: Investigación-acción participativa dialógica e inclusiva. *Márgenes: Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1(1), 115-128.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7246043>
- Domínguez, M., Ros, C., Mora, A., & Domínguez, V. (2022). Impact of Moving Stories on the Development of Fundamental Skills in Children with Diverse Capabilities in Early Childhood Education. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 12(3), 247-274. Scopus.
<https://doi.org/10.17583/remie.4944>

- Espinoza, R. (2022). *Desarrollo social en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 052 Chavín de Pariarca—Huánuco—Perú—2020*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26325>
- Espinoza, V., Rosas, R., Schmidt, B., & Saravia, J. (2023). Implementation of a program to promote socioemotional skills development at school. *Estudios Pedagógicos*, 48(3), 151-162. Scopus. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000300151>
- Falcones, K., & Hidrovo, A. (2022). El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de 4 a 5 años. [bachelorThesis]. En *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6573>
- González, R. (2022). La planificación curricular: Punto de partida del trabajo pedagógico. *Cultura, Educación y Sociedad*, 13(1), 219-232.
- Heinrich, S. (1997). *Lev Vygotsky*. Boise, ID: College of Education, Boise State University. Retrieved April, 1, 2001. <https://propuestademoisesacolombia.org/images/libros/aprendiendodirectamente/lev-vigotski-1.pdf>
- Huanca, C. (2021). *Fortalecimiento del desarrollo personal a través de la implementación del programa: “Seamos jóvenes emprendedores para nuestro futuro” en 4 unidades educativas de la ciudad de La Paz y El Alto* [Thesis].
<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/28061>
- Imbernón, F. (2020). *Desarrollo personal, profesional e institucional y formación del profesorado. Algunas tendencias para el siglo XXI*. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/167838>
- Jaspi, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el proceso de lecto-escritura en el colegio alegre juventud de malambo- atlántico*. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/41001>

- Lejeune, F. (2020). Play in early childhood. *ANAE - Approche Neuropsychologique des Apprentissages chez l'Enfant*, 32(165), 135-143. Scopus.
- Leyva, J., & Guerra, Y. (2020). Objeto de investigación y campo de acción: Componentes del diseño de una investigación científica. *EDUMECENTRO*, 12(3), 241-260. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2077-28742020000300241&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Llontop, R., Oscoco, F., Melgar, Á., Príncipe, K., & Figueroa, A. (2020). Programa de desarrollo personal para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria. *PsiqueMag*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i1.2497>
- Mendoza, S., & Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), Article 17. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Mesa, E., Henao, A., Henao, O., Taborda, L., & Marín, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: Retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Mira, Á., Berenguer, C., Baixauli, I., Roselló, B., & Miranda, A. (2019). Contexto familiar de niños con autismo: Implicaciones en el desarrollo social y emocional. *Medicina (Buenos Aires)*, 79(1), 22-26. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0025-76802019000200006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Monar, M., Pozo, G., & Monar, M. (2025). Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR. ISSN 2737-6354.*, 8(15), Article 15. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/404>
- Mota, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: Visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418.

http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1316-49102007000300005&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Mukherjee, S., Bugallo, L., Scheuer, N., Cremin, T., Montoro, V., Ferrero, M., Preston, M., Cheng, D., Golinkoff, R., & Popp, J. (2023). Conceptions of play by children in five countries: Towards an understanding of playfulness (Las concepciones acerca del juego de niños de cinco países: hacia un mejor conocimiento de la actividad lúdica). *Infancia y Aprendizaje*, 46(1), 109-153. Scopus. <https://doi.org/10.1080/02103702.2022.2133401>
- Ortiz, O., & Sevilla, S. (2022). Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 3 a 5 años [bachelorThesis]. En *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/6611>
- Pedraza, Y. (2020). La investigación-acción participativa para problematizar la ambientalización curricular universitaria. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 47, 93-109.
<https://doi.org/10.17227/ted.num47-9516>
- Pereyra, L., & Vaira, M. (2021). Diseño de Muestreo. En *Manual de técnicas y protocolos para el relevamiento y estudio de anfibios de Argentina*. Universidad Nacional de Jujuy.
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/156720>
- Parga, M. (2022). El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas del grado Transición de la I.E Juan Bautista María Vianney del municipio de Paipa.
<http://repository.unad.edu.co/handle/10596/53000>
- Rasia, P., & Pedrosa, M. (2019). Empathic communication in cooperative play of 2 and 3 year olds. *Paideia*, 29. Scopus.
<https://doi.org/10.1590/1982-4327E2939>
- Saavedra, L. (2022). Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “gotitas de amor”

Pucallpa 2022. *Universidad Nacional de Ucayali*.
<http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5701>

Torres, J., Contreras, S., Lippi, L., Huaiquimilla, M., & Leal, R. (2019). Hábitos de vida saludable como indicador de desarrollo personal y social: Discursos y prácticas en escuelas. *Calidad en la educación*, 50, 357-392.

<https://doi.org/10.31619/caledu.n50.728>

Valladares, A., Pichs, M., & Merizalde, A. (2019). La formación del docente de Educación Inicial, para estimular el desarrollo socio afectivo de los niños. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), Article 1.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/81>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo social en niños de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén – 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar el desarrollo social en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén?	<p>OBJETIVO GENERAL: Mejorar el desarrollo social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén, mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de proyectos y sesiones de aprendizaje.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Elaborar proyectos y sesiones de aprendizaje que integren el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén.</p> <p>Aplicar el juego como estrategia pedagógica dentro de los proyectos y sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo social en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén.</p>	<p>Planificación curricular del proyecto y sesiones de aprendizaje</p>	<p>Diseño de proyectos de aprendizaje, sesiones de aprendizajes, diseño de la guía de observación y diseño de lista de cotejo.</p>	<p>Diseño del proyecto de aprendizaje.</p> <p>Selección de los juegos para ser incluidos en las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Diseño de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Diseño de una guía de observación sobre el desarrollo social de los niños.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Investigación Acción Educativa</p> <p>FASES DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Reflexión y diagnóstico del problema práctico, elaboración de un plan de acción que sirve de hipótesis de trabajo Ejecución y desarrollo del plan de acción Obtención de conclusiones a partir de los resultados productos de la ejecución del plan de acción</p> <p>PARTICIPANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 docentes de aula • 26 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén
	<p>El juego como estrategia pedagógica</p>	<p>Ejecutar las sesiones de aprendizaje aplicando el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Aplicación del pre – test.</p> <p>Desarrollo de las diversas sesiones de aprendizaje diseñadas.</p> <p>Evaluación de desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Reflexión crítica y evaluación de la aplicación de los juegos.</p>		

ANEXO 2

PLAN DE ACCIÓN

Campos de acción	Fundamentación
Planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje	La planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje es el proceso mediante el cual los docentes organizan y estructuran las actividades educativas con el objetivo de facilitar el desarrollo de competencias y aprendizajes significativos en los estudiantes. Este proceso implica diseñar proyectos que integren conocimientos, habilidades y actitudes, adaptadas a las características y necesidades de los alumnos.
El juego como estrategia pedagógica	El juego como estrategia pedagógica se refiere al uso deliberado de actividades lúdicas en el proceso educativo para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Esta metodología se basa en la premisa de que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una herramienta poderosa para el aprendizaje significativo.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACCIONES

Objetivo específico 1: Elaborar proyectos y sesiones de aprendizaje que integren el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo social de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén – 2023.			
Acción general	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Planificación curricular del proyecto y sesiones de aprendizaje	Diseño del proyecto de aprendizaje.	02 de octubre del 2023	Revisión documental. Observación participante Categorización y análisis de la información.
	Selección de los juegos para ser incluidos en las sesiones de aprendizaje.	03 de octubre del 2023	
	Diseño de las sesiones de aprendizaje	04 de octubre del 2023	

	Diseño de una guía de observación sobre el desarrollo social de los niños.		
--	--	--	--

Objetivo específico 2: Aplicar el juego como estrategia pedagógica dentro de los proyectos y sesiones de aprendizaje para promover el desarrollo social en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 446 Santa Beatriz, Jaén – 2023.

Acción general	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Ejecutar las sesiones de aprendizaje aplicando el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje	Aplicación de una guía de observación	09 de octubre del 2023	Diario de campo Guía de observación Registro de reflexión de docentes
	Desarrollo de las diversas sesiones de aprendizaje diseñadas.	16/10/2023 – 23/10/2023	
	Evaluación de desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	20/11/2023 - 24/11/2023	
	Reflexión crítica y evaluación de la aplicación de los juegos	27/11/2023	

ANEXO 4

Tabla de elementos para los dos diseños de proyectos de aprendizaje

Tabla 1 Elementos para los dos diseños de proyectos de aprendizaje

Capacidad	Desempeños	Enfoques transversales priorizados
Edad: 3 años - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. - Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. - Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	- Orientación al bien común. - Búsqueda de la excelencia. - Enfoque ambiental.

Nota. En la presente tabla se visualiza las competencias, capacidades, enfoques y desempeños que se relacionan con el desarrollo social.

Anexo 5: Selección de juegos

SELECCIÓN DE LOS JUEGOS PARA SER INCLUIDOS EN LAS SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Proyecto de aprendizaje 1</p> <p>“DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS”</p>	<p>Proyecto de aprendizaje 2</p> <p>“SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”</p>
<p>Las sillas musicales</p>  <p>1. Se colocan las sillas formando un círculo.</p> <p>2. Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.</p> <p>3. Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas.</p> <p>4. Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes.</p>	<p>Jugamos a agrupar pelotas de colores</p> 
<p>Rey manda</p> 	<p>Jugamos con los colores</p> 
<p>El gato y el ratón</p>  <p>Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de "ratón" y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.</p>	<p>Jugamos relacionando con mis amigos.</p> 
<p>El lobo se fue a la guerra</p>  <p>Juguemos en el bosque</p>	

Jugando con las figuras geométricas



Gallinita ciega



Jugamos lanzando avioncitos de papel cerca y lejos.



Colocar la cola al burro



Anexo 6: Proyecto de aprendizaje 1

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°01 “DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I : 446-Santa Beatriz
- 1.2. DIRECTORA : Mg.Liz Margoth Guevara V.
- 1.3. SUB DIRECTORA : Mg. Marleni Mera Tanta
- 1.4. DOCENTE : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- 1.5. EDAD : 3 AÑOS
- 1.6. AULA : Libertad
- 1.7. TURNO : TARDE
- 1.8. DURACION : DEL 16/10 AL 23/10



II.- SITUACION SIGNIFICATIVA DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

Los niños y niñas del aula lila de 3 años del turno tarde de la Institución Educativa Inicial N° 446 – Santa Beatriz; presentan una problemática respecto a que les cuesta socializar, jugar en grupos, mantener ese lazo de confianza y afecto al compartir diversos juegos recreativos entre ellos y así pasar un momento agradable. Jugar es importante porque estimula habilidades como la creatividad, la imaginación y principalmente la capacidad de socialización; asimismo fortalece el vínculo, mejora las relaciones entre compañeros, genera una comunicación placentera entre los participantes; es divertido y relajante porque nos hace sentir bien, reír, disfrutar de un ambiente distinto, mejora nuestro estado de ánimo, aprenden mientras juegan porque van explorando, experimentando, descubriendo, solucionando problemas y situaciones. por último no olvidemos también la importancia del juego como transmisor de valores; los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales como la cooperación a través de juegos de equipo ya que al jugar en grupo los pequeños fomenta su curiosidad, entusiasmo y perseverancia, mejora su atención y aprenderán sobre turnos, normas del juego y reconocerán a otros niños creando o fortaleciendo vínculos de amistad, los juegos tradicionales son un puente transgeneracional perfectos para unirnos reunirnos y divertirnos con amistades.

Es por ello que se realizará el proyecto de aprendizaje denominada “DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS” cuyo propósito es brindar los niños y niñas soporte social, emocional y experimental, con este proyecto de aprendizaje también se busca concientizar sobre la importancia y beneficios que tiene al realizar los juegos tradicionales con los niños y niñas, para lograr propósitos que movilizan diversas capacidades. Para lograr estos propósitos se han planificado sesiones de aprendizaje que buscan el logro de las competencias y por ende el logro de los proyectos significativos se iniciará planteándoles un caso y se les plantearán las siguientes

interrogantes para seguir despertando su interés. ¿Qué juegos tradicionales conocen? ¿Dónde podemos encontrar información sobre los juegos tradicionales o quién podemos preguntar? ¿Porque crees que será importante realizar juegos tradicionales? ¿Qué juegos tradicionales juegan en casa?

2.2.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: ¿Qué aprendizajes promoveremos?

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIA	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. ▪ Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. ▪ Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.
STANDAR		Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros de su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	

2.-ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES	VALORES	ACTITUDES	SE DEMUESTRA, POR EJEMPLO
ORIENTACION AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.

ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.	Docentes y estudiantes acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo conservación de la diversidad biológica nacional. impulsan la recuperación y uso de las áreas verdes y las áreas naturales, como espacios educativos, a fin de valorar el beneficio que les brindan.
-------------------	------------------------------	--	--

3. ESTRATEGIAS DECO:

ESTRATEGIAS	Descripción de la estrategia
CONVIVE	Convivencia en comunidad buscando fortalecer el vínculo entre los actores, las familias y dentro de las familias educativas donde se forman los ciudadanos.
EQUILIBRIO	Orientado a la salud integral, al equilibrio ambiental, a la gestión responsable de los recursos para el buen vivir.

4.- CUADRO DE ACTIVIDADES:

LUNES 16/10/23	MARTES 17/10/23	MIÉRCOLES 18/10/23	JUEVES 19/10/23	VIERNES 20/10/23	LUNES 23/10/23
<p>“EL GATO Y EL RATÓN” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> 	<p>“LAS SILLAS MUSICALES” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> 	<p>“EL LOBO SE FUE A LA GUERRA” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> 	<p>“REY MANDA” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> 	<p>“GALLINITA CIEGA” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> 	<p>“COLOCAR LA COLA AL BURRO” PERSONAL SOCIAL Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> 

Anexo 7: Proyectos de aprendizaje 2

PROYECTO DE APRENDIZAJE “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”

I.-Datos Informativos

I.E.I N°	: 446-Santa Beatriz
DIRECTORA	: Mg.Liz Margoth Guevara V.
DOCENTE	: LESLY MIREYLA MONTENEGRO FERNANDEZ
EDAD	: 3 AÑOS
AULA Y TURNO	: Libertad - tarde
DURACION	: DEL. 20 al 24 de noviembre
NOMBRE DEL PROYECTO	: “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”



II.- SITUACION SIGNIFICATIVA DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

Los niños y niñas del aula lila de 3 años del turno tarde de la Institución Educativa Inicial N° 446 – Santa Beatriz, presentan una problemática respecto a que les cuesta socializar, relacionarse con sus compañeros del aula, establecer ese lazo de confianza y afecto al compartir diversos juegos recreativos entre ellos y así pasar un momento agradable. Así mismo se ha observado en los niños(as) tienen problemas con la matemática, es decir, en seleccionar, ordenar, agrupar, establecer relaciones espaciales, de ubicación, cantidad y medida. Ante esta problemática las situaciones de exploración y juego permiten resolver a través de distintas estrategias, pequeños y grandes problemas. Por ello, este proyecto de aprendizaje denominado **“SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”** tiene como propósito que las niñas y los niños tengan la posibilidad de plantear estrategias y buscar soluciones diversas para seleccionar, ordenar, agrupar, y establecer relaciones espaciales, de ubicación, cantidad y medida en las situaciones lúdicas que se plantearan en la ejecución de la sesión de aprendizaje diaria que se aplica con los estudiantes, finalmente permitiendo la integración entre los niños e afianzar lazos afectivos agradables.



3.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCI	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Interactúa con todas las personas Construye normas, y asume acuerdos y leyes Participa en acciones que promueven el bienestar común.	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce. Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.
STANDAR		Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes	

3.-ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO Se evidencia cuando se generan oportunidades para que las niñas y los niños tengan las mismas oportunidades de realizar los juegos sin ningún tipo de estereotipos ni discriminación.

ENFOQUE INTERCULTURAL Se evidencia a través del respeto y valoración a la diversidad de prácticas culturales (juegos, materiales, etc.) que forman parte de contexto de las niñas y los niños.

4. CUADRO DE ACTIVIDADES:

LUNES: 20/11/23	MARTES: 21/11/23	MIÉRCOLES: 22/11/23	JUEVES: 23/11/23	VIERNES: 24/11/23
Jugamos lanzando avioncitos de papel 	Jugamos a agrupar pelotas de colores. 	Jugamos con los globos de colores 	Jugamos Relacionando con mis amigos 	Jugando con las figuras geométricas 

Anexo 08: SESIONES DE APRENDIZAJE 04/10/2023

Sesión de Aprendizaje 1

I. **NOMBRE DEL PROYECTO:** DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS

II. **TITULO:** “Jugamos al gato y el ratón”

III. **DATOS INFORMATIVOS:**

Fecha : 16/10/ 2023

Edad : 3 años

Aula : Libertad

Turno : Mañana

Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez



IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participarán activamente a través del juego socializando con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar al gato y al ratón.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego socializando con sus amigos, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al gato y al ratón.	niños participando activamente a través del juego socializándose, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al gato y al ratón.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	Momentos, Procesos Pedagógicos	Estrategias/Actividades	Recursos Y Materiales
8:00 8:10	ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.	Recurso oral
8.10 9.10	TRABAJO EN SECTORES: AULA VERDE Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir. Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa. Orden: la maestra va anunciando faltando 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio. Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció. Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego. Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la clase de hoy?		boles de encaje vasos rompecabezas cubos
ACTIVIDAD PEDAGOGICA:			
	Inicio	PROBLEMATIZACIÓN: La docente les interroga acerca del material y su uso para despertar el conflicto cognitivo. En asamblea la docente recuerda los acuerdos con los niños para el trabajo en el aula.	Recurso oral

9:10 10:10		<p>Seguidamente la docente muestra a los niños y niñas dos mascararas (gato y ratón) y les interroga a través del dialogo participativo: ¿Qué creen que haremos con estas mascararas? ¿Por qué las dos son diferentes?, ¿De qué creen que hablaremos el día de hoy? escuchamos y registramos sus respuestas.</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p> <p>El día de hoy aprenderemos a: Resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, así como al utilizar algunas expresiones como “dentro” “fuera” “delante de” “detrás de” a través del juego “El GATO Y EL RATÓN”</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas con un video, “Jugando al Gato y al Ratón” para que los estudiantes conozcan sobre el tema que se trabajará el día de hoy, despertando su interés.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué nos decía el video? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Con quienes podemos jugar ese juego? ¿De qué otra forma podemos jugar ese juego?</p>	
	Desarrollo	<p><u>Problematización</u> Presentamos la caja sorpresa y junto a los niños descubrimos su contenido. Se muestra las máscaras para establecer lo que trabajaremos el día de hoy. Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿Qué creen que podemos hacer con estas mascararas? ¿Para qué creen que lo he traído? ¿Qué juego tradicional podemos jugar con estas dos mascararas?</p> <p><u>Búsqueda de la información</u> Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego tradicional “el gato y el ratón”. En conjunto establecen normas y reglas que deben cumplir para llevar a cabo el juego en armonía.</p> <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u> Juntos recordamos las normas y reglas que hemos establecido para realizar el juego. Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos el juego “al gato y al ratón” Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego. Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria.</p>	Recurso oral mascaras
	Cierre	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Será importante cumplir acuerdos durante un juego? ¿Por qué? Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	Recurso oral

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego socializando con sus amigos, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al gato y al ratón.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	Abanto Narro, Mathias Jefferson			
02	Aguilar Guevara, Damaris Luciana Kristel			
03	Alarcon Saavedra, Kerem			
04	Alejandria Medina, Kahory Valentina Kalessca			
05	Alejandria Saucedo, Doreli Lisbeth			
06	Alejandria Saucedo, Vania Shamadí			
07	Carrero Marquez, Josimar Agustin			
08	Chavez Diaz, Mathias Dayron Gabriel			
09	Chuman Aldana, Frank Jazziel			
10	Chuman Mercado, Leire Cataleya			
11	Cruz Guerrero, Alondra Rosario			
12	Cubas Diaz, Keiley Aymar			
13	Diaz Mejia, Estrella Isabel			
14	Diaz Rios, Adrian Kael			
15	Flores Urquia, Ibraim Axel Arif			
16	Fonseca Guerrero, Adriana Valentina			
17	Heredia Tarrillo, Rusber Abdiel			
18	Hernandez Borges, Goylimar Patrisia			
19	Lorenzo Heredia, Alessia Valentina			
20	Manay Estela, Khalessy Aracely			
21	Maza Obando, Lirish Jesus			
22	Mejia Frías, Danna Alessia			
23	Menor De La Cruz, Adriana Antonela			
24	Menor De La Cruz, Ariana Noelia			
25	Muñoz Correa, Ariana Belen			
26	Paredes Colmenarez, Adrian David			
27	Ramirez Cayao, Greyci Yamileth			
28	Rey Cruz, Adrihanyz Yexireth			
29	Torres Linares, Bianca Valeska			
30	Valderrama Salas, Jared Sebastian			
31	Flores Quintos Arixon Patrik			

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE 2

I. **NOMBRE DEL PROYECTO: “DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES”**

II. **TITULO: “Las sillas musicales”**

III. **DATOS INFORMATIVOS:**

Fecha : 17/10/2023

Edad : 3 años

Aula : Libertad

Turno : Mañana

Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez



IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Interactúa con todas las personas, sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar a las sillas musicales.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
8:00 8:10	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGOGICA:			
Inicio	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Recodamos los acuerdos del aula pedagógica La docente dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día anterior? ¿Cómo se llama nuestro proyecto? ¿Qué juegos tradicionales estamos conociendo? ¿Por qué será importante jugar los juegos tradicionales? ¿Qué creen que trabajaremos el día de hoy?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán. El día de hoy vamos a Jugar el juego” las sillas musicales” proponiendo sus propias normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas a través de una canción “las sillas musicales”, para que conozcan sobre el tema que se trabajará el día de hoy, despertando su interés.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué nos decía la canción? ¿en qué consistía el juego las sillas musicales?</p>		Recurso Oral TV

<p>Desarrollo</p>	<p>GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>	<p><u>Problematización</u> Presentamos la caja mágica, y junto a los niños descubrimos su contenido. Se muestra un parlante y una imagen del juego, para establecer lo que trabajaremos el día de hoy. Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿de qué creen que tratara el juego? ¿Para qué creen que utilizaremos el parlante? ¿Qué juego tradicional podemos jugar utilizando sillas?</p> <p><u>Búsqueda de la información</u> Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego tradicional “las sillas musicales”. En conjunto establecen normas y reglas.</p> <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u> Juntos recordamos las normas y reglas que hemos establecido para realizar el juego. Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos el juego “las sillas musicales” Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego. Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria.</p>	<p>recurso oral mascaras</p>
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Será importante jugar estos juegos tradicionales? ¿Por qué? Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	<p>Recurso oral</p>

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Interactúa con todas las personas, sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	Abanto Narro, Mathias Jefferson			
02	Aguilar Guevara, Damaris Luciana Kristel			
03	Alarcon Saavedra, Kerem			
04	Alejandria Medina, Kahory Valentina Kalessca			
05	Alejandria Saucedo, Doreli Lisbeth			
06	Alejandria Saucedo, Vania Shamadí			
07	Carrero Marquez, Josimar Agustin			
08	Chavez Diaz, Mathias Dayron Gabriel			
09	Chuman Aldana, Frank Jazziel			
10	Chuman Mercado, Leire Cataleya			
11	Cruz Guerrero, Alondra Rosario			
12	Cubas Diaz, Keiley Aymar			
13	Diaz Mejia, Estrella Isabel			
14	Diaz Rios, Adrian Kael			
15	Flores Urquia, Ibraim Axel Arif			
16	Fonseca Guerrero, Adriana Valentina			
17	Heredia Tarrillo, Rusber Abdiel			
18	Hernandez Borges, Gioylimar Patrisia			
19	Lorenzo Heredia, Alessia Valentina			
20	Manay Estela, Khalesy Aracely			
21	Maza Obando, Lirish Jesus			
22	Mejia Frías, Danna Alessia			
23	Menor De La Cruz, Adriana Antonela			
24	Menor De La Cruz, Ariana Noelia			
25	Muñoz Correa, Ariana Belen			
26	Paredes Colmenarez, Adrian David			
27	Ramirez Cayao, Greyci Yamileth			
28	Rey Cruz, Adrihanyz Yexireth			
29	Torres Linares, Bianca Valeska			
30	Valderrama Salas, Jared Sebastian			
31	Flores Quintos Arixon Patrik			

Profesor(a) de Aula

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE 3

Sesión de Aprendizaje 3

- I. **NOMBRE DEL PROYECTO:** “DISFRUTO DE LOS juegos TRADICIONALES CON MIS AMIGOS”
- II. **TITULO:** “Jugamos al lobo se fue a la guerra”
- III. **DATOS INFORMATIVOS:**
 Fecha : 18/10/2023
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Tarde
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar el lobo se fue a la guerra.



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus amigos, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al lobo se fue a la regla.	niños participando activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus amigos, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al lobo se fue a la regla.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	Momentos, Procesos Pedagógicos	Estrategias/Actividades	Recursos y Materiales
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGOGICA: AULA CELESTE			
Inicio	<p><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u> Recordamos los acuerdos del aula pedagógica</p> <p>La docente dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día anterior? ¿Cómo se llama nuestro proyecto? ¿Qué juegos tradicionales estamos conociendo? ¿Por qué será importante jugar los juegos tradicionales? ¿Qué creen que trabajaremos el día de hoy?</p> <p><u>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN:</u> Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p>		Recursos Oral USB

	<p>El día de hoy vamos a Jugar el juego” EL LOBO SE FUE A LA GUERRA” proponiendo sus propias normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas a través de una canción “A DONDE VAS”, para que conozcan sobre el tema que se trabajará el día de hoy, despertando su interés.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué nos decía la canción? ¿Qué personajes había? ¿Adónde iba la niña?</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Gestión, acompañamiento y desarrollo de las competencias</p>	<p><u>Problematización</u></p> <p>Presentamos la caja mágica, y junto a los niños descubrimos su contenido.</p> <p>Se muestra las máscaras para establecer lo que trabajaremos el día de hoy.</p> <p>Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿Qué creen que podemos hacer con esta mascara? ¿Para qué creen que lo he traído? ¿Qué juego tradicional podemos jugar con estas dos mascararas?</p> <p><u>Búsqueda de la información</u></p> <p>Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego tradicional “EL LOBO SE FUE A LA GUERRA”.</p> <p>En conjunto establecen normas y reglas.</p> <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></p> <p>Juntos recordamos las normas y reglas que hemos establecido para realizar el juego.</p> <p>Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos el juego “EL LOBO SE FUE A LA GUERRA”</p> <p>Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego.</p> <p>Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria.</p>	<p>recurso oral mascaras</p>
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Será importante jugar estos juegos tradicionales? ¿Por qué?</p> <p>Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	<p>Recurso oral</p>

ACTIVIDAD Literaria			
	INICIO:	ASAMBLEA: Los niños, niñas y la docente se ubicarán sentados en el piso formando un círculo, recordamos los acuerdos a tener en cuenta en el uso del material, determinaremos con los niños el espacio, así como el respeto por el compañero.	recurso oral
	DESARROLLO	Los niños y niñas escuchan el cuento “la liebre y la tortuga” los niños y niñas dialogan sobre el cuento, a través de interrogantes ¿de qué trata el cuento? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Cuál es el personaje principal? Los niños y niñas dibujan y decoran libremente lo que más les gusto del cuento que observaron, eligiendo de forma libre el material que utilizaran.	Tv papel boom pinturas
	CIERRE	Los niños verbalizan las acciones que han realizado a través de algunas interrogantes ¿Qué realizamos? ¿Qué creación realizamos? ¿Qué material utilizamos?	recurso oral
	TRABAJO EN SECTORES: AULA VERDE Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir. Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa. Orden: la maestra va anunciando faltando 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio. Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció. Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego. Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la clase de hoy?		vasos bloques bloque de encaje
	ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA Y DESPEDIDA		

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus amigos, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar al lobo se fue a la regla.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	Abanto Narro, Mathias Jefferson			
02	Aguilar Guevara, Damaris Luciana Kristel			
03	Alarcon Saavedra, Kerem			
04	Alejandria Medina, Kahory Valentina Kalessca			
05	Alejandria Saucedo, Doreli Lisbeth			
06	Alejandria Saucedo, Vania Shamadí			
07	Carrero Marquez, Josimar Agustin			
08	Chavez Diaz, Mathias Dayron Gabriel			
09	Chuman Aldana, Frank Jazziel			
10	Chuman Mercado, Leire Cataleya			
11	Cruz Guerrero, Alondra Rosario			
12	Cubas Diaz, Keiley Aymar			
13	Diaz Mejia, Estrella Isabel			
14	Diaz Rios, Adrian Kael			
15	Flores Urquia, Ibraim Axel Arif			
16	Fonseca Guerrero, Adriana Valentina			
17	Heredia Tarrillo, Rusber Abdiel			
18	Hernandez Borges, Gioylimar Patrisia			
19	Lorenzo Heredia, Alessia Valentina			
20	Manay Estela, Khalesy Aracely			
21	Maza Obando, Lirish Jesus			
22	Mejia Frías, Danna Alessia			
23	Menor De La Cruz, Adriana Antonela			
24	Menor De La Cruz, Ariana Noelia			
25	Muñoz Correa, Ariana Belen			
26	Paredes Colmenarez, Adrian David			
27	Ramirez Cayao, Greyci Yamileth			
28	Rey Cruz, Adrihanyz Yexireth			
29	Torres Linares, Bianca Valeska			
30	Valderrama Salas, Jared Sebastian			
31	Flores Quintos Arixon Patrik			

Profesor(a) de Aula

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE 4


- I. **NOMBRE DEL PROYECTO:** “DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS”
- II. **TÍTULO** : “Jugamos al Rey manda”
- III. **DATOS INFORMATIVOS:**
 Fecha : 19/10/2023
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Tarde
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- IV. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Que los niños participen activamente a través del juego el rey manda, para relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas.




AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego el rey manda, relacionándose e integrándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás, de acuerdo con sus intereses.	Dibujo de los niños participando activamente a través del juego el rey manda, relacionándose e integrándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA: AULA CELESTE			

<p>Inicio</p>	<p><u>PROBLEMATIZACIÓN:</u> Recodamos los acuerdos del aula pedagógica La docente dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día anterior? ¿Cómo se llama nuestro proyecto? ¿Qué juegos tradicionales estamos conociendo? ¿Qué otro juego podremos realizar?</p> <p><u>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</u> Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p> <p>EL DÍA DE HOY VAMOS A JUGAR” EL REY MANDA” PROPONIENDO SUS PROPIAS NORMAS Y SIGUIENDO REGLAS DE LOS DEMÁS DE ACUERDO CON SUS INTERESES.</p> <p><u>MOTIVACIÓN:</u> observan un video sobre en qué consiste el juego, para motivar la actividad.</p>  <p><u>SABERES PREVIOS:</u> Los niños responden a preguntas: ¿de qué trato el video? ¿Qué tendremos que hacer en el juego el rey manda? ¿Qué objetos pide traer el rey?</p>	<p>Recurso Oral</p> <p>USB</p>
---------------	---	--------------------------------

<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>	<p><u>Problematización</u> Presentamos la caja mágica, y junto a los niños descubrimos su contenido.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se muestra una corona para establecer lo que trabajaremos el día de hoy.</p> <p>Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿Qué creen que podemos hacer con esta corona? ¿Para qué creen que lo he traído? ¿Qué juego tradicional podemos jugar con la corona? ¿Qué acuerdos deberemos cumplir en este juego?</p> <p><u>Búsqueda de la información</u> Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar y que acuerdo cumpliremos, para realizar el juego tradicional “EL rey manda”.</p> <p>En conjunto establecen acuerdos y se plasma estos acuerdos en un papelote.</p> <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u> Juntos recordamos las normas y reglas que hemos establecido para realizar el juego. Seguidamente nos disponemos a jugar el juego “EL Rey manda” Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego. Finalmente plasman lo que realizaron en un dibujo.</p>	<p>recurso oral corona</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<p>realizamos la meta cognición a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Será importante jugar estos juegos tradicionales? ¿Por qué? Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	<p>Recurso oral</p>
<p>ACTIVIDAD Literaria</p>			
	<p>INICIO:</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños, niñas y la docente se ubicarán sentados en el piso formando un círculo, recordamos los acuerdos a tener en cuenta en el uso del material, determinaremos con los niños el</p>	<p>recurso oral</p>

		espacio, así como el respeto por el compañero.	
	DESARROLLO	Los niños y niñas escuchan el cuento "la liebre y la tortuga" los niños y niñas dialogan sobre el cuento, a través de interrogantes ¿de qué trato el cuento? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Cuál es el personaje principal? Los niños y niñas dibujan y decoran libremente lo que más les gusta del cuento que observaron, eligiendo de forma libre el material que utilizarán.	Tv papel boom pinturas
	CIERRE	Los niños verbalizan las acciones que han realizado a través de algunas interrogantes ¿Qué realizamos? ¿Qué creación realizamos? ¿Qué material utilizamos?	recurso oral
	TRABAJO EN SECTORES: Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir. Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa. Orden: la maestra va anunciando faltando 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio. Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció. Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego. Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la clase de hoy?		vasos bloques bloque de encaje
	ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA Y DESPEDIDA.		

ESCALA VALORATIVA

ÁREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego el rey manda, relacionándose e integrándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas de los demás, de acuerdo con sus intereses.

	Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI				
15	FLORES URQUIA, IBRAÍM ÁXEL ARIF				
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

Profesor(a) de Aul

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APENDIZAJE N° 5

Sesión de Aprendizaje

- I. **NOMBRE DEL PROYECTO: “DISFRUTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MIS AMIGOS”**
- II. **TÍTULO: “Jugamos la gallinita ciega”**
- III. **DATOS INFORMATIVOS:**
 Fecha : 20/10/23
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Tarde
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- IV. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participarán activamente a través del juego integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus normas de convivencia para jugar a la gallinita ciega.



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo normas de convivencia de acuerdo con sus intereses al jugar a la gallinita ciega.	Niños participando activamente a través del juego integrándose con sus compañeros al jugar a la gallinita ciega.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
8:00 8:10	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
	<p style="text-align: center;">TRABAJO EN SECTORES: AULA VERDE</p> <p>Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir.</p> <p>Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa.</p> <p>Orden: la maestra va anunciando faltando 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio.</p> <p>Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció.</p> <p>Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego.</p> <p>Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la clase de hoy?</p>		boles de encaje vasos rompecabezas cubos
ACTIVIDAD PEDAGOGICA: AULA AMARILLA			

9:10 10:10	Inicio	<p>PROBLEMATIZACIÓN: La docente les interroga acerca del material y su uso para despertar el conflicto cognitivo.</p> <p>En asamblea la docente recuerda los acuerdos con los niños para el trabajo en el aula.</p> <p>Seguidamente la docente muestra a los niños y niñas una manta y les cuenta un caso de una gallinita que encontró una manta y que no sabía qué hacer con ella, seguidamente les interroga a través del dialogo participativo: ¿Qué creen que podrá hacer gallinita con esta manta?, ¿De qué creen que hablaremos el día de hoy? ¿Qué juego tradicional se podrá jugar utilizando una manta? escuchamos y registramos sus respuestas.</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p> <p>EL DÍA DE HOY JUGAREMOS A LA GALLINITA CIEGA, PROPONIENDO NUESTRAS PROPIAS NORMAS DE CONVIVENCIA.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas con una imagen de una gallinita ciega para que los estudiantes conozcan sobre el tema que se trabajará el día de hoy, despertando su interés.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué observan? ¿Por qué estará tapada sus ojos la gallinita? ¿Con quienes podemos jugar ese juego? ¿De qué otra forma podemos jugar ese juego?</p>	Recurso oral
	Desarrollo	<p><u>Problematización</u></p> <p>Presentamos un sobre sorpresa, y junto a los niños descubrimos su contenido.</p> <p>Se muestra pañuelos para establecer lo que trabajaremos el día de hoy.</p> <p>Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿Qué creen que podemos hacer con estos pañuelos? ¿todos serán del mismo tamaño? ¿Qué juego tradicional podemos jugar utilizando los pañuelos?</p> <p><u>Búsqueda de la información</u></p> <p>Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego tradicional “LA GALLINITA CIEGA”.</p> <p>Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas. la docente escribe en un papelote los acuerdos que van mencionando los niños.</p> <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></p> <p>Juntos recordamos los acuerdos de convivencia que hemos establecido para realizar el juego.</p> <p>Seguidamente en un aula amplia jugamos el juego “la gallinita ciega”</p> <p>Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego.</p> <p>Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria.</p>	pañuelos recurso oral
	Cierre	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?</p>	Recurso oral

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo normas de convivencia de acuerdo con sus intereses al jugar a la gallinita ciega.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01 ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02 AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03 ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04 ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05 ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06 ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07 CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08 CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09 CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10 CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11 CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12 CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13 DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14 DIAZ RIOS, ADRIAN Kael				
15 FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
16 FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17 HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18 HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19 LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20 MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21 MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22 MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23 MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24 MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25 MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26 PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27 RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28 REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29 TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30 VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31 FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 06

Sesión de Aprendizaje 6

- I. **NOMBRE DEL PROYECTO:** Disfruto de los juegos tradicionales
- II. **TITULO:** “Jugamos a colocar la cola al burro”
- III. **DATOS INFORMATIVOS:**
 Fecha : 23/10/2023
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Mañana
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participarán activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo acuerdos de convivencia y cumpliéndolos para jugar al colocar la cola al burro.



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo acuerdos de convivencia y cumpliéndolos para jugar al colocar la cola al burro	niños participando activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo acuerdos de convivencia y cumpliéndolos para jugar al colocar la cola al burro.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
	TRABAJO EN SECTORES: AULA VERDE Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir. Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa. Orden: la maestra va anunciando faltando 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio. Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció. Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego.		boles de encaje vasos rompecabezas cubos

	Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la clase de hoy?		
ACTIVIDAD PEDAGOGICA:			
9:10 10:10	Inicio	<p>PROBLEMATIZACIÓN: En asamblea la docente recuerda los acuerdos con los niños para el trabajo en el aula. Escuchan una situación para problematizar la actividad,</p> <p>Un día Juan iba caminando por una chacra, de pronto se encontró a un burrito que lloraba y lloraba, el niño se acercó y le pregunto por qué lloraba, el burrito le conto que una noche se acostó a dormir y al día siguiente se despertó sin colita y no sabía por que Seguidamente dialogan a través del dialogo participativo: ¿Qué creen que le habrá pasado al burro para no tener su cola? ¿Cómo lo podemos ayudar a burro para que tenga nuevamente su cola? ¿En qué parte de su cuerpo irá la cola de burrito? ¿De qué creen que hablaremos el día de hoy? ¿Qué juego tradicional jugaremos el día de hoy? escuchamos sus respuestas.</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Descubren el propósito y organización de la sesión</p> <p>HOY LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPARÁN ACTIVAMENTE JUGANDO A COLOCAR LA COLA AL BURRO, PROPONIENDO ACUERDOS DE CONVIVENCIA Y CUMPLIÉNDOLOS.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas con una canción “A MI BURRO A MI BURRO”, para que los estudiantes conozcan sobre el tema que se trabajará el día de hoy, despertando su interés.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿De qué trató la canción? ¿Qué partes de su cuerpo le dolía al burro? ¿Qué medicina tomó el burro para sanarse?</p>	Recurso oral
	Desarrollo	<p>Problematización Presentamos la caja sorpresa, y junto a los niños descubrimos su contenido. Se muestra el burrito y su cola. Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿Qué creen que podemos hacer para poder jugar y poner la cola a nuestro amigo burro? ¿Cómo se llamará el juego tradicional? ¿en qué consistirá el juego? ¿Qué acuerdos deberemos cumplir durante el juego?</p> <p>Búsqueda de la información Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego tradicional “colocar la cola al burro”. En conjunto establecen acuerdos de convivencia.</p> <p>Acuerdos o toma de decisiones Juntos recordamos las normas y reglas que hemos establecido para realizar el juego. Seguidamente nos dirigimos a un espacio amplio del aula y jugamos “colocar la cola al burro” Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir las normas y reglas del juego. Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria.</p>	Recurso Oral USB silueta pañuelo

	Cierre	<p>EVALUACIÓN: ¿Reflexionan de lo aprendido mediante interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Será importante jugar este juego tradicional? ¿Por qué? • Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente. 	Recurso oral
--	---------------	--	--------------

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo acuerdos de convivencia y cumpliéndolos para jugar al colocar la cola al burro

	Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI				
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 07

SESION DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. : N° 446 SANTA BEATRIZ-Jaén
- 1.2. Edad : 03 años "Libertad"
- 1.3. Turno : Tarde
- 1.4. Directora : Liz Margot Guevara Valdiviezo.
- 1.5. Subdirectora : Marleni Mera Tanta
- 1.6. Profesora : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- 1.7. Fecha : Lunes 20/11/2023.



II. DATOS INFORMATIVOS DE LA ACTIVIDAD:

Nombre de la actividad: "Jugamos lanzando avioncitos de papel"

Duración : 50m




III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo y cumpliendo sus propios acuerdos de convivencia.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo sus propios acuerdos de convivencias, de acuerdo con sus intereses al jugar lanzando avioncitos de papel.	Niños participando activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo sus propios acuerdos de convivencias, de acuerdo con sus intereses al jugar lanzando avioncitos de papel.

ACTIVIDADES PERMANENTES (40 min)	RECURSOS
Recepción de niños, niños Damos la contención emocional que los niños requieren. Invitamos a los niños desplazarse al patio, para realizar las actividades permanentes. Canción de saludo Oración a Dios Canción de gracias a Dios Canción de los días de la semana Canción al clima Canción de las palabras mágicas Canción del silencio Realizamos el momento del plan lector Actividad física Canción de los abrazos. Luego los niños toman agua para hidratarse. Nos lavamos cara y manos y volvemos a nuestras aulas.	Parlante música agua

IV. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

M	PROCESOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES.	RECURSOS Y
---	----------	--------------------------	------------

	PEDAGÓGICOS		MATERIALES
Inicio	PROBLEMATIZACIÓN	La docente pregunta a los niños ¿Les gustaría jugar a lanzar objetos?, ¿Cómo crees que lo haríamos? ¿Qué materiales crees que necesitaríamos?	Recurso oral
	PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN	La maestra presenta el propósito de la sesión: “Hoy jugaremos a lanzar avioncitos de papel”	Recurso oral
	MOTIVACIÓN	observan y escuchan la canción “avioncito de papel”, para motivar la actividad. 	Recurso oral Canción
	SABERES PREVIOS	Escuchamos las propuestas de los niños y niñas y preguntamos: ¿de qué trato la canción? ¿Qué hacían con el avioncito de papel en la canción? ¿tú qué harías con un avión de papel?	Recurso oral
Desarrollo	GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	<p>Problematización La docente presenta una caja de sorpresas, los cuales contendrá aviones de papel. Responden a la pregunta ¿Qué podemos encontrar en nuestra caja de sorpresas?</p>  <p>Busqueda de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego. • Los niños establecen acuerdos para llevar a cabo la actividad. • La docente escribe en un papelote los acuerdos planteados por los niños. <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juntos recordamos los acuerdos, que hemos establecido para realizar el juego. • Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos a lanzar avioncitos de papel. 	Recurso oral

		<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente modelan con plastilina lo que más les gusto de la actividad. 	
Cierre	EVALUACIÓN	<p>Evalúa, comunica y reflexiona sobre la importancia y utilidad de lo aprendido para comunicar sus ideas o emociones, respondiendo preguntas de autoevaluación y metacognición ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Cómo lo aprendí?, ¿Qué hicieron primero?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿Para qué me ha servido?, ¿Cuál fue la parte favorita? ¿Por qué? ¿Cuál fue la parte menos favorita?, ¿Cómo estuvieron las emociones? ¿Cumplimos los acuerdos establecidos?</p>	Recurso oral

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo sus propios acuerdos de convivencias, de acuerdo con sus intereses al jugar lanzando avioncitos de papel.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON			
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL			
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM			
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA			
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH			
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ			
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN			
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL			
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL			
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA			
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO			
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR			
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL			
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI			
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF			
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA			
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL			
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA			
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA			
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY			
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS			
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA			
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA			
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA			
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN			
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID			
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH			
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH			
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA			
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN			
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK			

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 8

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. : N° 446 SANTA BEATRIZ-Jaén
- 1.2. Edad : 03 años "Libertad"
- 1.3. Turno : Tarde
- 1.4. Directora : Liz Margot Guevara Valdiviezo.
- 1.5. Sub Directora : Marleni Mera Tanta
- 1.6. Profesora : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
- 1.7. Fecha : 21 /11/2023


II. DATOS INFORMATIVOS DE LA ACTIVIDAD:


- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO : "SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS"
- 2.2. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : JUGAMOS A AGRUPAR PELotas DE COLORES

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo y cumpliendo sus acuerdos de convivencia para jugar a agrupar pelotas de colores.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo sus acuerdos de convivencia para jugar a agrupar pelotas de colores.	Niños participando activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo y cumpliendo sus acuerdos de convivencia para jugar a agrupar pelotas de colores.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
Inicio	<p style="text-align: center;">Motivación del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narra un caso utilizando un títere: amiguitos estoy muy preocupada, porque tengo una cajita pelota que están mezcladas y no todos son del mismo color. ¡Me ayudan por favor! <div style="text-align: center;">  </div>	Niños y niñas títere

	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo podemos ayudar a pedrito? ¿Cómo podemos ordenar las pelotas? ¿Todas las pelotas tendrán el mismo color? • Propósito del día: Comunicamos a los niños y niñas la intención pedagógica del día: “El día de hoy jugaremos agrupando pelotas de colores” 	
Desarrollo	<p>Problematización: La docente presenta una caja y se muestra muy preocupada porque todas las pelotas que tiene, se le han mezclado. ¿Qué observamos? ¿Qué juego podemos realizar para ordenar estas pelotas? Los niños plantean sus ideas por propia iniciativa.</p>  <p>Búsqueda de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego. • Los niños proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de la actividad lúdica. • La docente escribe en un papelote los acuerdos planteados por los niños. <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juntos recordamos los acuerdos, que hemos establecido para realizar el juego. • Seguidamente nos dirigimos a un espacio amplio del aula y jugamos a agrupar las pelotas de colores. • Siempre recordando que todos nos encargaremos de cumplir los acuerdos del juego. • Finalmente modelan con plastilina lo que más les gusto de la actividad. 	<p>Fideos</p> <p>Platos</p> <p>Fideos</p> <p>Patio</p> <p>Objetos reciclables</p>
Cierre	<p>Metacognición: ¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p> <p>Autoevaluación: ¿Participo en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?</p>	

ESCALA VALORATIVA

AREA	Personal social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo y cumpliendo sus acuerdos de convivencia para jugar a agrupar pelotas de colores.

Apellidos y nombre del estudiante	INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON			
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL			
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM			
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA			
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH			
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ			
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN			
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL			
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL			
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA			
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO			
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR			
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL			
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI			
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF			
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA			
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL			
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA			
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA			
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY			
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS			
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA			
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA			
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA			
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN			
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID			
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH			
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH			
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA			
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN			
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK			

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 09

Sesión de Aprendizaje

I. **NOMBRE DEL PROYECTO: “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”**

II. **TITULO: “Jugamos con los globos de colores”**

III. **DATOS INFORMATIVOS:**

Fecha : 22/11/2023
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Tarde
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez





IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con personas de su entorno, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar con los globos de colores, con sus compañeros.



AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar con los globos de colores.	Niños participando activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus compañeros, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar con los globos de colores.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGOGICA: AULA CELESTE			

<p>Inicio</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recodamos los acuerdos del aula pedagógica • La docente dialoga con los niños y niñas a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día anterior? ¿Qué material utilizamos para el juego que realizamos ayer? ¿Qué otros juegos conocen? <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p> <p>El día de hoy vamos a Jugaremos con los colores proponiendo sus propias normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas a través de una canción “La canción de los colores”</p>  <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué nos decía la canción? ¿Cuáles son los colores que tiene el arcoíris? ¿Qué color es tu favorito, por qué? ¿conocen algún juego que podamos realizar con las colore?</p>	<p>Recurso Oral USB</p>
----------------------	--	-----------------------------

<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>	<p><u>Problematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos la caja mágica, y junto a los niños descubrimos su contenido. • Se muestra una imagen del juego y globos de diversos colores, para establecer lo que trabajaremos el día de hoy.  <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿conocen el juego que se observa en la imagen? ¿Qué necesitaremos para realizar el juego? ¿cómo podremos jugar con los globos de colores? <p><u>Búsqueda de la información</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego con los globos de colores. • Los niños establecen acuerdos para llevar a cabo el juego. <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Juntos recordamos los acuerdos, que hemos establecido para realizar el juego. • Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos con los globos de colores. • Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir los acuerdos del juego. • Finalmente plasman lo que realizaron y exponen sus trabajos de forma voluntaria. 	<p>recurso oral globos de colores bolsas</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p>	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Cómo se sintieron cumpliendo con los acuerdos? ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	<p>Recurso oral</p>
<p>ACTIVIDAD Literaria</p>			
	<p>INICIO:</p>	<p>ASAMBLEA: Los niños, niñas y la docente se ubicarán sentados en el piso formando un círculo, recordamos los acuerdos a tener en cuenta en el uso del material, determinaremos con los niños el espacio, así como el respeto por el compañero.</p>	<p>recurso oral</p>

	<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños y niñas escuchan el cuento “los derechos del niño”</p>  <p>Cuento acerca de los derechos de los niños</p> <p>los niños y niñas dialogan sobre el cuento, a través de interrogantes ¿de qué trato el cuento? ¿Qué personajes aparecen en el cuento? ¿Cuál es el personaje principal? ¿Cuáles serán los derechos del niño? Los niños y niñas dibujan y decoran su manito de los derechos</p> 	<p>Tv cartulina temperas</p>
	<p>CIERRE</p>	<p>Los niños verbalizan las acciones que han realizado a través de algunas interrogantes ¿Qué realizamos? ¿Qué fue lo que más les gusto de la actividad? ¿Qué material utilizamos?</p>	<p>recurso oral</p>
	<p>TRABAJO EN SECTORES: AULA VERDE Planificación: con los niños recordamos los compromisos y pensamos a que sector queremos ir. Ejecución y desarrollo: nos dirigimos a los sectores a realizar los juegos, compartiendo los materiales con todos los niños, desarrollando su creatividad e iniciativa. Orden: la maestra va anunciando faltado 10 minutos que termine la hora de juego que debemos guardar todos los materiales y dejar ordenado y limpio. Socialización: sentados en círculo dialogamos acerca de los juegos que hemos realizado y que les pareció. Representación: representamos verbalmente lo que más nos gustó del juego. Interrogantes ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la clase de hoy?</p>		<p>vasos bloques bloque de encaje</p>
	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA Y DESPEDIDA.</p>		

ESCALA VALORATIVA

ÁREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose e integrándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar con los globos de colores.

Apellidos y nombre del estudiante		INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI				
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

Profesor(a) de Aula

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Actividad de Aprendizaje

I. **NOMBRE DEL PROYECTO: “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”**

II. **TÍTULO: “Jugamos relacionando con mis amigos”**

III. **DATOS INFORMATIVOS:**


Fecha : 23/11/2023
 Edad : 3 años
 Aula : Libertad
 Turno : Tarde
 Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez

IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participan activamente a través del juego socializándose con sus compañeros, proponiendo sus normas y siguiendo reglas para jugar relacionando con mis amigos.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Evidencia
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar relacionando con mis amigos.	Niños participando activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar relacionando con sus amigos.

V. **DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGOGICA: AULA CELESTE			
Inicio	PROBLEMATIZACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Recodamos los acuerdos del aula pedagógica • Escuchan un caso para problematizar: Juan hoy se fue de paseo y mientras caminaba por el parque encontró una cajita con muchos conos de papel que tenían muchos colores, el recordó que en su jardín le habían pedido que cree un juego utilizando material reciclado. Juan pensó que los conos podrían servirle para su trabajo, pero no sabía a qué podría jugar. ¿Qué juego podemos ejecutar utilizando los conos de papel? ¿Cómo utilizaríamos los conos de papel durante el juego? ¿Qué otro material utilizaremos? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán. El día de hoy Jugaremos relacionando con mis amigos, proponiendo sus propias normas y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		Recurso Oral parlante globos

	<p>MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas a través de la dinámica “veo veo”, donde escucharán una canción y mientras se va escuchando una canción tienen que ir encontrando un globo de la color que mencione la canción.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué trato la dinámica? ¿Qué color encontraron? ¿Qué trato la canción? ¿Qué color es su favorito, por qué?</p>	
Desarrollo	<p>GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos la caja de sorpresas, y junto a los niños descubrimos su contenido. Esta caja contendrá conos de papel de colores, láminas de colores. • Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿conocen estos materiales? ¿En qué lo utilizaremos? ¿Cómo podremos jugar utilizando este material? ¿Qué acuerdos nos plantearemos para llevar a cabo nuestro juego?  <p>Búsqueda de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego. • Los niños establecen acuerdos para llevar a cabo la actividad. • La docente escribe en un papelote los acuerdos planteados por los niños. <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juntos recordamos los acuerdos, que hemos establecido para realizar el juego. • Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos relacionando con mis amigos. • Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir los acuerdos del juego. • Finalmente modelan con plastilina lo que más les gusta de la actividad. 	<p>Recurso oral conos de papel láminas de colores cajas de cesta</p>

Cierre	EVALUACIÓN	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Cómo se sintieron cumpliendo con los acuerdos? ¿Qué dificultades tuvimos durante la actividad?</p> <p>Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	Recurso oral
---------------	-------------------	---	--------------

ESCALA VALORATIVA

ÁREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar relacionando con mis amigos.

Apellidos y nombre del estudiante		INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14	DIAZ RIOS, ADRIAN Kael				
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

Profesor(a) de Aula

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 11

Sesión de Aprendizaje 5

I. **NOMBRE DEL PROYECTO: “SOY FELIZ JUGANDO CON MIS AMIGOS”**

II. **TITULO: Jugando con las figuras geométricas**

III. **DATOS INFORMATIVOS:**

Fecha : 24/11/2023

Edad : 3 años

Aula : Libertad

Turno : Tarde

Maestra : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez



IV. **PROPOSITO DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus propios acuerdos y siguiendo reglas para jugar con las figuras geométricas.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con todas las personas. ▪ Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ▪ Participa en acciones que promueven el bienestar común 	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas, de acuerdo con sus intereses al jugar con las figuras geométricas.	Niños participando activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses al jugar con las figuras geométricas.

V. **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

HORA	MOMENTOS PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES
	ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo, oración, asistencia, calendario, clima, responsabilidades.		Recurso oral
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA: AULA CELESTE			
Inicio	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recodamos los acuerdos del aula pedagógica • Escuchan un caso para problematizar: Juan hoy se fue de paseo y mientras caminaba por el parque encontró una cajita con muchas figuras (cuadrado, círculo, triángulo y un dado), el recordó que en su jardín le habían pedido que cree un juego utilizando figuras geométricas. Juan pensó que las figuras que encontró podrían servirle para su trabajo, pero no sabía a qué podría jugar. ¿Qué juego podemos ejecutar utilizando las figuras? ¿Cómo utilizaríamos el dado durante el juego? ¿Qué otro material utilizaremos? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Escribe en la pizarra el nombre de la denominación para descubrir el propósito y la forma de cómo trabajarán.</p>		Recurso Oral parlante


El día de hoy Jugaremos con las figuras geométricas, proponiendo sus propios acuerdos y siguiendo reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOTIVACIÓN: La docente motiva a los niños y niñas a través de la canción "figuras geométricas" para motivar la actividad.



Figuras geometricas - Cantando Aprendo a Hablar

SABERES PREVIOS: Los niños responden a preguntas: ¿Qué trato la canción? ¿Qué figuras geométricas mencionaba la canción? ¿Qué objetos que tenemos en el aula tienen forma de figura geométrica? ¿Qué otras figuras geométricas conocen?

Desarrollo	<p>GESTIÓN, ACOMPAÑAMIENTO Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Problematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos la caja de sorpresas, y junto a los niños descubrimos su contenido. Esta caja contendrá figuras geométricas y un dado. • Los niños y niñas responden a interrogantes a través de la técnica lluvia de ideas ¿Qué observan? ¿conocen estos materiales? ¿En que lo utilizaremos? ¿Cómo podremos jugar utilizando este material? ¿Qué acuerdos nos plantearemos para llevar a cabo nuestro juego? <p><u>Búsqueda de la información</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños sobre cómo nos vamos a organizar para realizar el juego. • Los niños establecen acuerdos para llevar a cabo la actividad. • La docente escribe en un papelote los acuerdos planteados por los niños. <p><u>Acuerdos o toma de decisiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Juntos recordamos los acuerdos, que hemos establecido para realizar el juego. • Seguidamente nos dirigimos al patio y jugamos con las figuras geométricas. • Se les recuerda que todos nos encargaremos de cumplir los acuerdos del juego. • Finalmente modelan con plastilina lo que más les gusto de la actividad. 	<p>recurso oral figuras geométricas cajas de cesta dado</p>
Cierre	<p>EVALUACIÓN</p>	<p>¿Qué hemos aprendido en esta clase? ¿Para qué hemos aprendido? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Cómo se sintieron cumpliendo con los acuerdos? ¿Qué dificultades tuvimos durante la actividad? Los niños responden a las preguntas y repreguntas por la docente.</p>	<p>Recurso oral</p>

ESCALA VALORATIVA

ÁREA	Personal Social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
CRITERIO	Participan activamente a través del juego relacionándose con sus compañeros de aula, proponiendo sus acuerdos y siguiendo reglas, de acuerdo con sus intereses al jugar con las figuras geométricas.

Apellidos y nombre del estudiante		INICIO	PROCESO	LOGRADO	L. DESTACADO
01	ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
02	AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
03	ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
04	ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
05	ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
06	ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
07	CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
08	CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
09	CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
10	CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
11	CRUZ GUERRERO, ALONDRA ROSARIO				
12	CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
13	DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
14	DIAZ RIOS, ADRIAN KAEI				
15	FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
16	FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
17	HEREDIA TARRILLO, RUSBER ABDIEL				
18	HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
19	LORENZO HEREDIA, ALESSIA VALENTINA				
20	MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
21	MAZA OBANDO, LIRISH JESUS				
22	MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
23	MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
24	MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
25	MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
26	PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
27	RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
28	REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
29	TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
30	VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
31	FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				

Profesor(a) de Aula

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Anexo 9: Diseño de una guía de observación

NOMBRE DEL NIÑO(A):				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.		X	

Anexo 10: Aplicación de la guía de observación antes de aplicar las sesiones de aprendizaje

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

PRE TEST

NOMBRE DEL NIÑO(A): ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.		X	

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa		X	
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X	X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.		X	
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativaX}	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.		X	

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.		X	
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.		X	
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.	X		
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.	X		
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.	X		
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.	X		
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.	X		
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.	X		
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa	X		
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.	X		

Anexo 11: Diario de campo de las 11 sesiones aplicadas

diario de campo y registro anecdótico

Anexo

Diario de campo N°1

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha :16/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “El gato y el ratón”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en su lugar y en asamblea platicaron sobre cuáles son los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente muestra a los niños dos mascarar (del gato y el ratón) realiza unas interrogantes para ver las ideas de los niños de los posibles juegos que se pueden realizar con las máscaras. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>3.10 pm. La docente expresa el propósito de la actividad y los niños proponen ideas para jugar al gato y al ratón de acuerdo a sus intereses.</p> <p>3.15 pm. Lo niños dialogan sobre que acuerdos tendrán que considerar para llevar a cabo el juego en armonía y puedan socializar con sus compañeros en armonía, Sebasthian expresa “respetar al amigo, no empujarlo durante el juego”, Valentina por su parte propone “compartir los roles durante el juego”, Adrianis dice “solo podemos jugar en el patio popetola, por el césped no porque se ensucia”</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se dirigen al patio, todos como lo habían propuesto se toman de las manos y dialogan sobre quien podría ser el rato y el gato en el juego. Sebastián pide ser el gato y Valentina el ratón, la niña ingresa dentro en la ronda que han formado los niños y el gato se queda fuera de la ronda de los niños, inician a dar vuelta cantando “talan 1, talan 2, talan 3, talan 4... talan 10”, cuando terminan de cantar el ratón</p>	<p>La actividad pedagógica "El gato y el ratón" permitió observar la dinámica social y el desarrollo de habilidades de los niños dentro de un espacio lúdico. Desde el inicio, se evidenció el respeto por las normas establecidas, ya que los niños participaron activamente en la formulación de acuerdos para garantizar una convivencia armoniosa durante el juego.</p> <p>El uso de máscaras como recurso motivador favoreció la participación e imaginación de los niños, permitiéndoles proponer sus propias reglas y adaptarlas según sus intereses. Este ejercicio promovió la toma de decisiones y la autonomía, aspectos esenciales en su desarrollo socioemocional. Además, se observó cómo los niños respetaron turnos al expresar sus ideas, fomentando la escucha activa y el respeto mutuo.</p> <p>Durante la ejecución del juego, la cooperación y la empatía fueron valores predominantes. Un ejemplo significativo fue el momento en que Arixon cayó y su compañero Josimar lo ayudó a levantarse, demostrando solidaridad y compañerismo. Asimismo, las expresiones de ánimo y motivación entre los niños reforzaron la importancia del trabajo</p>

<p>corre por todo el patio sin dejarse atrapar del gato, cada niño mientras corren respetan sus espacio y no se empujan, el resto de compañeritos le hacen porras a valentina “Core vale no te dejes atrapar por el gato sebas”, se ríen entre ellos mientras van dándole ánimos a sus amigos. antes de ser atrapado el ratón ingresa a su casa y no es capturado por el gato.</p> <p>3.30 pm. Josimar y Arixon piden participar. Arixon ingresa dentro en la ronda que han formado los niños y el gato se queda fuera e inician a cantar “talan 1, talan 2, talan 3, talan 4... talan 10”, cuando terminan de cantar el ratón inicia a correr por todo el patio sin dejarse atrapar del gato, cada niño mientras corren respetan sus espacios y no se empujan, Arixon por no dejarse atrapar del gato se tropieza y cae, al observar esto Josimar se acerca le da la mano a su amigo y le dice “estas bien amigo” (lo toma su manito y lo apoya en levantarse) y continúan jugando. el resto de niños les hacen porras a ambos amigos, Danna expresa “vamos Yosimar atrapa al ratoncito”.</p> <p>Así los niños dialogando repiten el juego buscando que todos los compañeros participen. De forma armoniosa.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Leonardo menciona “feliz popetola me gustó mucho jugar con mis amigos”, David dice “si todos somos amigos popetola nos cuidamos”</p>	<p>en equipo y el sentido de pertenencia al grupo.</p> <p>Al finalizar la actividad, los niños reflexionaron sobre su proyecto y resaltaron la alegría de compartir con sus amigos. Expresiones como "me gustó mucho jugar con mis amigos" y "todos somos amigos y nos cuidamos" reflejan la interiorización de valores fundamentales como la amistad, el respeto y la cooperación.</p> <p>En conclusión, la actividad logró su propósito pedagógico, promoviendo la socialización, el cumplimiento de normas y la resolución pacífica de conflictos. Fue un proyecto enriquecedor tanto para los niños como para la docente, permitiendo reflexionar sobre la importancia del juego como herramienta de aprendizaje integral.</p>
---	--

Anexo

Diario de campo N°2

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 17/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Las sillas musicales”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en su lugar y en asamblea platicaron sobre cuáles son los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente muestra a los niños un parlante y realiza unas interrogantes para ver las ideas de los niños de los posibles juegos que se pueden realizar con las máscaras. Los niños de forma ordenada respetan turnos para plantear sus ideas.</p> <p>3.10 pm. La docente expresa el propósito de la actividad y los niños Proponen ideas por iniciativa para llevar a cabo del juego “las sillas musicales”, Alessandro expresa “pofe la canción del gorila ponen ya”.</p> <p>3.15 pm. Lo niños en asamblea dialogan sobre que acuerdos tendrán que considerar para llevar a cabo el juego respetando a sus, Allessandro expresa “respetar el espacio del amigo mientras bailamos”, Lirish por su parte propone “bailaremos sin empujar al amigo”. Cristel expresa “juguemos acá pofe, afuera los niños están estudiando y hacemos mucho ruido”</p> <p>3.25 pm. Los niños ubican las sillas en un círculo y se ubican al lado de cada silla, la docente coloca la música del baile del gorila y todos empiezan a bailar alrededor de las sillas, mientras van bailando sonríen y Mathias expresa “toy feliz pofe, me gusta bailar con mis amigos”, cuando la docente para la música todos buscan una silla para sentarse, Alessandro no logra sentarse en una silla y se pone de pie un poco triste, al notar esto Sebastián se acerca a su amigo y lo abraza diciéndole “lo hiciste súper amigo”, el niño al recibir esta muestra de afecto sonrío</p>	<p>La actividad "Las sillas musicales" permitió observar la interacción y el desarrollo socioemocional de los niños en un contexto lúdico. Desde el inicio, demostraron autonomía al participar en la formulación de acuerdos para garantizar una convivencia armoniosa. Sus propuestas reflejaron valores como el respeto, la empatía y la consideración por el espacio compartido.</p> <p>Durante el desarrollo del juego, los niños disfrutaron el baile y la competencia amistosa. Expresiones como "toy feliz pofe, me gusta bailar con mis amigos" evidencian la alegría y el disfrute que experimentaron. Un momento significativo fue cuando Sebastián consoló a Alessandro al no conseguir una silla, brindándole un abrazo y palabras de aliento. Este gesto resaltó la importancia del apoyo entre compañeros, promoviendo un ambiente de solidaridad y empatía.</p> <p>Al finalizar la actividad, la reflexión grupal reafirmó la interiorización de normas y valores. Comentarios como "nos portamos muy bien pofe" y "si todos somos amigos jugamos sin empujarnos" reflejan la comprensión de la importancia del respeto y la cooperación. Además, la expresión de David, "todos ganamos amigos", enfatiza el valor del juego como una oportunidad para</p>

<p>y se va feliz a sentarse en su lugar. Esta acción lo repiten en varias oportunidades hasta que David es el ganador y el niño corre hacia todos sus amigos y los abraza expresando “todos ganamos amigos”. Seguidamente repiten esta dinámica de juego con el otro grupo de niños que estaban esperando su turno para participar.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Jaziel expresa “nos portamos muy bien pofe”, Axel dice “si todos somos amigos popetola jugamos sin empujarnos”</p>	<p>fortalecer lazos de amistad y pertenencia.</p> <p>En conclusión, este proyecto permitió a los niños desarrollar habilidades sociales, emocionales y motoras en un ambiente divertido y seguro. La actividad logró su objetivo pedagógico, promoviendo la participación activa, el respeto por las normas y el fortalecimiento de vínculos afectivos entre los compañeros.</p>
---	--

Anexo

Diario de campo N°3

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 18/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “El lobo se fue a la guerra”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en asamblea para dialogar sobre los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente muestra a los niños una caja sorpresa, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido de la caja, seguidamente la docente descubre la máscara del lobo que estaba en la caja sorpresa, los niños plantean los posibles juegos que se pueden realizar con la máscara del lobo. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>3.20pm. Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas “el lobo se fue a la guerra”, Cristina levanta la mano y expresa “Cuidar a los amigos, no empujarlo durante el juego”, Kataleya por su parte propone “solo podemos jugar en el patio popetola, por el césped no porque se ensucia”</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se dirigen al patio, todos como lo habían propuesto se toman de las manos y dialogan sobre quien podría ser el lobo en el juego. Sebastián pide ser el lobo, sus compañeritos aceptan que el niño sea el primero en ser el lobo, el niño se ubica en una esquina, inician a dar vuelta cantando “el lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o para navidad” “lobo que estás haciendo” y el lobo (Sebastián) respondía “estoy bañándome”, los niños cuando escuchaban responder al lobo expresaban entre ellos entre risas “huy que mello el lobo”, repitieron esta acción por un tiempo determinado hasta que el lobo expreso “estoy</p>	<p>La actividad "El lobo se fue a la guerra" permitió observar cómo los niños fortalecieron sus habilidades sociales y emocionales a través del juego. Desde el inicio, demostraron interés y participación activa en la formulación de acuerdos, evidenciando la importancia que otorgan a la convivencia armoniosa y al respeto mutuo.</p> <p>El uso de la caja sorpresa captó la atención de los niños y fomenta su curiosidad, lo que facilitó el desarrollo de la actividad. Al descubrir la máscara del lobo, los niños propusieron diversas ideas de juego, promoviendo su creatividad e imaginación. Asimismo, durante el desarrollo de la actividad, se pudo observar cómo los niños respetaron turnos y reglas, lo que les permitió disfrutar del juego de manera organizada y segura.</p> <p>Un aspecto destacado fue la actitud cuidadosa de Sebastián al atrapar a sus compañeros sin lastimarlos, demostrando empatía y consideración. Además, Valentina evidenció responsabilidad al guardar la máscara y recordar los acuerdos establecidos, lo que muestra la interiorización de valores como el respeto y el compromiso.</p> <p>Al finalizar la actividad, los niños reflexionaron sobre su proyecto, destacando la importancia del respeto y el cuidado mutuo. Expresiones como "me gustó mucho</p>

<p>listo para comerlos”, todos los niños iniciaron a correr respetando sus espacios y sin empujarse. El lobo fue atrapando niño por niño. Cuando los lograba atrapar, Sebastián los atrapaba con sutileza para no lastimarlos.</p> <p>3.40 pm. Después de lograr que la gran mayoría de niños sea el lobo, Valentina toma la máscara del lobo y lo lleva a guardarlo en su lugar, mientras expresa “profe cuidamos la máscara y cumplimos el acuerdo de no pisar el césped de juegos.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Mathias menciona “me guto mucho que jugué con mis amigos mish”, Vania expresó “yo cuidé a mis amigos”</p>	<p>que jugué con mis amigos” y “yo cuidé a mis amigos” reflejan la satisfacción y el aprendizaje obtenido a través del juego.</p> <p>En conclusión, la actividad logró su objetivo pedagógico al fomentar la socialización, la colaboración y el cumplimiento de normas dentro de un ambiente lúdico y seguro. El proyecto reafirma la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños, potenciando sus habilidades socioemocionales y promoviendo valores fundamentales para la convivencia.</p>
--	--

Anexo
Diario de campo N°4

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 18/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “El rey manda”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>4.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en su lugar y en asamblea platicaron sobre cuáles son los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>4.05 pm. La docente muestra a los niños una caja sorpresa, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido de la caja, seguidamente la docente descubre una corona, los niños plantean los posibles juegos que se pueden realizar utilizando la corona. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas</p> <p>4.15 pm. Lo niños Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdica, Bianca expresa “Esperaremos turnos para ser el rey o reyna”, Kahory por su parte propone “cuidaremos al amigo”.</p> <p>4.25 pm. Todos los niños se ubican en un círculo, menos Cristina, cuando Valentina nota que su compañera se ha ido a sentarse en una esquina del aula, esta se acerca a la niña y le expresa “ven juega amiga, nos vamos a divertir” (toma la mano a la niña y la incluye al grupo, seguidamente recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante el juego y deciden quien iniciara siendo el rey. Valentina es la primera en ser la reina, la niña expresa “el rey manda que abracen a su amigo”, el resto de niños abrazan al amigo que tiene al lado, seguido la reina expresa “la reina manda que los niños se sienten”, “el rey manda que los niños se acuesten”, así la niña va ejecutando el juego y los niños muy entusiasmados se relaciona con sus compañeros de aula. Seguidamente participa siendo la reina Bianca y repite la misma dinámica, da instrucciones y el</p>	<p>La actividad "El rey manda" fue un proyecto enriquecedor que favoreció el desarrollo de la autonomía y la socialización de los niños. Desde el inicio, los estudiantes mostraron entusiasmo al participar en la formulación de acuerdos, lo que evidencia su compromiso con la convivencia armoniosa y el respeto por sus compañeros.</p> <p>El uso de la caja sorpresa generó expectativa e interés, lo que permitió una participación activa en la propuesta de juegos con la corona. Cada niño expresó sus ideas de manera organizada y respetuosa, demostrando habilidades comunicativas y de escucha.</p> <p>Un aspecto destacado de la actividad fue la actitud de Valentina al incluir a Cristina en el juego, lo que resalta la importancia del trabajo en equipo y la empatía entre los niños. Este tipo de interacciones favorece la construcción de relaciones positivas y refuerza valores como la solidaridad y el respeto.</p> <p>Durante el desarrollo del juego, los niños asumieron sus roles con entusiasmo, respetando las instrucciones de quienes ejercían el papel de rey o reina. La dinámica fomentó la cooperación y la participación equitativa, permitiendo que todos los estudiantes se sintieran incluidos en la actividad.</p>

<p>resto de niños van cumpliendo con los pedidos de la reina. Así los niños dialogando repiten el juego buscando que todos los compañeros participen e Interactúen de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa</p> <p>4.50 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego.</p>	<p>Al finalizar, los niños compartieron sus emociones y reflexionaron sobre la importancia de respetar los acuerdos establecidos. Sus comentarios reflejaron satisfacción y alegría, consolidando el aprendizaje de valores esenciales a través del juego.</p> <p>En conclusión, la actividad logró promover la integración y el respeto mutuo dentro del aula, fortaleciendo las habilidades sociales y emocionales de los niños. Este tipo de proyectos lúdicos son fundamentales para su desarrollo, ya que les permiten aprender de manera significativa y divertida.</p>
--	---

Anexo

Diario de campo N°5

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 19/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “gallinita ciega”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>4.00 p.m. Los niños y niñas se ubicaron en su lugar y en asamblea platicaron sobre cuáles son los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>4.05 pm. La docente muestra a los niños un sobre sorpresa, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido del sobre, seguidamente la docente descubre unos pañuelos y los niños plantean los posibles juegos que se pueden realizar utilizando los pañuelos. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas</p> <p>4.15 pm. Lo niños en asamblea proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo del juego, Dorely expresa “Esperaremos turnos para ser la gallinita ciega”, Kerem por su parte propone “tratar al amigo con respeto y amor”.</p> <p>4.25 pm. Todos los niños se ubican en un círculo, y recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante el juego y deciden quien iniciara siendo la gallina ciega. Valentina es la primera en querer participar, se le coloca la venda en los ojos y cuando la tiene puesta la venda la niña se asusta mucho al sentir que no puede ver, al escuchar que la niña está llorando, Bianca se acerca le quita la venda de los ojos y la abraza, dándole muestras de amor para poder consolar a la niña.</p> <p>4.30pm. Cristel pide ser la gallinita ciega, la niña muy entusiasmada se deja colocar la venda en los ojos e inicia a querer atrapar a sus compañeros, el resto de niño muy felices no se dejan atrapar por cristal, Alessandro expresa “acá estoy amiga, ven por mi” y cuando cristel se iba guiando por el sonido, este se retiraba entre risas sin dejarse atrapar. Bianca tomaba de la mano a Valentina para</p>	<p>La actividad "Gallinita ciega" evidenció la importancia del juego como herramienta para fomentar la socialización, el respeto y la empatía entre los niños. Desde el inicio, los estudiantes participaron activamente en la formulación de acuerdos de convivencia, demostrando que comprenden la relevancia de normas que favorecen la armonía y el buen trato dentro del grupo.</p> <p>Un aspecto destacable fue la reacción de Bianca al notar que Valentina experimentaba miedo al no poder ver. Su respuesta inmediata, consolándola y brindándole apoyo, refleja la capacidad de los niños para desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía y el compañerismo. Este tipo de actitudes fortalecen la construcción de un ambiente de confianza y respeto mutuo.</p> <p>Asimismo, se observó cómo los niños, a través del juego, reforzaron la integración y la participación equitativa. Bianca incentivó a Valentina a continuar con la actividad, ayudándola a superar su temor y motivándola a integrarse nuevamente al grupo. Esto evidencia la importancia de la motivación y el apoyo entre pares en el desarrollo de la autonomía y la seguridad en sí mismos.</p> <p>Por otro lado, la dinámica del juego permitió a los niños reforzar</p>

<p>que esta pueda participar del juego “ven amiga ya no tengas miedo”, Teniendo muestras de afecto y integrándola en el juego. Así los niños dialogando participan del juego, buscando que todos los compañeros Interactúen de manera respetuosa desde su propia iniciativa</p> <p>4.50 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Dayron menciona “me guto mucho jugar con mis amigos mish”, Leonardo expresó “yo cumplí los acuerdos, me porté muy bien”</p>	<p>habilidades como la coordinación y la percepción auditiva. También se evidenció que los niños comprenden y aplican normas previamente establecidas, promoviendo un ambiente de respeto y orden dentro del aula.</p> <p>Finalmente, la reflexión grupal al finalizar la actividad permitió a los niños expresar sus emociones y evaluar el cumplimiento de los acuerdos. Expresiones como "me gustó mucho jugar con mis amigos" y "yo cumplí los acuerdos, me porté muy bien" reflejan que el juego no solo les brindó diversión, sino también la satisfacción de haber respetado las normas y valores trabajados en clase.</p> <p>En conclusión, este proyecto reafirma la importancia del juego en la educación infantil como un medio para fortalecer habilidades socioemocionales, el respeto por las normas y la convivencia armoniosa entre pares.</p>
--	--

Anexo

Diario de campo N°6

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 23/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Colocar la cola al burro”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Los niños y niñas en asamblea recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. Escuchan una situación para problematizar la actividad: “Un día Juan iba caminando por una chacra, de pronto se encontró a un burrito que lloraba y lloraba, el niño se acercó y le pregunto por qué lloraba, el burrito le conto que una noche se acostó a dormir y al día siguiente se despertó sin colita y no sabía por qué”, los niños seguidamente plantean sus respuestas para resolver la situación problemática y proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses.</p> <p>3.15 pm. Los niños proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de la actividad lúdica, Sebastian expresa “respetar al amigo, no empujarlo durante el juego”, Valentina por su parte propone “compartir los roles durante el juego”, Ariana expresa “respetaremos turnos para participar pofe”, Adriana por su parte expresa “cuidar al amigo mientras este está vendado los ojos”</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se ubican en un círculo y deciden que niño será el primero en participar del juego coloca la cola al burro, Cristel participa primera se le venda los ojos y sujetando la cola del burro, sus compañeritos le van indicando: Valentina dice “de frente de frente amiga”, se escucha expresar a Dayron “sigue sigue de frente” y otros niños la alientan “vamos amiga tu puedes a un lado esta e burro”, así le siguen dando indicaciones hasta que Cristel logra ponerle la colita al burro”, seguidamente al ver</p>	<p>La actividad "Colocar la cola al burro" permitió a los niños desarrollar habilidades de convivencia y respeto mutuo. Desde el inicio, demostraron comprensión de las normas acordadas, promoviendo la participación equitativa y la colaboración entre compañeros. Durante el juego, brindaron apoyo verbal a sus amigos, fortaleciendo la comunicación y el trabajo en equipo. Además, se observó empatía y solidaridad cuando celebraban los logros de sus compañeros con abrazos y palabras de aliento. Finalmente, los niños reflexionaron sobre su comportamiento, destacando el cumplimiento de turnos y el cuidado del material, lo que evidencia un aprendizaje significativo en valores y convivencia.</p>

esto Mathias, Arixon, Vania, Danna corren hacia su amiga y le dan un abrazo.

3.40 pm. Los niños y niñas continúan el juego Interactuando de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa ya que uno por uno decide en qué momento del juego participará.

3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Aymar menciona “si mish repetamos tunos”, Kataleya dice “guardamos todo el material después que jugamos”

Anexo

Diario de campo N°6

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha :23/10/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Colocar la cola al burro”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Los niños y niñas en asamblea recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. Escuchan una situación para problematizar la actividad: “Un día Juan iba caminando por una chacra, de pronto se encontró a un burrito que lloraba y lloraba, el niño se acercó y le pregunto por qué lloraba, el burrito le conto que una noche se acostó a dormir y al día siguiente se despertó sin colita y no sabía por qué”, los niños seguidamente plantean sus respuestas para resolver la situación problemática y proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses.</p> <p>3.15 pm. Los niños proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de la actividad lúdica, Sebastian expresa “respetar al amigo, no empujarlo durante el juego”, Valentina por su parte propone “compartir los roles durante el juego”, Ariana expresa “respetaremos turnos para participar pofe”, Adriana por su parte expresa “cuidar al amigo mientras este está vendado los ojos”</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se ubican en un círculo y deciden que niño será el primero en participar del juego coloca la cola al burro, Cristel participa primera se le venda los ojos y sujetando la cola del burro, sus compañeritos le van indicando: Valentina dice “de frente de frente amiga”, se escucha expresar a Dayron “sigue sigue de frente” y otros niños la alientan “vamos amiga tú puedes a un lado esta e burro”, así le siguen dando indicaciones hasta que Cristel logra ponerle la colita al burro”, seguidamente al ver esto Mathias, Arixon, Vania, Danna corren hacia su amiga y le dan un abrazo.</p>	<p>La actividad "Colocar la cola al burro" fomentó el respeto, la colaboración y la empatía entre los niños. Desde el inicio, se mostraron comprometidos con las normas de convivencia, asegurando la participación equitativa y el respeto por los turnos. Durante el juego, brindaron apoyo a sus compañeros con indicaciones claras y palabras de aliento, fortaleciendo el trabajo en equipo y la confianza. Además, evidenciaron solidaridad al celebrar los logros de sus amigos con gestos de afecto. Finalmente, reflexionaron sobre su comportamiento y destacaron la importancia de cuidar los materiales, demostrando una actitud responsable y cooperativa.</p>

<p>3.40 pm. Los niños y niñas continúan el juego Interactuando de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa ya que uno por uno decide en qué momento del juego participará.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Aymar menciona “si mish repetamos tunos”, Kataleya dice “guardamos todo el material después que jugamos”</p>	
---	--

Anexo

Diario de campo N°7

Docente practicante : Luz Karina Cueva Bautista
Fecha :20/11/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Jugamos lanzando avioncitos de papel cerca y lejos”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en asamblea para dialogar sobre los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente muestra a los niños una caja sorpresa, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido de la caja, seguidamente la docente descubre los avioncitos que estaba en la caja sorpresa, los niños socializan los posibles juegos que se pueden realizar con los avioncitos de papel. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>3.20pm. Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas “Jugamos lanzando avioncitos de papel cerca y lejos”, Sebastián levanta la mano y expresa “escuchar con atención, no empujarlo durante el juego”, Valentina por su parte propone “solo podemos jugar en el patio.</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se dirigen al patio, todos como lo habían propuesto se toman de las manos y ordenadamente salimos, una vez que todos estábamos en el patio, la docente dialoga con los niños, luego se les pide que se agrupen de 3 integrantes, para poder lanzar los avioncitos de papel. Una vez que habían lanzado sus avioncitos pedimos a los niños que observen quien lanzo más lejos y más cerca. Todos muy atentos expresaban sus opiniones.</p> <p>3.40 pm. Después de lograr que la gran mayoría de niños lancen sus avioncitos, ellos muy felices empezaron a divertirse y correr por el patio.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Valentina menciona que le gustó mucho lanzar su avioncito de papel.</p>	<p>La actividad permitió a los niños desarrollar habilidades motoras y fortalecer la convivencia mediante el respeto de acuerdos. Desde el inicio, participaron activamente en la formulación de normas, demostrando organización y compromiso. Durante el juego, mostraron entusiasmo al lanzar sus avioncitos y reflexionaron sobre las distancias alcanzadas, promoviendo la observación y el pensamiento crítico. Además, respetaron turnos y compartieron espacios sin inconvenientes. Finalmente, al regresar al aula, expresaron satisfacción con la actividad, evidenciando que el juego fortaleció su capacidad de trabajar en equipo y respetar reglas.</p>

Anexo
Diario de campo N°8

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha : 21/11/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Jugamos a agrupar pelotas de colores”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>2.00 p.m. Los niños y niñas en asamblea recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante la actividad pedagógica.</p> <p>2.05 pm. La docente muestra a los niños una caja de pelotas mezcladas y les comenta que está preocupada porque no sabe cómo realizar un juego para que pueda ordenar las pelotas, los niños realizan sus predicciones por iniciativa propia sobre el juego que podrían realizar y que este permita ordenar las pelotas. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>2.15 pm. Lo niños plantean normas de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo del juego, Kahory menciona “cuidar a nuestros amigos y respetar nuestro espacio en el momento de juego”, Adrianiz por su parte plantea “esperar nuestro turno para participar” y otros niños mencionan otros acuerdos más.</p> <p>2.20 pm. Los niños junto a la maestra se ubican en un círculo y dialogan para decidir en qué turno participarán, Sebastián, Matías y Alessandro participan en un primer momento. los niños fueron sujetando entre sus manos una pelota de color y fueron ubicándolo en la caja del color que corresponde. Mientras que sus compañeros que esperaban su turno para participar. Los niños y niñas continúan el juego Interactuando de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa. Hasta que todos logren participar en el juego.</p> <p>2.45 pm. Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	<p>La actividad permitió que los niños desarrollaran habilidades cognitivas y motoras al clasificar las pelotas por colores, fomentando la observación y la toma de decisiones. Desde el inicio, participaron activamente en la formulación de acuerdos, demostrando respeto y trabajo en equipo. Durante el juego, esperaron su turno con paciencia y colaboraron entre sí para completar la tarea de forma organizada. Finalmente, al expresar sus experiencias a través del dibujo, evidenciaron entusiasmo y satisfacción, lo que indica que la dinámica fue efectiva y motivadora para su aprendizaje.</p>

Anexo

Diario de campo N°9

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha :22/11/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Jugamos con los globos de colores”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>2.00 p.m. Los niños y niñas en asamblea recuerdan los acuerdos que deben cumplir durante la actividad pedagógica.</p> <p>2.05 pm. La docente muestra a los niños una caja mágica, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido de la cajita mágica, seguidamente la docente descubre los globos de diferentes colores que estaba en la caja mágica, los niños plantean los posibles juegos que se pueden realizar con los globos de colores. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>2.15 pm. Lo niños proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de la actividad lúdica, Yosimar expresa “respetar al amigo, jugar sin empujarlo”, Valentina por su parte propone “esperar nuestro turno para participar”, Ariana expresa “jugar con todos los amigos”.</p> <p>2.20 pm. Los niños junto a la maestra se ubican en un círculo y los niños voluntarios participan sujetando las bolsitas, mientras que el resto de niños decide participar ubicando los globos de acuerdo a su color. Antes de iniciar la actividad Cristina que ese día había llegado triste de casa porque se había caído llegando al jardín, comenzó a llorar, sus amiguitos notaron eso y Leonardo se acercó a la niña que no quería jugar porque tenía miedo caerse, el niño le expreso “amiguita no llores yo te voy a cuidar para que no te caigas de nuevo ya, ven juega conmigo (sujetando su manito e invitándola a jugar), posteriormente se inició el juego y los niños todos se integraron, comenzaron a jugar todos los niños fueron sujetando entre sus manos un globo de color y fueron ubicándolo en la bolsa del color que corresponde. Mientras que sus</p>	<p>La actividad con los globos de colores permitió que los niños reforzaran valores como la cooperación, la empatía y el respeto por los turnos. Desde el inicio, participaron activamente en la formulación de acuerdos, lo que favoreció una convivencia armoniosa. Un momento significativo fue cuando Leonardo brindó apoyo a Cristina, demostrando sensibilidad y solidaridad, lo que fortaleció el lazo afectivo entre los niños. Durante el juego, cada uno tuvo la oportunidad de participar e integrarse, fomentando la autonomía y el trabajo en equipo. Finalmente, al representar su proyecto a través del dibujo, expresaron alegría y satisfacción, evidenciando el impacto positivo de la actividad en su aprendizaje y bienestar emocional.</p>

<p>compañeros que esperaban su turno para participar alentaban a sus amigos expresando “vamos Vale, Cristina, Kataleya, ustedes pueden”. Esta acción lo repitieron en dos turnos para que todos los niños se integren y participen en el juego.</p> <p>2.40 pm. Los niños y niñas continúan el juego Interactuando de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa ya que uno por uno decide en qué momento del juego participará.</p> <p>2.45 pm. Los niños dibujan lo que más les gusto de la actividad.</p>	
---	--

Anexo

Diario de campo N°10

Docente practicante : Lesly Mireyla Montenegro Fernandez
Fecha :23/11/23
Lugar : I.E 446
Actividad : “Jugamos Relacionando con mis amigos”

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en asamblea para dialogar sobre los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente muestra a los niños una caja sorpresa, los niños realizan sus predicciones sobre el contenido de la caja, seguidamente los niños descubren el contenido de la caja (conos de cartón de diversas colores y láminas de colores) plantean sus ideas los posibles juegos que se pueden realizar con el material presentado. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>3.20pm. Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas “jugamos relacionando con mis amigos”.</p> <p>3.20 pm. Los niños junto a la maestra se ubican en un espacio amplio del aula y dialogan que participarán de dos en dos, primero sale a participar Dayron y Kahory, ambos a la cuenta de tres inician a relacionar los conos de papel de acuerdo a la lámina del color que corresponde, mientras los niños llevan a cabo el juego, sus compañeros van dándole ánimos a sus amigos, expresando “vamo Dayron tú puedes”, “Kahory Kahory”. Estas acciones la repiten en determinadas oportunidades hasta que logren participar la gran mayoría de niños del aula.</p> <p>3.40 pm. Después de logras que la gran mayoría de niños participe, los niños recogen el material y lo guardan en su lugar, mientras expresa “profe cuidamos el material y cumplimos los acuerdos.</p> <p>3.45 pm. Los niños pasan a aula y entre ellos dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Jazziel</p>	<p>La actividad “Jugamos Relacionando con mis Amigos” promovió el trabajo en equipo, el respeto por los turnos y el sentido de pertenencia en el grupo. Desde el inicio, los niños participaron activamente en la formulación de acuerdos y en la exploración del material, lo que incentivó su curiosidad y creatividad. Durante el desarrollo del juego, se evidenció un ambiente de cooperación, ya que alentaban a sus compañeros con expresiones de apoyo y entusiasmo. Además, demostraron responsabilidad al recoger y cuidar los materiales utilizados. Finalmente, la expresión de sus emociones al compartir sus experiencias reforzó la importancia del juego en su desarrollo socioemocional.</p>

menciona “me guto mucho que jugué con mis amigos mish” y así todos los niños expresan su sentir de lo que más les gusto del juego.	
--	--

Anexo

Diario de campo N°11

Docente practicante : Evelyn Miluska Gomez Cerna
Fecha :24/11/23
Lugar : I.E 446
Actividad : Jugando con las figuras geométricas

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
<p>3.00 p.m. Llegamos al aula pedagógica, los niños y niñas se ubicaron en su lugar y en asamblea platicaron sobre cuáles son los acuerdos que deben respetar durante la actividad pedagógica.</p> <p>3.05 pm. La docente les cuenta un caso donde Juan hoy se fue de paseo y mientras caminaba por el parque encontró una cajita con muchas figuras (cuadrado, círculo, triángulo y un dado), realiza unas interrogantes para ver las ideas de los niños de los posibles juegos que se pueden realizar con las figuras geométricas mostradas. Los niños levantando la mano y esperando su turno van expresando sus ideas.</p> <p>3.10 pm. La docente expresa el propósito de la actividad y los niños proponen ideas de cómo podríamos jugar con las figuras geométricas.</p> <p>3.15 pm. Los niños dialogan sobre que acuerdos tendrán que considerar para llevar a cabo el juego en armonía y puedan socializar con sus compañeros en armonía, Sebastian expresa “respetar al amigo mientras está jugando, no empujarlo durante el juego”, Valentina por su parte propone “hacer porras mientras los compañeros están jugando”, Adrianis dice “solo debe pararse quien va a participar del juego”</p> <p>3.20 pm. Los niños dirigidos por la maestra se ubican en semicírculo en el aula, mientras la docente junto a Kahory y Bianca ordenan las figuras geométricas en el piso para dar inicio al juego. La maestra pide un voluntario para dar inicio al juego, levanta la mano Arixon y se le entrega el dado este lo lanza y reconoce la figura del cuadrado, ahora tendrá que saltar por todos los cuadrados que están colocados en el piso que encuentre, mientras tanto el resto le va haciendo porras, aplaudiendo y gritando vamos Arixon tú puedes.</p> <p>3.30 pm. Josimar y Bianca piden participar. Se le otorga primero a Bianca, ella lanza el</p>	<p>La actividad “Jugando con las figuras geométricas” fomentó el aprendizaje a través del juego, permitiendo que los niños exploran y reconocieran diferentes figuras de manera lúdica. Desde el inicio, se evidenció una participación activa en la formulación de acuerdos y reglas, lo que favoreció un ambiente de respeto y compañerismo. Durante el desarrollo del juego, los niños mostraron entusiasmo, animando a sus compañeros y esperando su turno con paciencia. La dinámica grupal fortaleció su sentido de pertenencia y colaboración. Al finalizar, expresaron su alegría y satisfacción por haber compartido el proyecto con sus amigos, reflejando así el impacto positivo del juego en su desarrollo social y emocional.</p>

<p>dado y otra vez cayó en la figura del cuadrado, Bianca salta en busca de todos los cuadrados, mientras el resto le va haciendo barra. Así los niños dialogando repiten el juego buscando que todos los compañeros participen. De forma armoniosa.</p> <p>3.45 pm. Los niños y la docente dialogan como se sintieron realizando el juego, si respetaron acuerdos, Leonardo menciona “feliz popetola me gustó mucho jugar con mis amigos”, Dayron dice “si todos somos amigos popetola y todos tenemos que jugar”</p>	
---	--

Anexo 12: guía de observación después de aplicar las sesiones de aprendizaje

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO

SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

POST TEST

NOMBRE DEL NIÑO(A): ABANTO NARRO, MATHIAS JEFFERSON				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): AGUILAR GUEVARA, DAMARIS LUCIANA KRISTEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALARCON SAAVEDRA, KEREM				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA MEDINA, KAHORY VALENTINA KALESSCA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA SAUCEDO, DORELI LISBETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): ALEJANDRIA SAUCEDO, VANIA SHAMADÍ				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): CARRERO MARQUEZ, JOSIMAR AGUSTIN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.		X	
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHAVEZ DIAZ, MATHIAS DAYRON GABRIEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHUMAN ALDANA, FRANK JAZZIEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): CHUMAN MERCADO, LEIRE CATALEYA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
Nº	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.		X	

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): CUBAS DIAZ, KEILEY AYMAR				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): DIAZ MEJIA, ESTRELLA ISABEL				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): FLORES URQUIA, IBRAIM ÁXEL ARIF				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.		X	
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): FONSECA GUERRERO, ADRIANA VALENTINA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): HERNANDEZ BORGES, GIOYLIMAR PATRISIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MANAY ESTELA, KHALESY ARACELY				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MEJIA FRÍAS, DANNA ALESSIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.		X	
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MENOR DE LA CRUZ, ADRIANA ANTONELA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): MENOR DE LA CRUZ, ARIANA NOELIA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): MUÑOZ CORREA, ARIANA BELEN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.		X	
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): PAREDES COLMENAREZ, ADRIAN DAVID				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.		X	
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): RAMIREZ CAYAO, GREYCI YAMILETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa		X	
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): REY CRUZ, ADRIHANYZ YEXIRETH				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): TORRES LINARES, BIANCA VALESKA				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.			X
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.		X	
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS**

NOMBRE DEL NIÑO(A): VALDERRAMA SALAS, JARED SEBASTIAN				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

NOMBRE DEL NIÑO(A): FLORES QUINTOS ARIXON PATRIK				
Desarrollo Social				
COMPETENCIA:				
N°	Preguntas	Nunca (Inicio)	A veces (Proceso)	Siempre (Logrado)
1	Proponen ideas de juego de acuerdo a sus intereses y necesidades.			X
2	se integra con sus compañeros de aula en diversas actividades sociales y recreativas.			X
3	Proponen acuerdos de convivencia que se tomarán en cuenta durante el desarrollo de las actividades lúdicas.		X	
4	Se relaciona con sus compañeros de aula en diferentes actividades cotidianas y juega en pequeños grupos.			X
5	Tiene muestras de afecto por sus compañeros y los integra en los juegos que realiza.			X
6	Participa y respeta los acuerdos de convivencia buscando el bienestar de todos.			X
7	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa			X
8	Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.			X

Anexo 13: Registro reflexionando sobre la aplicación de los juegos

Registro de Reflexión - Docente: Cueva Bautista Luz Karina
Tercera Actividad: Evaluación del Desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje Al evaluar las sesiones de aprendizaje, es evidente que los niños antes de la intervención presentaban dificultades en la interacción social, una notable falta de iniciativa en el juego, escasa expresión de afecto, ausencia de planificación en las actividades lúdicas y la carencia de materiales adecuados. Sin embargo, tras la implementación de las estrategias, los avances en su desarrollo social, emocional y cognitivo fueron significativos. A través de los juegos, los niños pudieron socializar, trabajar en equipo, y expresar emociones de manera más abierta, proponiendo y respetando reglas, lo cual generó un ambiente de cooperación y mutuo apoyo. La interacción se fortaleció, y observamos un avance en su autonomía y habilidades para convivir con otros.
Cuarta Actividad: Reflexión Crítica y Evaluación de la Aplicación de los Juegos El juego demostró ser una herramienta fundamental en la promoción de la socialización y el trabajo en equipo entre los niños. Desde la actividad inicial, "Jugamos al gato y el ratón", hasta "Jugamos con las figuras geométricas", observamos una mejora notable en la integración de los niños. Ellos asumieron roles, respetaron turnos y mostraron empatía hacia sus compañeros. Si bien en algunas actividades hubo desafíos, como en "El rey manda" y "Jugamos con los globos de colores", donde algunos niños se resistieron inicialmente a integrarse, la intervención docente y el apoyo entre compañeros lograron que todos se sintieran incluidos. Como docente, también aprendí a ajustar mis estrategias pedagógicas a las necesidades de los niños, lo que me permitió enriquecer el proyecto educativo.

Registro de Reflexión - Docente: Gomez Cerna Evelyn Miluska**Tercera Actividad: Evaluación del Desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje**

Al principio de nuestra intervención, los niños mostraban serios problemas en cuanto a su interacción social y escasa disposición para participar en juegos. Esta situación mejoró progresivamente gracias a la implementación de actividades lúdicas, lo que favoreció su integración social y la expresión de emociones. Los avances fueron notables, especialmente en el trabajo en equipo y el respeto por las normas, elementos que se promovieron de forma constante durante las sesiones. A través del juego, los niños comenzaron a tener más iniciativa, y las dinámicas que les propusimos sirvieron como puente para una participación activa, lo que permitió que su desarrollo cognitivo y emocional se viera potenciado.

Cuarta Actividad: Reflexión Crítica y Evaluación de la Aplicación de los Juegos

Las actividades de juego fueron una herramienta pedagógica esencial en la mejora de la convivencia y la socialización. En todas las sesiones, observamos que los niños no solo mejoraron su capacidad para colaborar, sino que también aprendieron a expresar sus emociones de manera adecuada. Actividades como "Las sillas musicales" y "Colocar la cola al burro" reforzaron la importancia del respeto y la colaboración, pero también nos enseñaron a reconocer las dificultades de los niños para integrarse a ciertos juegos. A pesar de estas dificultades iniciales, pudimos ver cómo las dinámicas inclusivas ayudaban a que todos se sintieran parte del grupo. Como docente, aprendí a adaptar mis expectativas y a tener en cuenta las diversas necesidades de los niños, ajustando la intervención pedagógica cuando era necesario.

Registro de Reflexión - Docente: Montenegro Fernandez Lesly Mireyla**Tercera Actividad: Evaluación del Desarrollo de las Sesiones de Aprendizaje**

En las primeras sesiones, notamos que los niños mostraban dificultades en la interacción social y en la expresión emocional. Además, había una falta de iniciativa en las actividades lúdicas, y la planificación de las actividades no estaba claramente definida. No obstante, a medida que las sesiones avanzaban, el impacto del juego como estrategia pedagógica se hizo evidente. Los niños comenzaron a interactuar de manera más fluida, expresaron sus emociones de forma más abierta y aprendieron a trabajar en equipo. Las actividades lúdicas permitieron que los niños mejoraran su capacidad de convivir con los demás, creando un ambiente de respeto mutuo y colaboración.

Cuarta Actividad: Reflexión Crítica y Evaluación de la Aplicación de los Juegos

Las diez sesiones de aprendizaje fueron fundamentales para observar el impacto del juego en el desarrollo social de los niños. Desde la actividad "Jugamos al gato y el ratón", se notó un avance en la integración de los niños, que pasaron de mostrar desconfianza a asumir roles de manera más natural y respetar turnos. Aunque hubo algunas dificultades, como en la actividad "El rey manda", donde algunos niños no se integraron fácilmente, la intervención docente fue crucial para superar estos retos. El juego se convirtió en una herramienta inclusiva, permitiendo que todos los niños participaran activamente. A lo largo de estas sesiones, pude comprender mejor las características y necesidades de los niños, lo que me permitió adaptar mis prácticas pedagógicas de manera más efectiva para su beneficio.