



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

**TESIS**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA  
PRACTICA DE VALORES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE  
5 AÑOS DE LA IE. N° 281 “VISALOT ALTO” - BAGUA  
GRANDE**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:**

**Bach. CADENA RAMIREZ, LOUIS DAVIS LEOPOLD**

**Bach. LLATAS ROJAS, LUZ MERLY**

**Bach. LOZANO MARRUFO, LUZ LINDA**

**JAÉN – PERÚ**

**2025**

# REPORTE DE SIMILITUD

## JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA PRÁCTICA DE VALORES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IE. N° 281 ...

EESPP VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::18643:532879885

80 páginas

Fecha de entrega

25 nov 2025, 9:00 a.m. GMT-5

22.280 palabras

116.250 caracteres

Fecha de descarga

25 nov 2025, 9:04 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_Luz Merly Llatas Juegos Tradicionales\_25-11-2025.docx

Tamaño del archivo

3.2 MB



Página 2 de 89 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::18643:532879885

## 18% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Trabajos entregados

### Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



## **DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **TÍTULO:**

Juegos tradicionales para mejorar la práctica de valores sociales en los niños de 5 años de la IE. N°281 “Visalot Alto” - Bagua Grande.

### **AUTORES:**

Bach. Cadena Ramirez, Louis Davis Leopold

Bach. Llatas Rojas, Luz Merly

Bach. Lozano Marrufo, Luz Linda

### **ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:**

Dr. Edi Alberto Cruz Gálvez

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4490-9609>

### **SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:**

Institución educativa N° 281

Lugar: Bagua Grande

Distrito: Bagua Grande

Provincia: Utcubamba

Región: Amazonas

### **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:**

Fecha de Inicio: 15 de abril 2023

Fecha de término: 23 de diciembre 2023

### **LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:**

Línea de investigación: Pedagogía, currículo y didáctica.

Eje temático: Atención y educación de la primera infancia.

### **JURADOS:**

**Presidente:** Dr. Juan Carlos Saavedra Montenegro

**Secretario:** Mag. Abel Elvis Baca Sánchez

**Vocal:** Lic. Any Rosmery Llatas Cabrera

La presente tesis está dedicada a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera; a mis adorados padres por su apoyo incondicional, sus sabios consejos y su valioso tiempo brindado para seguir formándome profesionalmente.

***Luz Linda***

A Dios, con mucho amor y gratitud por cuidarme y permitirme seguir creciendo en mi carrera profesional; a mis padres, hermanas, esposo y demás familiares, que han sido mi fuente de inspiración, para lograr superarme, alcanzar mis metas y cumplir uno de mis grandes sueños.

***Luz Merly***

A Dios, por darme la fortaleza y sabiduría para culminar esta etapa de mi vida personal y a mi madre quien con sus sabios consejos han sabido guiarme por el buen camino y gracias a su apoyo logré cumplir mis metas trazadas.

***Louis Davis***

A Dios Todo Poderoso por brindarnos la vida, la salud y la sabiduría. Asimismo, a la casa de estudios de la EESPP “Víctor Andrés Belaúnde” por darnos la oportunidad de seguir creciendo profesionalmente mediante el Programa de Profesionalización Docente, y a toda la plana docente quienes han contribuido con sus enseñanzas en nuestra formación profesional

De la misma manera, a mis familiares, por su gran apoyo incondicional; a los maestros: Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz, Dr. Gerson Chuquilin quienes nos han guiado a lo largo del desarrollo de nuestro trabajo de investigación y al asesor de tesis, el Dr. Edi Alberto Cruz Gálvez en la conducción del proceso de investigación científica, que al final nos ha permitido culminar con éxito los estudios para obtener el grado de bachiller y el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

***El grupo***

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Louis Davis Cadena Ramírez, con DNI 72546141; Luz Merly Llatas Rojas, identificada con DNI 73439412 y Luz Linda Lozano Marrufo, identificada con DNI 71760047; egresados del Programa de Profesionalización Docente (PPD) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la tesis titulada: "Juegos tradicionales para mejorar la práctica de valores sociales en los niños de 5 años de la IE. N°281 "Visalot Alto" - Bagua Brande", para obtener el título de Licenciado en Educación en el Programa de Estudios de Educación Inicial.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis es producto de nuestra autoría. Los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultados y referenciados en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

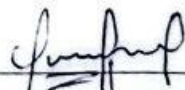
Jaén, marzo de 2025



Luz Linda Lozano  
Marrufo



Luz Merly Llatas Rojas



Louis Davis L Cadena  
Ramírez

## ÍNDICE

RESUMEN.....	xi
ABSTRACT .....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I.....	16
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	16
1.1.1 Antecedentes de Investigación.....	16
1.1.1.1. Antecedentes internacionales.....	16
1.1.1.2. Antecedentes nacionales .....	19
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema .....	21
1.1.3. 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.....	24
MARCO TEÓRICO .....	24
2.1. LOS VALORES.....	24
2.1.1 Teorías sobre los valores.....	24
2.1.1.1. Subjetivismo axiológico o el subjetivismo en los valores .....	24
2.1.1.2. Objetivismo axiológico .....	25
2.1.2. Clasificación de los valores .....	25
2.1.2.1. Clasificación de Max Scheler .....	25
2.1.2.2. Clasificación de Quintana (1992).....	26
2.1.3. Los valores sociales. ....	26
2.1.4. Estrategias metodológicas.....	28
2.2. EL JUEGO.....	29
2.2.1. Teorías clásicas sobre el juego.....	30
2.2.1.1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855) .....	30
2.2.1.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación de Lazarus (1833).....	30

2.2.1.3. La teoría pragmática o del pre-ejercicio.....	31
2.2.1.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904).....	31
2.2.2. Teorías modernas sobre el juego.....	31
2.2.2.1. Teoría general del juego o de la dinámica infantil de Buytendijk.....	31
2.2.2.2. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932). .....	32
2.2.2.3. Teoría psicoevolutiva de Piaget .....	32
2.2.2.4. Teoría de la escuela soviética: Vygotski y Elkonin .....	32
2.2.3. Tipos de juegos según Piaget .....	32
2.2.4. Los juegos tradicionales .....	33
2.2.4.1. La Rayuela .....	34
2.2.4.2. La gallinita ciega.....	35
2.2.4.3. Kiwi o Tumba lata.....	35
2.2.4.4. El juego de las escondidas (ampay).....	36
2.2.4.5. El lobo se fue a la guerra .....	36
2.2.4.6. Juego de la mancha .....	36
CAPÍTULO III.....	37
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.....	37
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN .....	37
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN .....	41
3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas .....	41
3.2.1.1. Campo de acción: Planificación de talleres de aprendizaje .....	41
3.2.1.2. Campo de acción: Ejecución de talleres de aprendizaje .....	44
CAPÍTULO IV .....	78
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	78
CONCLUSIONES.....	86
RECOMENDACIONES.....	87
REFERENCIAS.....	88
ANEXOS .....	93

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la práctica de valores sociales a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande. La metodología utilizada fue de investigación acción, la población estuvo constituida por 15 niños de la mencionada aula, se empleó la técnica de la observación y como instrumentos al diario de campo, los registros etnográficos y la ficha de observación. Con la intervención pedagógica basada en talleres de aprendizaje con juegos tradicionales como la gallinita ciega, las escondidas, la rayuela, el lobo se fue a la guerra, el kiwi y la mancha; se logró mejoras significativas en la práctica de los valores de responsabilidad, respeto, solidaridad y honestidad; evidenciando cambios satisfactorios en las conductas y actitudes de los niños, como la reducción de comportamientos agresivos, la demostración de honestidad, el cumplimiento responsable de compromisos grupales y la disposición para apoyar a sus pares.

**Palabra clave:** Talleres de aprendizaje, juegos tradicionales, valores

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to strengthen the practice of social values through traditional games among 5-year-old children at Early Childhood Education Institution No. 281 "Visalot Alto" in Bagua Grande. The methodology used was action research. The population consisted of 15 children from the aforementioned classroom. Observational techniques were used, with field diaries, ethnographic records, and observation sheets as instruments. Through the pedagogical intervention based on learning workshops with traditional games such as blind man's bluff, hide-and-seek, hopscotch, wolf went to war, kiwi, and tag, significant improvements were achieved in the practice of the values of responsibility, respect, solidarity, and honesty. Satisfactory changes in the children's behaviors and attitudes were evident, such as a reduction in aggressive behavior, demonstrations of honesty, responsible fulfillment of group commitments, and a willingness to support their peers.

**Key word:** Learning workshops, traditional games, values

## INTRODUCCIÓN

En los estudiantes de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande, se han observado actitudes que contradicen los valores propuestos en el aula e Institución Educativa. Revisando investigaciones locales referente a este tema no se ha podido encontrar. Ante ello, se ha llevado a plantearse la pregunta ¿Cómo mejorar desde la práctica educativa, la vivencia de valores sociales en niños de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande?

La investigación se justificó teóricamente, porque en diversas investigaciones internacionales y nacionales reseñados se evidenció que el uso del juego como estrategia metodológica han generado cambios sustanciales en la práctica de valores de los estudiantes; metodológicamente, porque la investigación acción favorece el trabajo con los niños y que los docentes realicen sus actividades y brindar acompañamiento oportuno y adecuado.

El objetivo general es fortalecer la práctica de valores sociales a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande. Implicó un trabajo cercano del docente con los estudiantes, generando talleres con el uso de juego tradicionales como ente generador de cambio de actitudes, lo que ha requerido trabajo de equipo de los investigados e investigadores.

En el capítulo I, en el planteamiento del problema, se hace una revisión de trabajos de investigación internacionales y nacionales concluyéndose que el trabajo con niños en relación a los valores se han conseguido resultados muy favorables para la convivencia armoniosa entre estudiantes. El análisis del contexto y el diagnóstico de la institución evidencian comportamientos que no favorecen la convivencia, lo que impulsa la necesidad de implementar estrategias para fortalecer la práctica de valores.

A ello se suma que el entorno no contribuye a un desarrollo saludable, lo que lleva a plantear la siguiente interrogante: ¿Cómo mejorar, desde la práctica educativa, la vivencia de valores sociales en niños de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande? Se presentan el objetivo general: Fortalecer la práctica de valores sociales a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande. y los específicos: Planificar talleres de aprendizaje de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales y ejecutar los talleres de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica los valores sociales.

Todo el trabajo o la investigación se justifica por la importancia de trabajar en la niñez la práctica de valores siendo fundamental para mejorar nuestra convivencia en la sociedad.

En el capítulo II, del marco teórico, se describen, las teorías sobre los valores como el subjetivismo axiológico y el objetivismo. Asimismo, se describen la clasificación de los valores dados por Max Scheler y Quintana. Se desarrollan los conceptos de los valores sociales de la responsabilidad, respeto, honestidad, solidaridad y se describen las estrategias metodológicas para desarrollar valores.

Se menciona las teorías clásicas: teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855), la teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación de Lazarus (1833), pragmática o del pre-ejercicio, teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904); y entre teorías moderna, la dinámica infantil de Buytendijk, teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932), psicoevolutiva de Piaget y escuela soviética de Vygotski y Elkonin.

Profundizando en Piaget se describen tipos de juegos: funcional, simbólico, reglas en juegos, juegos en construcción. Se detallan los juegos tradicionales como la Rayuela, la gallinita ciega, Kiwi o Tumba lata, el juego de las escondidas o ampay, el lobo se fue a la guerra y juego de la mancha, relacionándolos con los valores a trabajar.

En el capítulo III, en la Intervención pedagógica, el método de la investigación fue la investigación-acción, se ha desarrollado el Plan de acción con dos campos de acción, el primer campo es la planificación, desarrollándose tres actividades: coordinación con la directora de la Institución Educativa para la planificación, reuniones colegiadas entre docentes y la planificación y elaboración de talleres de aprendizaje.

En el segundo campo de acción fue la ejecución de talleres de aprendizaje, en el cual se han desarrollado dos actividades; empieza con la ejecución de talleres de aprendizaje incorporando los juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales, los cuales fueron: el taller de la gallinita ciega, las escondidas o el ampay, la rayuela o el mundo, el lobo se fue a la guerra, la mancha, el kiwi; y la otra actividad específica es la evaluación de la efectividad de las estrategias didácticas para mejorar la práctica de valores en los niños.

En el capítulo IV, el análisis y discusión de resultados se hace un contraste entre los objetivos específicos: planificar talleres de aprendizaje de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales, donde se visualiza la importancia de las actividades como reuniones colegiadas y coordinaciones respectivas, y con respecto al segundo objetivo de ejecutar los talleres de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica los valores sociales en sus actividad específica la evaluación de la efectividad de las estrategias didácticas para mejorar la práctica de valores en los niños. En general, se resalta los niveles de fortalecimiento de los valores de respeto, responsabilidad, solidaridad y la honestidad.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.1.1 Antecedentes de Investigación**

###### **1.1.1.1. Antecedentes internacionales**

En este apartado presentamos una selección de información de algunos estudios de investigación que hablan sobre los juegos lúdicos para optimizar los valores en la vida diaria en niños de instrucción Inicial. Estas investigaciones las obtuvimos de Alicia CONCYTEC, Redalyc, Google académico y base de datos Scopus, de ellas presentamos a continuación, los objetivos, la metodología, los resultados y conclusiones.

Brenes (2020) en su trabajo titulado “Fortalecimiento de la práctica de los valores del respeto y la solidaridad por medio de una propuesta de estrategias pedagógicas en la convivencia de niños y niñas de 3 a 4 años con la participación de sus abuelos y abuelas a través de la lúdica y el diálogo”, su objetivo fue fortalecer la solidaridad y respeto en las interacciones cotidianas a través del juego y el diálogo. Fue un estudio de investigación-acción con una metodología cualitativa.

Se utilizaron la observación participante y la conversación, sirviendo como instrumento de recojo de datos un diario de campo y un cuestionario. El escritor es concluyente respecto el intercambio generacional que floreció en una comunidad de aprendizaje fue un cambio de sentido curricular, con la sugerencia de talleres que, antes de centrarse en lo académico, llenaran cada momento compartido con el juego y diálogo. Los abuelos fueron un tesoro de sabiduría que hizo que la vida en el aula fuera más fácil para todos.

Por lo tanto, la enseñanza no se limita al salón de clases; más bien, los docentes deben buscar, crear y desarrollar estrategias pedagógicas e instructivas que den cuenta de los diversos contextos que impactan no solo sus propias vidas sino también las de sus alumnos.

Rodriguez (2019) en su investigación "El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar ", que presentó naturaleza cualitativa, y la metodología utilizada fue descriptiva. Las técnicas utilizadas fueron entrevistas y observaciones, con una guía de entrevista estructurada y entrevistas no estructuradas utilizadas para la recolección de datos. La muestra incluyó a un maestro de tiempo completo, un maestro de tiempo parcial, un asistente y cinco padres de niños de cinco y seis años del nivel de transición.

El estudio concluye que la inclusión de juegos como herramienta pedagógica para inculcar el valor en los infantes del nivel de innovación de la institución elegida para la investigación es crucial. Asimismo, la autora propuso un juego de cartas como herramienta pedagógica para inculcar valores en los infantes del nivel de innovación a través del juego, repercutiendo positivamente en sus familias, escuelas y comunidades.

Navarro (2018) en su tesis "El tren de los valores como estrategia lúdica para mejorar la convivencia de los estudiantes de pre-jardín del hogar infantil Mickey Mouse del Barrio La María – Cartagena" tuvo como finalidad fortalecer los valores de los estudiantes de la institución elegida por el equipo de investigación. El estudio adopta los criterios teóricos del paradigma cualitativo (también conocida como investigación interpretativa) y de la investigación descriptiva. Los estudiantes del Hogar Infantil Mickey Mouse de la colonia María

la Baja de Cartagena Bolívar, constituyeron la población, de la cual se extrajo una muestra representativa de 22 preescolares de escasos recursos socioeconómicos.

En este estudio se empleó la observación participante, entrevistas semiestructuradas, un diario de campo y una guía de preguntas. El autor concluye que el Tren de Valores es un enfoque metodológico que ayuda a los estudiantes a fortalecer sus valores al sensibilizarlos sobre la importancia del buen comportamiento en el ámbito escolar y social.

López (2018) en su tesis “Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores en niños preescolares de una institución educativa oficial de Bucaramanga”, se propuso experimentar con estrategias lúdicas y pedagógicas basadas en juegos para reforzar el carácter moral en niños en edad preescolar. Fue evidente la naturaleza cualitativa y la orientación de investigación-acción del estudio.

El objetivo era definir las estrategias revisando datos relevantes, ponerlas en acción con un conjunto de actividades esbozadas para promover el valor deseado y examinar los datos recopilados con los instrumentos para determinar si las estrategias tuvieron éxito o no. Un total de 24 estudiantes, incluidas 16 niñas y 8 niños, de 5 a 6 años de edad, conformaron la población censal. Tres instrumentos de recojo de datos observación, un diario pedagógico y entrevistas ayudaron en el trabajo de campo.

Los hallazgos mostraron que la introducción de valores a través del juego en los años preescolares conduce a cambios beneficiosos en la interacción social y la solución de problemas en la vida diaria, y que el proyecto tuvo un efecto positivo en las familias que participaron en sus actividades. El resultado final fue un video en línea y un juego de tarjetas didácticas basado en las sólidas estrategias pedagógicas del juego.

En una investigación Rodríguez et al. (2023) titulada “Jugar en igualdad. Análisis de roles de género de los juegos tradicionales en educación infantil: Estudio de caso en una escuela de la Región de Murcia” busca analizar los roles de género que surgen en los juegos tradicionales en educación infantil, su metodología es cualitativa y los resultados sugieren que es necesario tener en

cuenta la perspectiva de género al aplicar actividades como los juegos tradicionales, Los datos muestran cómo este alumnado de tan sólo cinco años ya comienza a mostrar roles de género en los juegos tradicionales.

En los diferentes trabajos correspondientes a autores internacionales reseñados se verifica la utilización, sobre todo, del enfoque cualitativo, donde se evidencia que es factible el uso de los juegos como táctica para fomentar valores en la vida diaria, en los sujetos de investigación. Por ello, brindan diferentes aportes como herramientas didácticas, estrategias y propuestas para fomentar la práctica de valores, que, sin duda, servirán para enriquecer la ejecución del presente trabajo.

#### **1.1.1.2. Antecedentes nacionales**

En esta sección presentamos una recopilación de información de algunas tesis que abordan los juegos lúdicos para fortalecer valores de la vida diaria en niños de instrucción Inicial. Estas investigaciones lo obtuvimos de Alicia CONCYTEC, de ellas presentamos a continuación, los objetivos, la metodología, los resultados y conclusiones.

Cabello, Aira y Guardia (2023) en su trabajo de investigación titulado “La influencia de los cuentos infantiles en la práctica de valores de los preescolares de la Institución Educativa N°036 Molinos, 2021”, se propuso determinar el efecto que tienen los cuentos infantiles en la práctica de valores de los preescolares, Este trabajo se desarrolló dentro de un marco experimental a nivel explicativo, con un solo grupo de estudio utilizando un tamaño de muestra no probabilística de 18 niños del subgrupo turquesa. Se determinó la efectividad de los cuentos infantiles para ayudar a los jóvenes estudiantes de la Institución Educativa N° 036 Molinos 2021 a mejorar su práctica de valores.

Quispe y Ticona (2022) en su trabajo de investigación “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco, 2021”, el objetivo fue demostrar cuánto los juegos tradicionales como estrategia de enseñanza ayudan a los niños de jardín de infantes a llevarse bien entre sí, utilizando un diseño preexperimental, la

población del estudio incluyó a 66 niños de 3, 4 y 5 años, con una muestra de 19 niños de 5 años que presentaban dificultades con la socialización en el aula.

Este grupo de niños pequeños fueron asignados aleatoriamente para recibir juegos tradicionales como tratamiento (cuyos resultados se compararon a través de evaluaciones pre y post tratamiento), esto permitió concluir que los juegos tradicionales tuvieron un efecto positivo en la variable dependiente, mejorando las interacciones en el aula de los niños de 5 años de la Institución donde se hizo la investigación. Los programas también promovieron la tolerancia, el respeto, la colaboración y un clima escolar positivo. En consecuencia, dado que el valor de  $p$  fue menor a 0.05, se aceptó la hipótesis alternativa (H1); esto nos permitió sacar la conclusión de que los juegos tradicionales fueron muy útiles para fomentar interacciones armoniosas en el aula.

Huarcaya (2019) en la investigación titulada: "Influencia de los valores morales para optimizar el éxito académico de los niños y jóvenes de la Institución Educativa No. 258 de Chocorvo en Huancavelica", plantea el siguiente problema general: ¿En qué medida los valores morales influyen en el éxito académico de los niños y jóvenes de la Institución Educativa N° 258 de Chocorvo en Huancavelica en 2019? Su objetivo fue demostrar cómo los valores morales afectan el desempeño escolar de los niños en educación temprana.

En este estudio se utilizó el método científico, el cual se sustenta en la observación sistemática, la formulación de hipótesis, la recolección de datos, la verificación y las conclusiones. A partir de los hallazgos del estudio, se ha podido demostrar la influencia de los valores morales en la mejora de la relación entre niño y niña en la escuela.

Herrera y More (2022) en su trabajo de investigación, titulado "Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo - 2021", tuvo como objetivo ayudar en la puesta en práctica del respeto en infantes. El estudio fue de naturaleza cuantitativa pero no de diseño experimental, entrando en la categoría de investigación descriptiva-probabilística porque no se intentó manipular las variables.

La población estuvo conformada por 35 estudiantes (23 niños y 12 niñas) de 5 años de la I.E.I. N° 004 “Angelitos de María” en Chiclayo. Veintidós estudiantes conformaron la muestra, mediante el método de muestreo deliberado, no probabilístico. Los hallazgos de este estudio validan la aplicabilidad de la propuesta a niños de hasta cinco años e indican que las actividades bajo consideración son innovadoras y creativas, con el potencial de presentar al niño el valor del respeto.

Lazo (2023) en su estudio “Los cuentos infantiles en la práctica de valores morales en niños y niñas del nivel inicial de una institución educativa del centro poblado Víctor Raúl Haya de la Torre – Virú” planteó como objetivo determinar la influencia que ejercen los cuentos en el desenvolvimiento moral de los sujetos en estudio. La investigación fue de tipo pre experimental. El grupo muestral fue conformado por 15 infantes afiliados a la institución. La lista de verificación para medir la práctica relacionada con la moral se utilizó como herramienta de diagnóstico.

Se llegó a la conclusión de que existe una diferencia altamente significativa entre el pre y post test en cuanto a la aplicación de los principios morales ( $t=4.893$ ;  $p.01$ ). Por lo tanto, se puede concluir que utilizar cuentos infantiles para enseñar principios morales mejora su aplicación de manera altamente significativa en los infantes del barrio V. Raúl Haya de la Torre – Virú.

En el caso de los antecedentes nacionales registrados se puede afirmar que a diferencia de los trabajos reseñados a nivel internacional, predominan los estudios realizados bajo un enfoque cuantitativo en su modalidad descriptiva o pre experimental, por lo que la secuencia investigativa varía respecto de un trabajo de carácter cualitativo, específicamente en la modalidad de investigación acción, sin embargo los insumos que brindan resultan también importantes para la realización del presente estudio.

### **1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema**

En las actividades diarias en la I.E N° 281-Visalot Alto, en los niños de 5 años se ha observado comportamientos agresivos, no comparten sus materiales del aula, cuando un compañero no trae su refrigerio algunos no les gusta compartir su lonchera. Asimismo, algunas veces no han dicho la verdad, se han

apropiado de las pertenencias de otros compañeros, cuando hay algunos acuerdos no se cumplen a cabalidad. De ahí que podemos decir que hay una escasa práctica de valores y es necesario acompañar a los estudiantes de una manera pedagógica para mejorar dichas actitudes y disfrutar de un ambiente favorable para todos.

### **1.1.3. Enunciado del problema**

¿Cómo mejorar, desde la práctica educativa, la vivencia de valores sociales en niños de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande?

## **1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Objetivo general**

Fortalecer la práctica de valores sociales a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Planificar talleres de aprendizaje con juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales.
- Ejecutar los talleres de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica los valores sociales.

## **1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Los valores son cualidades reales que se asimilan en la plenitud de la vida y se ven manifestadas en las acciones del día a día con las relaciones que tenemos con los demás, de ello dependerá que nuestra convivencia sea positiva o negativa. Se puede observar que en la actualidad a nivel mundial la deficiencia de la práctica del respeto, colaboración, disciplina, etc. es una limitación fundamental para efectuar aprendizajes significativos; por ello es necesario que se enseñe y fomente la práctica permanente de valores desde los primeros años de vida en los niños.

Así mismo se focaliza convenientemente que la praxis de valores es fundamental para mejorar nuestra convivencia en la sociedad, es muy valioso

poder contrastar este tipo de problema, lo cual se puede lograr realizando un conjunto de actividades como talleres lúdicos y narración de cuentos permitiendo que los niños sean los mismos protagonistas y partícipes de sus propias instrucciones.

Nuestra investigación se muestra una serie de estrategias, que los maestros pueden ejecutar dentro de las clases para interiorizar en la instrucción y la práctica los valores sociales, de modo distinto a las que se suelen propiciar comúnmente; este tema ayuda a los niños desarrollar experiencias significativas tanto individuales y grupales mediante actividades motivadoras, fortaleciendo la praxis de valores sociales en lo cotidiano, y dejar de ser actividades rutinarias y aburridas que se suele hacer normalmente en las prácticas pedagógicas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. LOS VALORES**

Los valores se conceptualizan como estructuras de conocimiento que guían a una persona hacia comportamientos que ayudan a tomar decisiones con propósito y producir los resultados deseados. Uno de los papeles más fundamentales que juegan los valores es como modelos que proporcionan una hoja de ruta para la supervivencia de los seres humanos (Medina, 2007)

##### **2.1.1 Teorías sobre los valores**

Los valores desde las principales teorías axiológicas

##### **2.1.1.1. Subjetivismo axiológico o el subjetivismo en los valores**

La visión subjetiva sostiene que el valor de una cosa lo determina el individuo que la atribuye. Las cosas no tienen valor en sí mismas; es el sujeto quien les da ese valor. El sujeto no puede ser inmune a las valoraciones, y su existencia sólo puede encontrarse en las diversas reacciones que se producen en su interior, Es decir, las cosas no tienen valor intrínseco; el valor es una construcción del espectador. De acuerdo con Muñoz (1998), las ideas subjetivistas parten de un análisis sicologista, por cuanto admiten que el valor está en el sujeto y se basa en la persona que sabe lo que vale. Así mismo, esta

perspectiva subjetivista acepta que todo valor está supeditado a aprobación de las demás dominantes, llegando a establecer si algo es bueno o no.

#### **2.1.1.2. Objetivismo axiológico**

El valor se considera independientemente de la experiencia personal de uno desde la perspectiva del objetivismo axiomático, en contraste con el subjetivismo. Desde este punto de vista, el establecimiento de un orden moral estable se ve como una reacción al subjetivismo implícito en la interpretación subjetiva. El valor de las cosas lo descubre el individuo, según los positivistas.

Al mismo tiempo, surgieron dos escuelas de pensamiento en competencia dentro de los defensores del objetivismo cuando se trataba de determinar la naturaleza de los valores; la Escuela Fenomenológica defendía el valor como ideal, mientras que la Perspectiva Realista defendía el valor como hecho empírico. (Frondizi, 2001).

La escuela realista axiomática adopta la posición de que el valor objetivo es, sin embargo, ideal, mientras que la escuela fenomenológica adopta el punto de vista opuesto. El valor se considera un hecho de la vida que comienza con el realismo. El valor y la realidad se armonizan a través del realismo de una forma u otra. (Marín, 1993).

#### **2.1.2. Clasificación de los valores**

La cosmovisión, es decir, la visión del mundo, de la vida y del destino personal del sujeto, asumida por el medio sociocultural en su conjunto y por cada comunidad educativa, puede tener un profundo impacto en las fuentes o puntos de referencia que sirven para seleccionar un modelo de valores con intención formativa. Las nuevas ideas en el campo de la educación axiológica podrían ser de gran ayuda en cualquiera de las dos situaciones.

##### **2.1.2.1. Clasificación de Max Scheler**

La escala de valores absolutos desarrollada por Max Scheler (1941) y citada por Parra (2003), que divide los valores en dos categorías los "sensibles" y los "espirituales", respectivamente es un clásico:

- Valores sensibles. Comprenden los valores hedónicos y los valores vitales.

- Valores espirituales. Comprenden los valores estéticos, los valores morales, los valores lógicos y los valores religiosos.

#### **2.1.2.2. Clasificación de Quintana (1992).**

Las representaciones de valores que detalla Quintana (1992) citado por Parra (2003) son más interesantes desde una perspectiva pedagógica por el impacto que podrían tener en los currículos escolares. Esta situación se puede clasificar de la siguiente manera:

- Los valores personales. La felicidad: la sana ambición (que puede servir como fuente de motivación) y la "competencia para responder positivamente a las tareas y problemas" son ejemplos de valores personales.

- Los valores morales incluyen: lealtad, trabajo duro, honestidad, integridad, tolerancia, autocontrol, sumisión a la autoridad y cumplimiento del deber.

- Valores sociales como la ética del trabajo duro, la amistad, el amor y los valores familiares.

- Los valores que van más allá de lo común incluyen una apertura a nuevas ideas y una buena dosis de asombro cuando se enfrentan a los misterios del cosmos y de la existencia humana.

#### **2.1.3. Los valores sociales.**

De acuerdo con Rondón et al., (2017) los valores sociales se vinculan con los valores personales y familiares, son compartidos por la organización social que los genera. Se dice que empiezan a gestarse en la práctica como un ejercicio de cada persona, como un compromiso de alguien en el contexto de una colectividad, buscando resultados positivos en su desarrollo personal y en el ámbito social.

Los valores sociales provienen de la interrelación entre los integrantes de la sociedad surgen los valores sociales por lo que resulta recomendable promover lo que responda a los intereses comunes, a fin de que conlleve a la alegría y felicidad del colectivo, pero, no olvidando sus valores de algunos de los sujetos.

Por ello, si se desea apostar por una sociedad sana, entonces los actores de la organización familiar y escolar deben fomentar la práctica de los valores, responsabilizando a cada quien de sus actos orientados al bien común y conservando la coherencia entre el diario vivir y los valores.

Entre los principales valores sociales están los siguientes:

**Responsabilidad:** Capacidad de responder o completar una tarea a pesar de la ausencia de cualquier presión externa. Desde un punto de vista personal, la responsabilidad es la conciencia y la voluntad de vivir con los resultados de nuestras propias acciones libres y deliberadas. La agencia colectiva, en este sentido, es la capacidad de ejercer la máxima influencia sobre la toma de decisiones de un grupo y al mismo tiempo estar sujeto a esas elecciones como parte social del espectro fundamental. (Carreras et al., 2002).

Este valor implica cumplir con los deberes que se tiene y con todos los compromisos que se asume, todo ello significa que se tiene que asumir todas las consecuencias de las acciones que se hacen ante los compromisos asumidos. Por tanto, requiere compromisos personales y sociales y depende de la edad que nos desenvolvemos en la sociedad.

**Respeto:** Es el tipo de atención, deferencia o consideración que una persona merece. El sentimiento que obliga a uno a respetar los derechos y el valor inherente de otra persona es otra definición de respeto. Este valor se basa en el valor inherente de las personas como individuos; un valor que es universalmente sostenido y respetado. El respeto por uno mismo se basa en extender la misma cortesía a los demás; es la base para prosperar en la sociedad y sentar las bases para una paz genuina. (Carreras et al., 2002). Este valor permite que haya buen trato entre las personas de manera tolerante y amable, implica aceptar a los demás en igualdad, garantizando derechos y a nivel de sociedad ayuda a convivir de manera más saludable.

**Honestidad:** Es el valor que está unida a la verdad y la franqueza, conlleva respeto por los demás y nosotros mismos (Aguilar et al., 2021). Para Ponce y Benavent (2013, citado por Aguiar et al., 2021) es una virtud que todas las personas nacen y que se adquieren de los padres, haciéndose con su práctica siendo sinceras, reales y transparentes.

Este valor se puede enseñar y lograr su aprendizaje a través de la práctica. Cuanto más somos conscientes de la importancia de ser veraces en la sociedad vamos a estar mejor con nosotros mismo y con los demás. Por lo tanto, los buenos hábitos se van aprendiendo y se van ejecutando en relación a los demás.

**Solidaridad:** Para Páez (2013, citado por Hernández et al., 2020) describe que es facultad de la persona, que se origina y se desarrolla en la familia, y se consolida como valor en la interacción con los demás en la sociedad; y es muy importante la ayuda recíproca que se puede darse entre todos. Es decir, siendo solidarios podemos transformar la sociedad, generando lazos de amistad, de ayuda.

De igual manera Madero y Castillo (2012, citado por Aguiar et al., 2021), que la solidaridad se construye desde la persona que realiza la acción y también desde la persona que recibe beneficio. Es complementario, porque la acción que se haga siempre hay consecuencias para el que recibe y de la persona que da encuentra satisfacción y tranquilidad como persona. En la vida siempre se necesita de la solidaridad de otros, no solo de manera material sino espiritual, que es la que más necesita la humanidad. Implica un sentido de identificarse con los demás y se puede hacer más extenso con la comunidad.

Los valores de responsabilidad, respeto, honestidad y solidaridad, son importantes desarrollarlos en los niños, porque ayudan a desarrollarse de manera buena en la sociedad, en la convivencia con los demás a su alrededor. Cada valor representa una guía de vivir correctamente en sociedad y cuando se trabaja vivencialmente los valores desde la familia y desde la escuela a muy temprana edad, genera mayor solidez en la formación y compromiso de los infantes.

#### **2.1.4. Estrategias metodológicas**

Teniendo en cuenta la categoría de desarrollar valores para la convivencia armoniosa en el mundo moderno, el actual esfuerzo investigativo propone fortalecer la aplicación de valores a través del desarrollo de actividades lúdicas como parte de la práctica educativa. El trabajo gira en torno a una

pregunta específica: ¿Se pueden utilizar actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para fortalecer en los niños la práctica de valores sociales?

Se considera como factible el desarrollo de ese trabajo, describiendo las siguientes actividades lúdicas y valores sociales que se pretenden trabajar.

## **2.2. EL JUEGO**

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego (Gallardo-López, 20218)

El desarrollo del juego, permite que los niños construyan sus conocimientos a través como experimentan, exploren, indaguen e investiguen y su aprendizaje sea significativo. Los juegos ayudan a los profesores colocar junto con los estudiantes y las comprendan y mejorar sus actitudes se convierte en el tiempo justo de implantar las reglas para que los alumnos reparen su comprensión y su actitud.

El juego permita al niño un desarrollo físico, social, emocional e intelectual, y es muy importante la ayuda de los padres y eso genera mayor rendimiento escolar, sino también el desarrollo personal y como la salud, creatividad, los valores y otros aspectos (García y Samanda, 2022)

Chokler (2010), dice que el juego es en principio un derecho del niño, una actividad placentera esencial que contribuye a la construcción subjetiva. La importancia del juego en la vida de los niños, creando una riqueza interior de ayuda, única en la edad que se desarrolla, creando lazos afectivos y de maduración permanente en su desarrollo.

En cuando al desarrollo del juego en los niños, Chokler (2010), plantea una relación dialéctica: Respeto, autonomía y seguridad; cuando habla del respeto principal de la persona, por su proceso de desarrollo psicológico, neuronal siendo protagonista de su propio desarrollo, siendo responsable de su propio yo. Autonomía, que le faculta vivir como persona competente a su nivel, con iniciativas, deseos, aptitudes y proyectos y por último seguridad en el plano

afectivo, físico, confianza personal, y en su entorno humano, familiar y las condiciones materiales.

## **2.2.1. Teorías clásicas sobre el juego**

### **2.2.1.1. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)**

Spencer (1855) despliega su Teoría del exceso de energía a mediados de siglo, argumentando que las personas ahora tienen acceso a vastas reservas de recursos que antes se dedicaban simplemente a mantenerse con vida. El cuerpo encuentra el equilibrio mediante el uso de esa energía almacenada en actividades creativas como los deportes y las artes (Gallardo-López, 2018). Spencer consideraba que en los niños preescolares y escolares existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares que deben ser utilizadas en actividades de Educación Física (Monge y Meneses, 2001). Es decir, el juego tiene un efecto recuperatorio y catártico (Gallardo-López, 2018).

### **2.2.1.2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación de Lazarus (1833)**

Gallardo-López (2018) explica que, según la teoría de la relajación de Lazarus, los niños se involucran en el juego como un medio para recargarse después de dedicarse a actividades más serias o útiles. Esto se debe a que el agotamiento del niño por esas otras actividades lo motiva a participar en el juego. Participar en una actividad divertida como los juegos se considera una excelente manera de recargar las baterías después de esforzarse mucho en otro lugar. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para reunir energías agotadas en otras actividades más complicadas.

Por otra parte, López (2004, citado por Gallardo-López, 2018) es una de las actividades que los niños dedican la gran mayoría de tiempo y que su energía agota con intensidad. Cuando el cerebro está cansado, cambiar al ejercicio físico es la mejor manera de recuperar la adrenalina. Esta teoría se enfoca en los adultos ya que requieren más tiempo de ocio para recargar energías antes de regresar al lugar de trabajo.

### **2.2.1.3. La teoría pragmática o del pre-ejercicio**

Fue sistematizada por el alemán Karl Gross (1896-1899). Esta teoría postula que jugar sirve como una forma de ejercicio o práctica para un conjunto de habilidades, comportamientos e instintos que serán útiles en la vida posterior. Por lo tanto, el juego está ligado a una propensión innata que motiva a las personas a ser físicamente activas y a desarrollar sus habilidades y funciones biológicas innatas para que puedan adaptarse mejor a sus entornos (Llull, 2009)

Así, el juego es una forma primordial de aprendizaje, y el niño le importa más el desarrollo de mismo que los resultados, lo cual puede perder o ganar y eso no le preocupa porque lo importante es el mismo jugar y eso lo ayuda mucho a la interacción con los demás.

### **2.2.1.4. Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)**

Según la teoría de la recapitulación de Hall, que formuló en 1904, el desarrollo de un niño es una recreación condensada del curso de la evolución de las especies. Según este autor, la alegría es un rasgo que registra cómo funciona la evolución de las especies. Desde este punto de partida, el juego simula los estilos de vida de las primeras sociedades humanas. El juego de niños, como lo demuestra Hall, ofrece una ventana a la historia de la humanidad (Llull, 2009). Es decir plantea que el orden de aparición de los diferentes juegos en el desarrollo del niño, este imita las múltiples actividades de la vida de los antepasados.

## **2.2.2. Teorías modernas sobre el juego.**

### **2.2.2.1. Teoría general del juego o de la dinámica infantil de Buytendijk**

Buytendijk (1935) no estuvo de acuerdo con Gross y argumentó que el juego de los niños refleja características infantiles únicas que están ausentes en la edad adulta. La independencia del niño se expresa a través del juego, el cual está determinado por tres grandes impulsos: el impulso hacia la libertad, que expresa la necesidad de superar las barreras del entorno y los elementos coercitivos de la propia autonomía; el impulso hacia la fusión o integración con el entorno y el deseo de parecer similar a los demás; y el impulso hacia la individualidad. (Llull, 2009).

#### **2.2.2.2. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932).**

Definió al juego como la respuesta de un individuo al mundo que lo rodea. Algunas de las funciones importantes que desempeñan los juegos en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños se resumen en la teoría del juego de Claparède. Este autor cree que los niños anhelan desempeñar un papel central en los acontecimientos y circunstancias de la vida cotidiana, pero han visto cómo esas oportunidades se erosionan a favor de los adultos. De esta manera, el niño puede recuperar su sentido de protagonista a través del juego, lo que a su vez aumenta la autoestima y fomenta la confianza. Por esta razón, el juego sirve como amortiguador emocional del niño. (Llull, 2009).

#### **2.2.2.3. Teoría psicoevolutiva de Piaget**

Llull (2009) menciona que Piaget, el juego refleja las estructuras mentales existentes y ayuda a establecer y desarrollar otras nuevas. En el plantear el juego toma muchas formas diferentes. Así, en las primeras etapas del desarrollo, los niños aprenden habilidades motoras jugando con los juguetes y con su cuerpo. (Llull, 2009).

#### **2.2.2.4. Teoría de la escuela soviética: Vygotski y Elkonin**

Según Llull (2009) los escritores Vygotsky y Elkonin, el juego surge de la necesidad de conocer y controlar el entorno inmediato. En la medida en que fomenta lo que Vygotski llamó "zonas de desarrollo próximos", la actividad lúdica ayuda a impulsar el progreso. La distancia entre el nivel de desarrollo actual, medido por la capacidad de resolver un problema de forma independiente, y el nivel de desarrollo potencial, medido por la capacidad de resolver un problema junto con otra persona, es lo que llamamos la "zona de desarrollo a corto plazo".

#### **2.2.3. Tipos de juegos según Piaget**

Alonso (2021) manifiestan que Piaget clasifica a los juegos en los siguientes:

El juego funcional o de ejercicio. Corresponde al estadio sensoriomotor, es decir a los dos primeros años de vida. Se caracterizan por volver una tras otra vez acciones por gusto satisfactorio de conseguir un efecto inmediato.

El juego simbólico. Corresponde al estadio preoperacional, es decir entre los 2 a 6 o 7 años. Se caracterizan por simular situaciones, objetos y personajes ausentes en el momento de jugar.

El juego de reglas. A partir de los 6 o 7 años, o antes de que el niño llegue a la etapa de las operaciones reales, se utilizan reglas. En este tipo de juego, los jugadores son conscientes de los requisitos previos incluso antes de que comience el juego.

El juego de construcción. Se dan alrededor del primer año de vida. Los otros tipos de juegos también se juegan simultáneamente. Con el paso de los años, va cambiando y sirve al juego principal en cada momento.

Como menciona Gallardo-López (2018) el juego es lo que más le gusta al niño y en la cual a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Por ello muy importante en el contexto escolar y con el juego puede recrear situaciones reales permitiendo exteriorizar sentimientos y emociones, experiencias, sensaciones y vivencias asimilando la realidad que vive

#### **2.2.4. Los juegos tradicionales**

Capcha y Barzola (2021) precisan que los juegos típicos son aquellos en los que no se requiere la participación de los juguetes y en los que niños, adultos, etc., los ejecutan al unísono. Sus orígenes se remontan a tiempos muy antiguos. donde el objetivo de los juegos tradicionales es que los jugadores aprendan unos de otros y formen relaciones a través del juego. También son inherentes a la persona.

Se transmiten directamente de generación en generación mediante imitación. Como resultado, cuando un miembro de la familia se va, las habilidades aprendidas se replican en espacios públicos como calles, áreas de recreación e intersecciones vecinales. Es en estos escenarios donde se practican habitualmente juegos tradicionales como boleros, trompos, rayuela, yoyos, boleros y cronos, que han sobrevivido al paso del tiempo

Según Peña y Guzmán (2019) inciden que la trasmisión del juego se produce de abuelos a padres e hijos, de ahí que los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor notable pero sí

aparecen en momentos o etapas del año. De ahí que los juegos tradicionales en la presente propuesta constituyen un elemento muy importante de la cultura y mediadora de practica de valores para fomentar actitudes positivas en los estudiantes de nivel inicial.

Los niños juegan por placer y la razón primordial del juego es ayudar en el progreso intelectual y la maduración personal, desarrollando la creatividad, preparación para la vida adulta, perseverancia, confianza para triunfar, habilidades para la vida, como la necesidad de que existan reglas para vivir en sociedad, o perder sin sentirse derrotado, liberar sentimientos de agresividad. El dominio de ansiedades reales a través de situaciones ficticias.

De ahí la importancia de los juegos tradicionales forman parte de la cultura que ayuda a los niños divertirse sanamente, hacer relaciones positivas, comunicarse con otros, compartir, tener control de las emociones y su modo de actuar y pasan de generación en generación, perduran en el tiempo y si cambian en algo su razón y esencia sigue intacta.

Se describen cada uno de los juegos que se utilizarán en el trabajo:

#### **2.2.4.1. La Rayuela**

Es un juego simple, pero muy entretenido, que se realiza en la calle o en un espacio amplio. Consiste en lanzar un objeto pequeño de forma plana sobre una serie de cuadrados círculos u otra forma numeradas, dibujados en el suelo para luego ir saltando sobre los números a buscar el objeto, también, se puede empujar con la punta del zapato el objeto (Mendieta et al., 2019)

El procedimiento del juego es el siguiente: Al inicio se dibuja un cuadrado en el suelo con tiza o con algún otro material. El cuadrado debe presentar unos 2 metros de largo por 1 metro de ancho, y se debe dividir en 10 secciones rotuladas del 1 al 10. Para participar cada jugador lanza una piedra pequeña o un objeto parecido en una de las partes del cuadrado, sin pisar las líneas o salirse del cuadrado. El participante salta sobre una pierna y toca las otras secciones del cuadrado sin pisar el área donde cayó la piedra.

Si el jugador lo hace satisfactoriamente, seguirá saltando sobre una pierna hacia las otras zonas, en orden numérico, para luego llegar al final del cuadrado. Si el participante toca una línea o sale del cuadrado, entonces queda

excluido del turno. Además, si la piedra no cae en una sección, o si la piedra cae en una sección donde ya ha saltado el jugador, este pierde su turno. Gana el juego quien completa el camino en el mínimo de turnos.

#### **2.2.4.2. La gallinita ciega**

Es muy popular en otros lugares del planeta. Además, es un juego similar a dos tradicionales: 'El escondite' y 'el pilla-pilla'. El procedimiento que se sigue para su práctica es el siguiente: Contar con 4 participantes y una tela tapando la vista del jugador, se efectúa un sorteo para elegir quien será en comenzar primero. El elegido debe taparse los ojos con el paño, girar mientras canta "Gallinita ciega, se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás", que es una canción popular tradicional española sobre perder un hacha y una daga y finalmente encontrarlos de nuevo.

Concluida la música, quien tiene tapado la vista deberá hallar a sus compañeros. El vendado está influenciado por el mareo y la incapacidad de ver su entorno, por lo que se aleja de los otros jugadores y debe usar sus otros sentidos para encontrar a sus amigos de equipo.

#### **2.2.4.3. Kiwi o Tumba lata**

Este juego tradicional consiste en tumbar una pirámide de latas o chapitas con una pelota y luego tratar de armarla esquivando una pelota. El procedimiento que se sigue para este juego es: Se constituyen dos equipos con igual cantidad de participantes, luego se forma una pirámide de latas o chapitas, uno de los equipos buscará derribar una pirámide con una pelota y luego intentará armarla nuevamente.

Asimismo, el otro equipo busca eliminar a sus adversarios con la misma pelota tratando de evitar que el otro equipo cumpla con el propósito de armar el kiwi.

#### **2.2.4.4. El juego de las escondidas (ampay)**

Este juego se necesita un grupo de niños que pueden ser de 10 a 15 niños, donde la mayoría de los niños se esconden y un niño deberá cerrar los ojos, contar y recoger la botella que sus compañeros lanzaron. El niño al que le toca buscar cuenta hasta 5 o más números, según el acuerdo que hayan tenido un lugar adecuado debe dejar la botella y comenzar a buscar, si logra encontrar o ver a algún de sus compañeros debe tocar la botella y decir ampay y se menciona el nombre del compañero encontrado.

El buscador debe ser el primero en ampayar y no dejar que algún niño escondido coja la botella y diga “ampay me salvo y a todos mis compañeros”, si se diera el caso, tendrá que volver a contar y repetir el juego y buscar nuevamente. El juego finaliza cuando son encontrados todos los niños.

#### **2.2.4.5. El lobo se fue a la guerra**

Para este juego los niños forman un círculo agarrado de la mano, giran y entonan la canción “El lobo se fue a la guerra, no se ¿cuándo vendrá?, vendrá para la pascua o para navidad ¿Lobo que estás haciendo?” los niños cantan la canción varias veces para saber qué es lo que hace el lobo, cuando escuchan la frase “Estoy listo para comerlos” los niños corren por todo el patio para que no sean atrapados por los lobos.

El niño o niña que sea atrapado por el lobo deberá sentarse en un espacio, mientras los lobos siguen intentando cazar a todos los niños. El juego termina con todos los niños atrapados. Los niños deciden si desean jugar otra vez. Para jugar nuevamente los 2 niños que fueron atrapados primero deberán representar al personaje del lobo.

#### **2.2.4.6. Juego de la mancha**

Este juego consiste en elegir a un niño para que sea la mancha, esta debe atrapar a todos los participantes. Los participar tienen que correr y no dejarse manchar del compañero que está manchando. si el niño es tocado es tocado por la mancha, tendrá que ayudar a manchar a los demás. El juego se continua hasta que los niños lo crean conveniente.

## **CAPÍTULO III**

### **INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

#### **3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación – acción es una modalidad de investigación cualitativa, la cual no solo busca planificar y ejecutar una investigación sobre un problema dado, sino que sobre todo tiene como propósito central el aporte correspondiente para conseguir la solución del problema. De acuerdo con Latorre (2005), las fases de la investigación – acción son las siguientes:

**Planificación:** Significa el desarrollo de un plan de acción informada con una óptica crítica para el mejoramiento de la praxis presente. El proyecto tiene que presentar flexibilidad, de manera que posibilite la acomodación a consecuencias no previstos.

**Actuación:** Significa actuar para ejecutar el proyecto, el cual debe ser proyectado e intervenido.

**Observación:** Del quehacer investigativo para recolectar datos que posibiliten su evaluación. Es necesario planificar la observación, y utilizar un diario para registrar los sucesos. El proceso de la acción y sus consecuencias colaterales deben ser observados y controlados tanto individual como colectivamente:

Reflexión: Basado en el comportamiento observado, reforzado por la discusión en profundidad del grupo. La introspección colectiva puede conducir a una redefinición de la situación social, sentando las bases para una nueva planificación y la continuación del ciclo.

Respecto de la población, es el conjunto de todos los objetos en un grupo dado que tienen ese rasgo, según lo definido por la trascendencia del estudio. (Tecla y Garza, 1981).

La Investigación Acción Participativa (IAP), es un enfoque de investigación social que enfatiza en la participación activa de las personas y las comunidades en la identificación y resolución de problemas que les afectan. Este enfoque se fundamenta en el trabajo de distintos autores, incluyendo a Stephen Kemmis, Robin McTaggart (1988), quienes han ayudado significativamente a su mejora. Seguidamente, se provee un resumen de los aportes de los investigadores:

Kemmis y McTaggart es un notable pedagogo y teórico de la IAP y ha enfatizado en la conceptualización e impulso de este enfoque. Él destaca la importancia de la participación activa de los participantes en el desarrollo de investigación. Plantea un enfoque recurrente de la IAP que implica la planificación, la acción, la observación y la reflexión, lo que facilita a los participantes aprender de su experiencia y concertar sus acciones en consecuencia.

Han desarrollado una gama de importantes contribuciones al desarrollo de la IAP, centrándose en la elaboración del conocimiento global. Él defiende un enfoque participativo que comprenda a las comunidades y promueva la toma de decisiones conjunta. Además, resalta la importancia de la comunicación abierta y la colaboración entre investigadores y participantes para conseguir un cambio eficaz.

Esta forma de investigación acción se despliega mediante fase de acción y reflexión. Estos son los siguientes:

- Planificación: En esta fase, se reconoce los problemas a abordar, se forman los objetivos y se esbozan las estrategias de acción.

- **Acción:** Se desarrollan las estrategias definidas en la fase de planificación.
- **Observación:** Durante y después de la acción, se recopilan datos y se observa cómo se efectúa el proceso.
- **Reflexión:** Los participantes reflexionan sobre los resultados obtenidos de la acción y evalúan si se está consiguiendo lograr los objetivos esperados.
- **Ajuste y Replanificación:** En función de la reflexión, se adapta las estrategias y se modifica el ciclo para abordar el problema de manera eficaz.

Estas fases se repiten de manera consecutiva, lo que permite a los participantes adecuarse a medida que prosperan en el proceso de investigación-acción y abordan los desafíos detallados.

También los autores enfatizan los principios que deben orientar las prácticas de investigación acción:

- **Participación Democrática:** La toma de decisiones se desarrolla de forma democrática, verificando que todas las voces sean escuchadas, atendidas y que se valoren, respeten las opiniones percepciones de los participantes.
- **Empoderamiento:** La investigación-acción tiene como propósito empoderar a las comunidades y grupos involucrados, permitiéndoles tomar control de su propio desarrollo y transformación.
- **Cambio Social:** El enfoque está inducido hacia el cambio social verídico y el fortalecimiento de las condiciones de vida de las personas implicadas.
- **Aprendizaje Reflexivo:** La reflexión es un elemento fundamental. Los participantes generan nuevos conocimientos a partir de sus acciones y experiencias, lo que a su vez repercute en la toma de nuevas decisiones.

Los datos se recogerán mediante el método de la observación, que se define como "la forma más sistemática y lógica para el registro visual y comprobable de lo que se pretende conocer"; es decir, ver lo que sucede en una situación dada de la manera más objetiva posible, ya sea para describir, analizar

o explicar un evento desde una perspectiva científica. (Campos y Lule, 2012). Nos facilitará el análisis del avance de las actividades lúdicas protagonizadas por infantes en relación con el desarrollo de los valores.

Como instrumento principal para recabar información sobre la práctica de los valores en las que participarán los niños incluidos en el estudio, potenciada por los juegos tradicionales, se utilizará el diario de campo, los registros etnográficos y la escala de observación.

La población de estudiantes de 5 años, que podrían haber desarrollado la investigación suman 30 niños de 5 años de edad. Sin embargo, se trabajó en la investigación acción con una muestra de 15 estudiantes, de los cuales 8 varones y 7 mujeres, donde precisamente se ha constatado que hay deficiencias respecto de la práctica de valores. También, participamos tres docentes de la Institución Educativa Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande. Seguidamente, describimos de manera breve algunas características de estos actores involucrados.

Los niños están cursando el ciclo II del nivel de educación inicial. Sus edades varían entre cinco y seis años. La mayoría radican en el sector de Visalot Alto cerca de la institución educativa, la mayoría de los niños viven en familiares nucleares y algunos en familias disfuncionales. Sus padres se dedican a la venta ambulatoria, agricultura y otros al servicio de transporte público.

Los docentes involucrados, somos de la especialidad de educación inicial, egresados de institutos pedagógicos públicos, y contamos con una experiencia laboral entre 1 a 3 años en el ciclo II del nivel inicial, también en nuestra práctica pedagógica enfatizamos el trabajo colegiado, con la finalidad de compartir experiencias, buscar estrategias para el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes.

La técnica para la recolección de datos que utilización es la observación participante, que de acuerdo a (Restrepo, 2018), es la técnica más distintiva de la IAP ya que se refiere directamente a la experiencia del investigador para establecer la situación problemática actual y generar la transformación en base a la información directa del trabajo de campo.

Asimismo, el principal instrumento es el diario de campo, que para Ascención y Ríos (2017), constituye el instrumento principal en el proceso educativo. Complementan el registro, recopilación y producción de la información los instrumentos, como diario de campo y fotografías.

## **3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN**

### **3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas**

#### **3.2.1.1. Campo de acción: Planificación de talleres de aprendizaje**

El campo de acción implicó el diseño y la implementación de talleres de aprendizaje que se centran en juegos tradicionales como estrategias didácticas con el propósito de fortalecer la práctica de valores en niños de 5 años, específicamente en la sección 'A' de la Institución Educativa N° 281 'Visalot Alto' en Bagua Grande. Estos talleres buscan fomentar el desarrollo de valores y habilidades sociales en los niños a través de la participación activa en juegos tradicionales, promoviendo así un ambiente educativo que combine diversión y aprendizaje, y que contribuya al crecimiento integral de los estudiantes.

En el marco de estos campos desarrollamos las siguientes actividades:

#### **Actividad específica 1: Coordinación con la directora de la I.E para la planificación de talleres de aprendizaje.**

Realizamos una reunión el 04 de septiembre del presente año con la directora de la IE. N° 281 "Visalot alto" – Bagua Grande para presentarle el proyecto de investigación titulado "Juegos tradicionales para mejorar la práctica de valores sociales en los niños de 5 años". El encuentro se llevó a cabo a las 12:30 pm en la mencionada institución. Cabe destacar que en esta institución labora como docente una integrante de este equipo de investigación. En este sentido no somos extraños a la institución educativa.

Durante la reunión, los docentes involucrados explicamos detalladamente el contenido y los objetivos del proyecto que nos proponemos llevar a cabo con los niños de 5 años "A". Presentamos de manera formal una solicitud para obtener su autorización y colaboración en la ejecución de los talleres correspondientes al proyecto.

La directora, tras conocer a fondo nuestra propuesta, accedió a otorgarnos el permiso necesario para llevar a cabo el proyecto, como consta en la respuesta positiva que recibimos a nuestra solicitud. Es crucial destacar la importancia de informar a la directora sobre el proceso y la planificación de las actividades programadas, con el objetivo de fomentar un ambiente de proximidad y apoyo en todo lo realizado.

### **Actividad específica 2: Reuniones colegiadas entre docentes para la planificación de talleres de aprendizaje**

El 5 de septiembre a las 5:00 pm, los docentes involucrados en esta investigación nos reunimos a través de la plataforma Zoom con el propósito de seleccionar las áreas curriculares, competencias, capacidades y desempeños que constituirían la base de los talleres de aprendizaje en desarrollo. De manera consensuada, acordamos enfocarnos en dos áreas curriculares específicas: Personal Social y Psicomotricidad.

En el área de Personal Social, la competencia seleccionada fue "convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común". Mientras tanto, en Psicomotricidad, optamos por la competencia "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad". Esta elección se fundamentó en la estrecha relación de estas competencias con la práctica de valores en los niños.

Para guiar este proceso, empleamos una matriz que incluía columnas dedicadas a las áreas curriculares, competencias, capacidades y desempeños correspondientes. Además, dimos especial importancia a la consideración del tiempo preciso necesario para el desarrollo de cada elemento, un factor crucial para la subsiguiente planificación detallada de los talleres de aprendizaje. La meticulosa atención a estos detalles fortaleció la coherencia y efectividad de nuestra planificación.

### **Actividad específica 3: Elaboración o planificación de talleres de aprendizaje**

La actividad de planificación de talleres de aprendizaje, llevada a cabo del 11 al 25 de septiembre a las 4:00 pm a través de reuniones vía Zoom, evidencia una cuidadosa preparación por parte del equipo de docentes involucrados en la investigación. Los talleres, con temáticas centradas en valores

como la responsabilidad, respeto, honestidad y solidaridad, buscan no solo fortalecer la formación integral de los niños de 5 años, sino también mejorar la práctica de valores a través de juegos tradicionales.

El proceso de planificación se destaca por varias etapas claves. Empezamos con la revisión exhaustiva de los objetivos de la investigación para comprender su alcance y propósito. A continuación, el diálogo entre el equipo de investigación subrayó la importancia de las áreas curriculares en relación con la práctica de valores y juegos tradicionales en los niños, apuntando a una comprensión más profunda de su relevancia en el contexto de la institución educativa.

El análisis minucioso de las áreas curriculares, competencias, capacidades y desempeños prescritos de cada área seleccionada, fundamentando la elección de las áreas de personal social y psicomotriz debido a su pertinencia para la búsqueda del bienestar común de los niños. Esta selección se basó en la premisa de que, al involucrar a los niños en juegos tradicionales, no solo se fomenta el desarrollo de expresiones motrices, sino que también se promueven valores como la socialización y el cumplimiento de acuerdos.

La acentuación en el diseño de estrategias didácticas que integren las áreas curriculares, competencias y capacidades seleccionadas subraya el enfoque integral de la planificación. Este enfoque tiene como objetivo mejorar la práctica de valores en los niños de 5 años, específicamente en la I.E.I. N 281 de Bagua Grande.

La etapa de elaboración de materiales para los talleres demuestra una atención meticulosa a los detalles. Cada taller fue cuidadosamente preparado con materiales específicos, desde la creación de caja, sobres sorpresas y máscaras para "la gallinita ciega" y "el lobo se fue a la guerra", hasta la elaboración de elementos visuales, "el Ampay" y "el mundo o rayuela", reutilizando materiales reciclables como latas para el juego del kiwi. Esta atención a la elaboración de materiales sugiere una intención de hacer que cada taller sea atractivo y educativo, maximizando la participación y el aprendizaje de los niños.

En resumen, la planificación detallada de los talleres, desde la revisión de objetivos hasta la elaboración de materiales, refleja un enfoque integral y centrado en la mejora de la práctica educativa, apuntando directamente al fomento de buenas relaciones sociales y al control de emociones positivas entre los niños participantes.

### **3.2.1.2. Campo de acción: Ejecución de talleres de aprendizaje**

Este campo de acción implica la implementación y ejecución de talleres enfocados en juegos tradicionales que se utilizan como estrategias didácticas con el objetivo de fortalecer la práctica de valores sociales en niños de 5 años, específicamente en la sección 'A' de la Institución Educativa N° 281 'Visalot Alto' en Bagua Grande. A través de estos talleres, se busca promover y cultivar valores esenciales, como el trabajo en equipo, la responsabilidad, el respeto, la honestidad y solidaridad, entre otros, en un entorno lúdico y educativo. La ejecución de estos talleres tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral de los niños, brindándoles la oportunidad de aprender y practicar valores sociales importantes desde una temprana edad, lo que impactará positivamente en su crecimiento personal y en su interacción con la sociedad. A continuación, describimos y analizamos el desarrollo de los talleres.

#### **Actividad específica 1: Ejecución de talleres de aprendizaje incorporando estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales**

##### **a) El taller de la gallinita ciega**

Este taller tuvo como intención contribuir a desarrollar en los niños las competencias: “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” y “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”; específicamente los siguientes desempeños: “se relaciona, juega con otros niños, se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.

Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo y “realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc. en las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza,

velocidad y con cierto control de su equilibrio”. El taller se realizó el día 02 de octubre en horas de 9:00am.

Iniciamos la clase invitando a los niños que se sienten en media luna, invite a los dos profesores involucrados en la investigación para que se presenten ante los niños, ellos al notar su presencia se les notaba muy contentos y los escucharon con atención. Luego les mencionamos que, en ese día, vamos a realizar juegos muy divertidos y que, si ellos querían jugar, ellos con unas sonrisas en sus rostros comunicaron que sí, les mencionamos que para el desarrollo del juego debemos elaborar acuerdos de convivencia para poder desarrollar un juego armonioso.

Se presentó un papelote e invitamos a los niños que mencionen los acuerdos que se deben tener en cuenta. Se escribió en el papelote las propuestas de los niños, entre los acuerdos fueron: respetar a mis compañeros, escuchar a la maestra, compartir los materiales, evitar hacer desorden y salir de forma ordena. Asimismo, se dio lectura a los acuerdos junto con los niños, donde ellos se comprometieron a cumplirlos.

Seguidamente formaron dos filas para salir a fuera, pero el niño Jhampier de cinco años no quiso salir al patio, porque su compañero Edison se había ubicado primero, nos dirigimos a él para invitarle a integrarse nuevamente al grupo junto con sus compañeros, pero él decía que no y se puso a llorar al ver eso su compañero Edison le dijo ven a formar adelante y el no quiso, le mencionamos que cuando se sienta tranquilo puede ir e integrarse al juego que ahí le vamos a estar esperando, el niño no dijo nada y se quedó sentado en el aula. Salimos con los demás niños al patio formando dos filas, nos dirigimos a un lugar sombroso, invitamos a los niños que se sienten en el suelo formando un círculo.

Mostramos un sobre, los niños, lo observaron y mencionaron sus características, invitamos a cada niño de manera ordenada sacar un papel que había dentro del sobre. los niños sacaron los papeles, la mayoría de papeles estuvieron en blanco y solo dos niños sacaron las imágenes con las pistas, al mostrar las pistas a todos sus compañeros, ellos rápidamente reconocieron los lugares.

Se invitó a los niños a agruparse en dos grupos para ir a buscar en los lugares que vieron en las imágenes, ambos grupos fueron acompañados por las docentes. Durante la búsqueda la niña Yakori encontró la caja sorpresa junto a sus compañeros, luego la profesora, la niña y su grupo se dirigieron muy contentos al lugar donde estuvieron sentados, por otra parte, en el otro grupo se sorprendieron porque no encontró nada y volvieron rápidamente al lugar donde estaban sentados primero.

Todos los niños formando un círculo, y enseguida invitamos a la niña Yakori que les muestre a sus compañeros lo que encontró, Se les propuso realizar un soplo a todos para descubrir que es lo que hay dentro. Todos los niños soplaron muy fuerte, y la niña muy emocionada abrió la caja y saco dos telas de la tela, la niña menciona son trapos y otros niños mencionaron que eran una bandera, pero Ángel dijo no son telas para jugar la gallinita ciega.

Seguidamente invitamos a jugar a los niños la gallinita ciega, pero antes recordamos los acuerdos ya propuestos para el juego y volvimos a anotar en una hoja de papel boom, donde todos se comprometieron a cumplirlo y poder participar con responsabilidad.

### **Figura 1**

*Recordando los acuerdos con los niños para realizar el juego.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Se les explicó de que trata el juego les invitamos que se pongan de pie y que se agarren las manos, asimismo se les pidió a voluntarios para que sean las gallinitas ciegas una vez vendados los niños les preguntamos “Gallinita ciega ¿Qué has perdido una aguja y un dedal ¿En dónde? En un pajar, ¿Cuántas vueltas quiere? agáchate y ponte a buscar”. La niña Cielo respondió que ha

perdido una ajuga y un anillo y el niño Liam respondió que perdió una ajuga y una guincha y luego se fueron a buscar a sus compañeros una vez que atraparon a todos, dos niños nuevamente fueron las gallinitas.

## Figura 2

*Los niños de la IEI N° 281 están jugando a la gallinita ciega.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Se terminó el juego y pasamos al aula a evaluar los acuerdos.

Jhampier, al vernos jugar nos llamaba, fuimos a verlo, pero ya no había. Nos dimos cuenta que se había escondido al costado de un estante. Nos acercamos, le preguntamos ¿cómo te sientes?, no respondía, se le notaba más tranquilo, le invitamos que vayamos a jugar, pero él no decía nada, y no salió del aula.

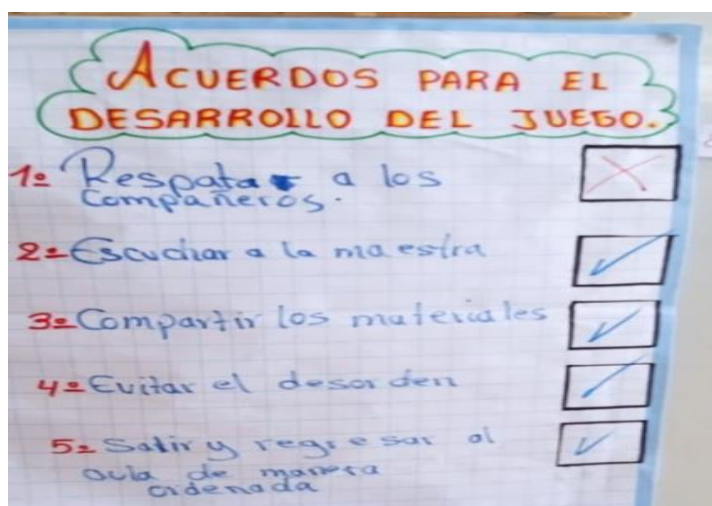
En el aula, Jhampier se integró y recibió un abrazo por parte de sus compañeros y dijo que para el próximo juego se portaría mejor. Se le invitó a participar en la siguiente actividad de grupo. Dentro del aula se leyó los acuerdos con los niños para ver si cumplieron y ellos mismos iban dando sus respuestas si se cumplió y se marcó con un aspa los que no se cumplió y con un check los acuerdos que si se cumplieron.

En la evaluación de los acuerdos como: “respetar a los compañeros”, se hizo la pregunta: ¿nos hemos respetado entre compañeros? Todos se miraban y dijeron no profesora, y la maestra les repregunta ¿Por qué? Porque entre

compañeros se tiraban tierra, pero ellos se comprometieron a no repetir esas actitudes en otras actividades. Por tanto, se calificó como no lograda.

### Figura 03

*Cartel de acuerdos evaluados por los niños.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Al finalizar se formuló interrogantes los niños contestaron con mucha alegría que les gustó mucho el juego que hicieron y dijeron que para la próxima vez hagamos el juego de las escondidas y la mancha.

En conclusión, se puede resaltar que los juegos tradicionales, como la gallinita ciega fue una actividad muy divertida para todos los niños; les permitió relacionarse entre compañeros, darse cuenta de algunas acciones incorrectas, que no les hace sentir bien. Este juego ayudó a fortalecer el valor de la responsabilidad y respeto, porque hemos podido vivenciar diferentes comportamientos de los niños, los cuales con la ayuda de los acuerdos que propusieron al inicio del juego, y el compromiso de cumplirlo con responsabilidad, nos permitió al final evaluar sus acciones mediante los acuerdos establecidos en un inicio, los mismos que han permitido lograr la reflexión de su accionar.

Esta evaluación también nos da la oportunidad de incentivar a los niños el gusto por desarrollar más juegos tradicionales, fortaleciendo valores y lograr una convivencia escolar, autorregulando mejor sus emociones y poniendo en práctica sus valores aprendidos.

La experiencia del taller de "La gallinita ciega" contribuyó significativamente al desarrollo de competencias y valores en los niños, especialmente enfocándose en "convive y participar democráticamente en la búsqueda del bien común" y "Desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad". Las acciones emprendidas durante el taller se alinearon con estos objetivos, enfocándose en la integración social, la toma de decisiones democráticas y la autonomía motriz.

Desde el inicio, se estableció un ambiente participativo y democrático al involucrar a los niños en la creación de acuerdos para el juego. Este ejercicio no solo promovió la toma de decisiones en grupo, sino que también inculcó valores como el respeto, la escucha y la responsabilidad. Los acuerdos, tales como "respetar a los compañeros", "escuchar a la maestra" y "evitar hacer desorden", fueron claves para fomentar una interacción armoniosa durante la actividad.

La situación particular de Jhampier, quien se resistió a unirse al juego, se abordó de manera sensible y respetuosa. La intervención de sus compañeros, al invitarlo a integrarse nuevamente al grupo, demuestra el apoyo y la empatía presente en la dinámica del taller.

La actividad de búsqueda basada en pistas fortaleció la autonomía motriz de los niños, permitiéndoles explorar y expresar emociones a través del juego. La resolución de pistas y la búsqueda de la caja sorpresa fomentaron la colaboración y la interdependencia entre los niños, reforzando así la competencia ya mencionada.

El juego "la gallinita ciega" permitió que los niños desarrollen sus habilidades motrices, la capacidad para relacionarse entre sí y fortalecer sus valores, en esta actividad los niños disfrutaron de un juego divertido y armonioso, donde ellos iban descubriendo el gusto por convivir en un ambiente democrático para el bienestar de ellos mismo y de los demás.

La evaluación de los acuerdos al final del taller proporcionó una oportunidad para la autorreflexión y el reconocimiento de áreas de mejora. La identificación de situaciones en las que no se respetaron completamente los acuerdos permitió a los niños reflexionar sobre sus acciones y comprometerse a mejorar en futuras actividades.

La inclusión de Jhampier en la actividad posterior y su compromiso de participar en futuros juegos demuestra la efectividad de abordar las emociones y las resistencias de manera positiva, promoviendo así el crecimiento personal y social de los niños.

En resumen, el taller de "La gallinita ciega" se destacó por su enfoque integral en el desarrollo de competencias y valores. Desde la planificación de acuerdos democráticos hasta la participación activa de los niños en la actividad y la evaluación reflexiva al final, cada fase de la experiencia contribuyó a fortalecer la práctica de valores en los niños, fomentando la responsabilidad, el respeto y la autonomía.

#### **b) El taller de las escondidas**

Este taller tuvo como intención enfatizar el valor del respeto, asimismo contribuir a desarrollar en los niños las competencias: "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" y "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"; en los siguientes desempeños: "Se relaciona, juega con otros niños, se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo" y "realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio" El taller se realizó el día 12 de octubre en horas de 9:00am.

Iniciamos la actividad con 11 niños, luego invitando a los niños que se sienten formando media luna, se les invito a ponerse de pie y realizamos la dinámica "La batalla del calentamiento" los niños realizaron diferentes movimientos con su cuerpo, mientras entonaban la canción, invitamos a los niños a sentarse y les formule la siguiente pregunta: ¿Les gustaría salir al patio a jugar? Ellos respondieron que sí, pero les mencione que para salir tenemos que establecer acuerdos, escuchamos los acuerdos que proponían los niños como respetar a mis compañeros, obedecer a la maestra, salir al patio en orden, compartir los materiales, cumplir con los acuerdos y no hacer desorden.

Los acuerdos se anotaron en el papelote. Lo leímos junto con los niños, a continuación, les mostré los acuerdos anteriores para ver en que nos falta mejorar, ellos observaron que un acuerdo (Respetarnos a los compañeros) teníamos (x) y era porque en el juego anterior no cumplieron con responsabilidad ese acuerdo, ellos dijeron que querían cumplir con todos los acuerdos el día de hoy, y se comprometieron a cumplir sus acuerdos planteados.

La maestra les muestra una imagen y les pregunta ¿Qué observan?, los niños respondieron un niño tapándose la cara. ¿por creen que el niño está tapándose la cara? James dijo porque están jugando las escondidas ¿Algunas veces ustedes han jugado las escondidas? La mayoría de niños dijeron que si ¿les gustaría jugar las escondidas?

Ellos muy contentos dijeron que si, luego les mostré una botella de color amarillo y les pregunte para que nos servirá este material, ellos respondieron que para golpear en una piedra y gritar “ampay”, les invite a salir al patio, pero para ello antes debemos leer nuestros acuerdos establecidos, los niños formaron dos filas, una de niños y otra de niñas para salir al patio.

Los niños recordando sus acuerdos salieron en forma ordenada y se ubicaron en una parte del patio donde había sombra, se sentaron en forma de un círculo y les explique que las escondidas es juego tradicional que jugaban nuestros padres, abuelos donde todos se divertían cuando jugaban con mucha responsabilidad y respeto, y que consiste en que un niño contara hasta un cierto número y buscara la botella que sus compañeros han lanzado y luego debe buscar a sus compañeros que se han escondido y si los logra encontrar gritara ampay golpeando el botella, y si alguien logra no ser encontrado por el buscador llegara rápidamente y gritara golpeando “me salvo yo y mis compañeros”.

Ahora vamos a jugar teniendo en cuenta nuestros acuerdos y como se juega “las escondidas” ahora vamos a jugar, les pregunte ¿Quién desea ser el buscador? La mayoría de niños dijeron yo profesora, les dije veo que todos desean participar y les propuse que vamos a contar hasta 30 con dinámica cielo y tierra y el niño que caía 30 será el que buscara y los demás se esconderán, los niños aceptaron realizamos la dinámica y 30 cayó en James.

#### Figura 4

*Los niños de la IEI. N°281 están realizando la dinámica cielo y tierra.*



**Nota.** Fotografía tomada por los investigadores.

Pregunté a los niños hasta cuanto quieren que James cuente y ellos dijeron hasta 20, James se recostó a un poste, cerro los ojos y se puso a contar, mientras Jhampier boto la botella y se pusieron a correr a buscar un escondite. James terminó de contar recogió la botella y se puso a buscar, el primer niño ampayado fue Alexander, luego fue Oreikel, Cielo, Jhampier, Yakori, Alejandra y Samantha termino encontrando a Aldair.

## Figura 5

*Los niños de la IEI. N°281 están jugando las escondidas (el ampay).*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

En siguiente juego Jhampier fue el buscador, ampayó a todos sus compañeros rápidamente por que todos estaban en un solo escondite, en el tercer juego ampayó Oreikel, casi a todos sus compañeros, pero faltaba ampayar a una niña, Samantha se había escondido dentro de unas llantas y cuando Oreikel se retiró a buscarla ella salió rápidamente y dijo “ampay para mí y mis compañeros” y en el último juego Cielo fue la buscadora, ella encontró a todos sus compañeros.

Después se les preguntó que si querían seguir jugando unos dijeron que sí y otros niños dijeron que querían tomar agua y que la hora del recreo volvían a jugar. Se propuso ingresar al aula para evaluar los acuerdos que habíamos escrito antes de iniciar el juego, ellos aceptaron y nos dirigimos al aula, nos sentamos en media luna y evaluamos nuestros acuerdos. Todos acuerdos que habíamos establecido lo habían cumplido.

Luego les pregunté: ¿Qué hicimos? Ellos respondieron hemos jugado las escondidas, profesora. ¿Cómo se han sentido? Ellos dijeron que bien, ¿Habrán cumplido con responsabilidad y respeto los acuerdos establecidos? Dijeron que sí. ¿Por qué? hemos salido en filas caminando al patio, hemos compartido los materiales, no hemos peleado, te hemos escuchado y hemos jugado bonito profesora.

Los niños voluntarios fueron a poner un aspa a los acuerdos que se lograron cumplir. Después se le volvió a preguntar: ¿Será importante establecer acuerdos para desarrollar los juegos? ¿por qué? Yakori dijo que sí, porque así nadie se golpeaba y se jugaba mejor. Al finalizar todos realizamos aplausos por que habíamos logrado cumplir los acuerdos con responsabilidad y respetándonos entre nosotros.

### **Figura 6**

Los niños de la IEI. N°281 están evaluando los acuerdos establecidos.



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Se puede concluir que el juego tradicional de las “el ampay” fue de su interés de los niños, ya que este juego fue propuesto por ellos mismos. Durante el desarrollo de las escondidas todos los niños participaron muy contentos, desarrollando sus habilidades motrices, la capacidad para ir interactuando entre compañeros, asimismo se observó que la mayoría de niños eran sinceros al momento de ampayar y ser ampayados.

Al momento de esconderse todos eran cómplices y buscaban ayudarse entre ellos, respetando los espacios entre compañeros, asumiendo sus responsabilidades en el juego, mejorando actitudes de decir la verdad; por ello los investigadores hemos llegado a la conclusión que es muy importante establecer acuerdos en un inicio de la actividad y evaluarlos junto con los niños al final, para llegar a una reflexión de las acciones que se van realizando durante el juego y que servirán para una buen convivencia escolar y social.

La actividad del taller de "las escondidas o el ampay", ayudó favorablemente al logro de competencias y valores en los estudiantes, principalmente basándose en "convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" y "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad". Las acciones realizadas en la actividad se centraron con estos objetivos, basándose en una mejor convivencia social, la toma de decisiones democráticas y la autonomía motriz en los niños.

Al inicio de la actividad, se desarrolló una dinámica "En la batalla del calentamiento", donde permitió a los niños despertar su interés por realizar una serie de ejercicios con su propio cuerpo y el interés por jugar.

A raíz de la dinámica se logró un clima escolar de favorable y democrático al involucrar a los niños en la producción de sus propios acuerdos para realizar el juego. Estos, contribuyeron en la toma de decisiones en grupo, asimismo permitió fortalecer los valores como el respeto, la obediencia, solidaridad y responsabilidad.

Los acuerdos, tales como "respetar a los compañeros", "obedecer a la maestra" "compartir los materiales", "evitar el desorden", fueron esenciales para lograr un clima de interacción agradable durante la actividad.

Al inicio del juego, la exploración de la imagen de "las escondidas" ayudó a despertar la curiosidad de que trataba el juego, las reglas que se necesitan para jugar, permitiéndoles expresar sus ideas, emociones de acuerdo a lo que observaban y relacionándolas con algunas experiencias vividas en su vida cotidiana, permitiendo reforzar así la competencia convive democráticamente para la búsqueda del bien común.

La dinámica "Cielo y tierra" ayudo a mantener el orden en el grupo, la misma que permitió fortalecer el valor del respeto por el compañero que cayó 30 según el juego.

El juego "las escondidas" ayudó a los niños a desarrollar sus habilidades motoras, habilidades para socializarse entre sí, poniendo en práctica valores como el respeto, la solidaridad entre compañeros, la honestidad y la responsabilidad de cumplir los acuerdos durante el desarrollo del juego. Mediante esta actividad se logró observar que los niños jugaban en base a los

acuerdos establecidos, logrando disfrutar de una actividad acogedora y respetuosa en cada momento del juego; de esta manera se movilizó las capacidades para el logro de los desempeños y las competencias que se tuvieron en cuenta en la planificación de esta actividad.

La evaluación de los acuerdos al finalizar la actividad nos llevó a descubrir una oportunidad para llegar a una autorreflexión y la búsqueda de mejorar el comportamiento de los niños en base a la práctica de valores, logrando identificar la importancia de cumplir los acuerdos para disfrutar de un juego respetuoso y armonioso

En resumen, el taller de "las escondidas" resaltó por su enfoque integral en el desarrollo de competencias y valores. Desde el establecimiento de acuerdos democráticos, el interés activo de los niños por participar en el desarrollo de la actividad y la evaluación reflexiva al finalizar, cada etapa de la experiencia desarrollada contribuyó favorablemente para fortalecer la práctica de valores en los niños, fomentando el respeto, solidaridad y la responsabilidad.

### **c) El taller de la rayuela o el mundo.**

Este taller tuvo como finalidad enfatizar el valor del respeto, asimismo contribuir a desarrollar en los niños las competencias: "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" y "se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"; específicamente los siguientes desempeños: Se relaciona, juega con otros niños, se integra en actividades grupales del aula, propone ideas de juego y sus normas, se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo" y "realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc.

En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio". El taller se realizó el día 16 de octubre en horas de 9:00am.

Iniciamos la actividad con 15 niños, luego invitando a los niños que se sienten en un semicírculo, luego se les propuso establecer acuerdos donde ellos mismos iban dictando y nosotros anotábamos en un papelote, entre los acuerdos que dictaron fueron: prestar atención a la maestra, respetar a los compañeros,

compartir los materiales, no empujar al compañero. Luego pasamos a leer los acuerdos con los niños la cual se comprometieron a cumplirlos respetando a sus compañeros seguidamente formaron dos filas para salir a fuera.

Luego salimos con los niños al patio formando dos filas y nos dirigimos a un lugar sombrero, los niños se sentaron en el suelo formando un círculo, asimismo se realizó una dinámica “cabeza, cara, hombros, pies, donde todos participaron, luego se les presento una lámina doblada con una imagen del juego de la rayuela y pedimos a los niños que soplen fuerte para que podamos desdoblar y descubrir la imagen, una vez desdoblado los niños al observar la imagen el niño Edison dijo que es el juego del avioncito y que había jugado en casa con sus primos.

### **Figura 7**

*Los niños de la IEI. N°281 están observando una imagen del juego de la rayuela.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Se mencionó que también es conocido como rayuela o mundo y se explicó el procedimiento del juego, donde el primer niño de la fila tendrá que lanzar la piedra en el casillero número uno y si no lo logra hacer dará pase a su compañero para que lance la piedra también pierde si la piedra cae en la línea o pisa la línea y el que colocó la piedra en el casillero tendrá que saltar en los casilleros enumerados hasta el diez y regresar hasta donde inicio y continuara lanzando al siguiente casillero y si no lo logra pierde y pasa el siguiente niño a jugar.

Luego invitamos a los niños a ponerse de pie y formar una fila para ir a jugar el juego de la rayuela. Al momento de formar el niño Jhampier lo dio su manazo en la cara al niño Edison quien se puso a llorar y sentó en el suelo, el niño Jhampier se retiró molesto y se sentó en la vereda del aula nos acercamos a preguntar porque lo actuó de esa manera y se justificaba diciendo que su compañero lo había fastidiado y ya no quiso integrarse para ir a jugar en la rayuela y se quedó sentado.

La docente se acercó a Jhampier y Edinson y le pregunto: ¿Qué pasó? ¿Estará bien golpearse entre compañeros? Jhampier no decía nada y Edison dijo no profesora, la profesora les dijo que entre compañeros debemos respetarse, cuidarse y no agredirnos, niños cuando ustedes se sientan más calmados puedan disculparse, y de esa manera se van a sentir más tranquilos. se les invito a los niños a integrarse al juego, donde sus demás compañeros estaban jugando la rayuela. Los niños estaban jugando la rayuela de acuerdo a las indicaciones realizadas, algunos no quisieron jugar porque no podían saltar, les invitamos a saltar que jueguen a su manera.

### **Figura 8**

*Los niños de la IEI. N°281 están jugando el juego de la rayuela.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

El juego culminó cuando todos participaron en saltar en la rayuela y pasamos al aula a evaluar los acuerdos.

En el caso de Edison cuando se calmó y dejó de llorar se integró al grupo de niños donde estaban jugando quien también participó en el juego con mucha alegría. En el caso de Jhampier, al evaluar los acuerdos dentro del aula el niño se dirigió a su compañero Edison y le pidió disculpas dándole un abrazo.

### **Figura 9**

*El niño Édison de la IEI. N°281 se integró a jugar el juego de la rayuela.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Dentro del aula se leyó los acuerdos con los niños para ver si cumplieron y ellos mismos iban dando sus respuestas si se cumplió y se marcó con un aspa los que no se cumplió y con un check los acuerdos que si se cumplieron

En la evaluación de los acuerdos, el acuerdo “respetar a los compañeros” se calificó no logrado, ante ello se hizo la pregunta: ¿nos hemos respetado entre compañeros? Todos se miraban y dijeron no profesora, y la maestra les repregunta ¿Por qué? Porque entre compañeros se repujaron, pero ellos se comprometieron a no repetir esas actitudes en otras actividades. Al finalizar se formuló interrogantes los niños contestaron con mucha alegría que les gusto el juego que hicieron y dijeron que para la próxima vez realicemos más juegos.

## Figura 10

*Los niños de la IEI. N°281 evaluaron los acuerdos.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

A modo de conclusión el juego tradicional de la rayuela, permitió a los niños desarrollar sus habilidades motoras, cognitivas y lo más esencial es practicar el valor del respeto, se observó en los niños al momento de respetar el turno de cada compañero, animándose entre compañeros cuando perdían la partida, por ello es fundamental establecer acuerdos al inicio de cada actividad, esto hace que los niños propongan sus propios acuerdos y estén dispuestos a cumplirlos durante la actividad, así mismo al finalizar las actividades es importante evaluar los acuerdos y reflexionar de las acciones que se tuvieron durante el juego y recalcar la importancia de practicar los valores con su entorno.

La experiencia del taller de "La rayuela o mundo " favoreció el desarrollo de competencias descritas anteriormente y valores en los niños. Las acciones promovidas mediante el taller se alinearon con estos objetivos, propiciando la socialización, la toma de decisiones democráticas y la autonomía motriz.

Desde un comienzo, se organizó un ambiente interactivo y democrático al integrar a los niños en establecer acuerdos para jugar. Estas instrucciones no solo originaron la adquisición de sus propias decisiones en grupo, además se introdujeron los valores como el respeto, la honestidad y la responsabilidad. Los acuerdos establecidos fueron, " prestar atención a la maestra ", " respetar a los compañeros", " compartir los materiales" y "no rempujar al compañero "fueron elementos fundamentales para propiciar la participación activa durante la actividad.

La imagen del juego de la rayuela presentada como estrategia permitió a los niños centrarse en pensar, razonar, recordar y promover la escucha activa al observar, la cual expresaron sus emociones al manifestarse que ese juego ya lo habían jugado en casa propiciando un ambiente democrático al expresar sus opiniones.

La situación generada de Jhampier y Edison quienes pelearon sin motivo al iniciar el juego, se afrontó de manera respetuosa y pasiva. La intervención de la docente permitió que reflexionen sobre lo sucedido, así mismo pudieron integrarse a jugar en el grupo de niños.

El juego de “la rayuela o mundo” permitió que los niños se desenvuelvan de manera autónoma al saltar por sí mismos, tener la capacidad de respetar los turnos para participar y fomentar los valores, en esta actividad los niños disfrutaron de un juego entretenido y agradable, donde propiciaron la socialización y un entorno democrático para ellos mismo y los demás.

La evaluación de los acuerdos al final del taller propicio la oportunidad para la autorreflexión y el reconocimiento de áreas de mejora, identificar situaciones negativas en la cual no se respetaron algunos acuerdos permitiéndoles a los niños reflexionar sobre sus acciones y comprometerse a mejorar en siguientes actividades.

En resumen, el taller de "La rayuela o mundo" se enfatizó en el desarrollo de competencias y valores. Comenzando con la propuesta de acuerdos democráticos hasta la participación activa de los niños en la actividad, finalmente la evaluación reflexiva, cada momento de la experiencia contribuyó a fortalecer la práctica de valores en los niños, promoviendo el respeto, la responsabilidad, la honestidad y la solidaridad.

#### **d) El taller el lobo se fue a la guerra.**

Este taller tuvo como intención enfatizar el valor de la honestidad, asimismo contribuir a desarrollar en los niños las competencias: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” y “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”; específicamente los siguientes desempeños: “Se relaciona, juega con otros niños, se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.

Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo” y “realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. El taller se realizó el día 24 de octubre en horas de 9:00am.

Iniciamos la actividad con 11 niños, luego se invitó a los niños que se sentaran en media luna dentro del aula para recordar los acuerdos del aula. Luego entonamos la canción “El lobo se fue a la guerra”; luego les pregunté: ¿De qué trata la canción? ¿Algunas ves han jugado el lobo se fue a la guerra? Ellos respondieron que, si habían jugado con sus primos, vecinos, luego les dije les gustaría jugar aquí en el jardín, ellos muy contentos respondieron que sí, luego les dije que podemos hacer antes de salir al patio a jugar, Yacori dijo los acuerdos profesora, que acuerdos podemos tomar y para que nos servirán, los niños dijeron para no pelear, para no hacer desorden y para jugar tranquilos.

Mientras ellos iban expresando sus ideas sobre los acuerdos se iba anotando en un papelote, se leyó los acuerdos para ver si es que estaba escrito tal como ellos lo habían expresado, luego salimos al patio en forma ordenada, nos dirigimos a una parte del patio y nos ubicamos debajo de una planta formando un círculo, luego se les volvió a preguntar si recordaban los acuerdos que habían establecido y se anotó en una hoja.

Se mostró dos máscaras de lobos ellos se sorprendieron y muy emocionados dijeron “Van a ver dos lobos verdad profesora” yo les respondí: si van a ver dos lobos, para ello necesitamos a dos niños voluntarios, Abby y Edinson levantaron la mano primero y dijeron yo profesora, luego levantó la mano Cielo y Aldair, les dije muy bien, sus compañeros que levantaron la mano primero ellos serán los lobos y los demás serán los lobos en el siguiente juego, porque vamos a jugar hoy hasta que todos quedemos contentos. Ellos dijeron ya profesora, luego entregué las máscaras a los niños y ellos se colocaron y se fueron a un lado del grupo, se sentaron encima de unas llantas, y mencionaron que ahí será su casa del lobo.

## Figura 11

*Abby y Edinson se colocaron la máscara*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Los niños rápidamente se levantaron se cogieron de las manos y empezaron a cantar el lobo se fue a la guerra, y mientras cantaban giraban en forma de un círculo, cada vez que le hacían la pregunta al lobo ellos se emocionaban, mientras los lobos respondían frases como: “Me estoy cepillando los dientes, me estoy bañando, estoy afilando mi cuchillo, me estoy pintando las uñas decía Abby y al final estoy listo para comerlos” al escuchar la última frase los niños se pusieron a correr por el patio.

## Figura 12

*Los niños de la IEI. 281 están jugando el lobo se fue a la guerra.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Al principio les era difícil cazar a sus compañeros, pero luego se observó que los niños lobos se pusieron de acuerdo para cazar a sus compañeros, uno

corría de un lado y otro del otro para que puedan cazar rápido, el juego culmino hasta que casaron a todos los niños.

En el siguiente juego fueron los lobos Cielo y Aldair, en el tercer juego fueron los lobos Alexander y nuevamente Abby quiso ser lobo, todos los niños muy emocionados disfrutaban del juego, cuando ya se sintieron un poco cansados, nos dirigimos al aula caminado despacio, nos sentamos y practicamos el ejercicio de inhalar y exhalar y que se imaginen que estamos soplando una vela para relajarnos un poco.

### **Figura 13**

*Cielo y Aldair son los lobos y estan atrapando a sus compañeros.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Luego evaluamos nuestros acuerdos y todos los habían cumplido a comparación de las actividades anteriores, continuación se les preguntó: ¿Cómo se han sentido al jugar y cumplir sus acuerdos? ¿Les ha gustado? ellos dijeron bien profesora, ya no hemos peleado, hemos jugado bonito y después del recreo podemos volver a jugar, luego se les respondió claro que sí, y se agregó: ya ven que importante es cumplir los acuerdos con responsabilidad, respeto y honestidad para disfrutar de un juego armonioso, estos valores solo debemos practicarlo en el jardín cuando jugamos o en otras actividades.

James y Alejandra dijeron en la casa también profesora, muy bien niños nos comprometemos a cumplir nuestros acuerdos en otras actividades también. Ellos respondieron si profesora. Los niños evaluaron colocando un aspa en sus acuerdos que ellos establecieron y lograron cumplir durante el juego.

## Figura 14

Los niños de la IEI. 281 están evaluando los acuerdos.



Nota. Fotografía tomada por los investigadores.

En conclusión el juego “el lobo se fue a la guerra” es uno de los juegos tradicionales fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permitió potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, desarrollar sus habilidades socioemocionales y psicomotoras las misma que ayudan a fortalecer una buena relación entre compañeros, poniendo en práctica los valores como la honestidad, el respeto y la solidaridad durante el juego, por ello es muy importante establecer acuerdos y evaluarlos al final junto con los niños, ya que estos les lleva a la reflexión de sus acciones y les permite poner en práctica sus valores para tener una mejor convivencia escolar y social.

La experiencia del taller de “el lobo se fue a la guerra” contribuyó significativamente al desarrollo de las competencias descritas anteriormente y valores (honestidad, el respeto y la solidaridad) en los niños. Las acciones emprendidas durante el taller se alinearon con estos objetivos, enfocándose en la integración social, la toma de decisiones democráticas y la autonomía motriz.

La actividad donde se mostró las máscaras de los lobos a los niños, fue muy interesante porque se logró incentivar a los niños el gusto por jugar usando las máscaras para atrapar a sus compañeros. en esta actividad fortaleció la autonomía motriz de los niños, permitiéndoles explorar y expresar emociones a través del juego.

El juego “el lobo se fue a la guerra”, permitió que los niños desarrollen sus habilidades motrices, la capacidad para relacionarse entre sí y fortalecer sus valores, en esta actividad los niños disfrutaron de un juego divertido y armonioso,

donde ellos iban descubriendo el gusto por convivir en un ambiente democrático para el bienestar de ellos mismo y de sus demás.

La evaluación de los acuerdos al final del taller proporcionó una oportunidad para la autorreflexión y el reconocimiento de áreas de mejora. La identificación de situaciones en las que no se respetaron completamente los acuerdos permitió a los niños reflexionar sobre sus acciones y comprometerse a mejorar en futuras actividades.

En resumen, el taller de “el lobo se fue a la guerra” se destacó por su enfoque integral en el desarrollo de competencias y valores. Desde la planificación de acuerdos democráticos hasta la participación activa de los niños en la actividad y la evaluación reflexiva al final, cada fase de la experiencia contribuyó a fortalecer la práctica de valores en los niños, fomentando honestidad, el respeto y la solidaridad.

#### **g) El taller “el kiwi”**

En la IEI N° 281 de Bagua Grande, las docentes involucradas en la investigación describen el taller “del Kiwi” se realizó el día 30 de octubre en horas de 9:00am. Que tiene como propósito recalcar el valor de la solidaridad, la actividad se desarrolló invitando a los niños que se sentaran en media luna dentro del aula para recordar los acuerdos, como estrategia utilizada fue presentar una caja sorpresa que contenía 5 tarros de color rojo y una pelota.

Asimismo, invitamos a un niño voluntario, para que descubra lo que hay dentro de la caja, luego se estableció un dialogo mediante preguntas: ¿Qué descubrimos? ¿Cuántos tarros hay? ¿De qué color son? ¿Qué podemos hacer con los tarros y la pelota?, escuchamos sus respuestas, la gran mayoría de niños mencionaron que las latas y la pelota es para jugar el kiwi, luego se les preguntó ¿Alguna vez han jugado el kiwi? La niña Alejandra dijo que si y que antes teníamos que armar una torre con las latas y tumbarlas con la pelota.

Se les hizo recordar que antes de iniciar el juego, se tiene que proponer acuerdos: respetarse entre compañeros, prestar atención a la maestra, compartir los materiales, salir en orden al patio y evitar causar desorden, los niños se comprometieron a cumplir con los acuerdos y salimos al patio en forma

ordenada, estando en el patio se les indico que se sentaran en media luna para recordar los acuerdos y el desarrollo del juego.

Se les invitó a los niños a agruparse en dos grupos y que se ubiquen a los extremos del lugar donde se armarán las torres, les explicamos que el juego consiste en armar una torre con las latas en el centro de los dos equipos y que cada equipo debe lanzar la pelota de una cierta distancia para tumbar las latas, los grupos se ponen de acuerdo quien lanza primero la pelota para caer la torre.

El grupo que logre caer la torre debe correr por todo el patio, y el otro grupo deberá correr y lanzar la pelota hasta que le caiga en el cuerpo de todos los integrantes del grupo perseguido y si el grupo que está siendo perseguido logra colocar los tarros en su lugar deberá gritar kiwi y él es el ganador, para ello se les sugirió trabajar en equipo y ayudándose uno a otros.

### **Figura 15**

*Los niños de la IEI. 281 se agruparon en dos grupos para jugar.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Luego se les presentó una moneda y se les pidió a los grupos que elijan quienes querían cara y sello, con la consigna que si la moneda caía cara los niños que eligieron cara deberán lanzar la pelota, la pelota fue lanzada por Edison quien logró tumbar la torre y se pusieron a correr, el grupo contrario cogió la pelota y se puso a lanzar por los cuerpos de sus compañeros.

El niño Jhampier con la ayuda de los niños de su grupo logro ubicar los tarros en su lugar y gritó Kiwi, el juego continuo con el lanzamiento del mismo grupo porque fue ganador del primer juego, pero en el segundo juego no lograron ubicar todos los tarros en su lugar.

## Figura 16

*Los niños de la IEI. 281 están lanzando la pelota para caer los tarros.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

El siguiente turno fue del otro grupo, donde el niño Ángel lanzó la pelota y logró caer la torre y se pusieron a correr. El juego continuó hasta que los niños decidieron volver al aula. Después del juego invitamos a los niños que realicen ejercicios de estiramiento y practiquen la respiración (inhalar y exhalar) para relajar su cuerpo.

## Figura 17

*Los niños de la IEI. 281 armaron los tarros y gritaron kiwi.*

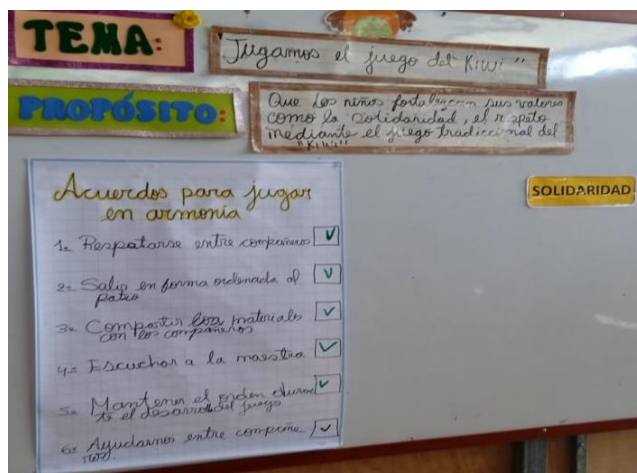


*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Los niños evaluaron los acuerdos que propusieron colocando un aspa si lograron cumplirlos durante el juego, la cual se mostraban muy contentos y decían que mañana también debemos jugar, además les hicimos que recuerden que juegos habían jugado anteriormente y los valores que eran parte de los juegos donde debían poner en práctica en aula y en la sociedad.

**Figura 18**

*Cartel con los acuerdos evaluados por los niños.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Podemos concluir que con el juego tradicional del “kiwi” permite a los infantes promover el valor de la solidaridad, la cual los involucra la participación de todos, intercambiar experiencias, trabajar en equipo, ayudarse mutuamente, no dejarse topar por lo demás, dialogar, respetar sus acuerdos al momento de jugar, desarrollar su motricidad fina y gruesa, etc., la cual les va ayudar en su vida cotidiana transmitir esos aprendizajes con sus familiares y amistades a través de juego realizado.

La experiencia del taller de "El kiwi" favoreció notablemente al desarrollo de competencias y valores en los niños, específicamente orientado en "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" y " Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad". Las acciones realizadas durante el taller se involucraron con estos objetivos, orientándose en la integración social, la toma de decisiones democráticas y la autonomía de los movimientos en el juego.

Al inicio del juego, se les presentó una caja sorpresa la misma que permitió despertar la curiosidad de los niños por conocer que había dentro de la caja, donde ellos de manera voluntaria fueron descubriendo, explorando y dieron algunas ideas de sus posibles usos de los materiales descubiertos para jugar. Esta actividad permitió resaltar el respeto por las opiniones y turnos de los niños voluntarios, fortaleciendo la competencia, participa democráticamente para la búsqueda del bien común.

La actividad anterior dio pie para continuar con un ambiente favorable y democrático al involucrar a los niños en la creación de los acuerdos para el juego. Estos acuerdos se lograron establecer, en el aporte de opiniones y en la toma de decisiones en grupo, de esta manera se logró mejorar la práctica de los valores como el respeto, la obediencia, solidaridad y responsabilidad. Los acuerdos, tales como “respetarse entre compañeros”, “prestar atención a la maestra”, “compartir los materiales”, “evitar el desorden” fueron esenciales para lograr un clima de interacción agradable durante la actividad.

El juego “el kiwi” contribuyó en el desarrollo motriz de los niños, fomentó el desarrollo de habilidades para socializarse entre compañeros, ayudándoles a trabajar en equipo durante el juego para concluir en un juego exitoso, de esta manera se pudo lograr que los estudiantes pusieran prácticos los valores fundamentales para mejorar la convivencia escolar y familiar, tales como la solidaridad, el respeto, y la responsabilidad de cumplir los acuerdos en el desarrollo del juego.

La ejecución de esta actividad nos permitió ver como los niños le encontraban el gusto por jugar, gozando de un juego solidario y respetoso, basándose en los acuerdos acordados al inicio de la actividad; a través de esta actividad logramos movilizar las capacidades para el logro de los desempeños y las competencias que se tuvieron en cuenta al inicio de la planificación de dicha actividad.

La evaluación de los acuerdos al finalizar dicha actividad nos conllevó a valorar la importancia de establecer acuerdos para el desarrollo de cada juego con los niños, de esta manera se llegó a lograr una autorreflexión sobre la actividad realizada, la misma que incentiva a seguir mejorando el comportamiento solidario y respetuoso de los niños enfocados en la práctica de valores, la misma que permitió lograr una convivencia tranquila entre compañeros.

En resumen, el taller de "El kiwi" brilló por su enfoque integral en el desarrollo de competencias y valores. Desde la propuesta y selección de acuerdos democráticos, por los niños, los mismo que lograron gozar una participación activa en el desarrollo de la actividad y la evaluación reflexiva al final, cada proceso de la experiencia desarrollada contribuyó satisfactoriamente

para mejoramiento de la práctica de valores en los niños, fortaleciendo la solidaridad, el respeto y la responsabilidad.

#### **f) El taller de la mancha**

Este taller tuvo como intención enfatizar el valor del respeto, solidaridad y responsabilidad, asimismo contribuir a desarrollar en los niños las competencias: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” y “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”; específicamente los siguientes desempeños: “Se relaciona, juega con otros niños, se integra en actividades grupales del aula.

Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo” y “Realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio” El taller se realizó el día 30 de octubre en horas de 11:00 am.

Iniciamos la actividad con 15 niños, luego invitamos a los niños que se sentaran en media luna dentro del aula para recordar los acuerdos del aula. Luego les propusimos establecer acuerdos para salir al patio y realizar un juego, ellos muy emocionados iban dictando los acuerdos y la maestra anotó en la pizarra, entre los acuerdos que dictaron fueron: respetar a mis compañeros, evitar empujar a mis compañeros, salir y regresar al aula de manera ordenada, ayudar al compañero si lo necesita y escuchar a la maestra.

Luego pasamos a leer los acuerdos con los niños la cual se comprometieron a cumplirlos, asimismo se les mencionó que iban a jugar el juego de la mancha los niños contentos dijeron que si querían jugar la mancha con sus compañeros seguidamente invitamos a formar dos filas para salir a fuera de manera ordenada donde todos se formaron en filas respetando su orden donde les tocaba formar para ir a jugar la mancha.

Luego salimos con los niños al patio formando dos filas de manera ordenada y nos dirigimos a un lugar sombroso los niños formaron un círculo, asimismo realizamos una dinámica donde todos participaron con entusiasmo la

dinámica fue: “un señor muy alto y con sombrero le dijo toca la espalda de tu compañero yo la hice la lalala”.

Se continuó cantando tocando algunas partes del cuerpo de sus compañeros, en seguida les mencioné que cada juego tiene sus normas para disfrutar de un juego placentero y feliz a continuación se les hizo que recuerden que normas hemos establecido y que deben cumplir para el juego de la mancha, ellos mencionaron que deben respetar a sus compañeros, ayudar si lo necesita su compañero, no empujarse y respetar su turno al momento de jugar la manchar, etc.

Con los acuerdos propuestos por ellos mismos se comenzó el juego de la mancha donde se explicó el juego que un niño sería la mancha y debería topar al compañero una vez que el compañero es tocado tendría que ayudar a la mancha a seguir manchando a todos sus compañeros hasta ser tocados todos los niños.

Se invitó a un niño voluntario que sea la mancha pero todos querían ser la mancha, la cual se desarrolló la dinámica de Ben10 y el que cae diez se convertiría en mancha es decir el conteo se realizó diciendo: “en la casa de ven diez todos cuentan hasta 10 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10” el niño que cayó 10 fue la mancha y los demás niños tenían que correr por diferentes direcciones del patio para no ser tocados por la mancha.

### **Figura 19**

*Los niños de la IEI. 281 están realizando la dinámica de Ben10.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Los niños iniciaron a jugar la mancha, corrieron todos para no ser tocado por la mancha, mientras corrían el niño Aldair se cayó al suelo al observar a su compañero en el suelo es donde varios niños se acercaron corriendo para ayudar a levantarse a su compañero.

En este acto se solidaridad al ayudar a su compañero que lo necesitaba.

### **Figura 20**

*Los niños están ayudando a levantarse a su compañero que se había caído durante el juego.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Después del incidente con su compañero Aldair, nuevamente los niños se organizaron y volvieron a jugar con más cuidado hasta que se cansaron, y regresamos al aula.

### **Figura 21**

*Los niños de la IEI. 281 están jugando la mancha.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

Estando en el aula invitamos a los niños a estirarse para relajar su cuerpo e inhalar y exhalar seguidamente les mencioné que se sienten en sus sillas para evaluar los acuerdos si se cumplieron con respeto y responsabilidad lo que propusieron se comenzó a leer los acuerdos y ellos iban mencionando que si se cumplió entonces pedí a una niña que salga a la pizarra para colocar un aspa o un aspa según lo que han cumplido o no en el cuadro que si se cumplió el acuerdo así sucesivamente

Se fue evaluando todos los acuerdos y los niños colocando un aspa en los recuadros al finalizar de evaluar los acuerdos los niños mencionaron que, si se cumplió con todos los acuerdos, además se sentían felices y contentos por lograr sus compromisos y jugar con sus compañeros entusiasmados la mancha.

## **Figura 22**

*Los niños están evaluando los acuerdos.*



*Nota.* Fotografía tomada por los investigadores.

En la evaluación de los acuerdos, se observa que todos se cumplieron con total normalidad, demostrando respeto, solidaridad y responsabilidad entre compañeros la cual se evidenció por parte de todos los estudiantes en todo el desarrollo del taller.

Al finalizar se formuló interrogantes donde los niños contestaron con mucho entusiasmo que les gustó mucho jugar la mancha y se divertieron corriendo y tocando a sus compañeros y dijeron que para la próxima vez que realicemos otros juegos.

En conclusión, el juego tradicional de la mancha fue una actividad muy divertida para todos los niños; les permitió relacionarse entre compañeros donde

demonstraron que fueron muy solidarios al momento que fueron a levantar a su amigo se había caído y darse cuenta de algunas acciones incorrectas, que no les hace sentir bien, de esa manera nos permitió a fortalecer los valores de respeto, solidaridad y responsabilidad.

Durante esta experiencia realizada hemos podido vivenciar diferentes comportamientos de los niños, los cuales con la ayuda de los acuerdos que propusieron al inicio del juego, y el compromiso de cumplirlo con responsabilidad, nos permitió al final evaluar sus acciones mediante los acuerdos establecidos en un inicio, los mismos que han permitido lograr en ellos la reflexión de su accionar, asimismo da la oportunidad de incentivar a los niños el gusto por desarrollar más juegos tradicionales, para seguir fortaleciendo más valores y lograr una convivencia escolar mejor autorregulando sus emociones y poniendo en práctica sus valores aprendidos.

La experiencia del taller de "La mancha " contribuyó esencialmente al desarrollo de competencias descritas y valores en los niños. Las acciones realizadas durante el taller se distribuyeron con estos objetivos, orientados a la integración social, la toma de decisiones democráticas y propiciar autonomía psicomotriz.

Desde un principio, se estableció un entorno democrático e interactivo al incluir a los niños en proponer acuerdos para el juego. Este tipo de ejercicio propicio tomar decisiones en grupo, además se introdujo valores como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad y plantear los acuerdos, tales como "respetar a los compañeros", " no empujar a mis compañeros ", "salir y regresar al aula de manera ordenada", " ayudar al compañero si lo necesita" y "escuchar a la maestra" fueron esenciales para fomentar una interacción acogedora y divertida durante la actividad.

La actividad grupal basada en la dinámica permitió la integración y socialización de los niños, permitiéndoles expresar emociones al interactuar con sus compañeros al tocarse algunas partes del cuerpo fortaleciendo la competencia de convivir democráticamente.

El juego "la mancha" permitió que los niños desarrollen sus destrezas psicomotrices, la socialización entre sí y fortalecer sus valores, en esta actividad

los niños gozaron de un juego acogedor y divertido, donde ellos iban descubriendo la satisfacción por convivir en un contexto tranquilo para el bienestar de ellos y los que están a su alrededor.

La evaluación de los acuerdos al finalizar el taller sirvió como una oportunidad para la autorreflexión y el reconocimiento de áreas de mejora. Donde se pudo evidenciar que se logró cumplir con todos los acuerdos gracias a sus acciones positivas y los compromisos que ellos mismos se propusieron en cada momento de la actividad.

En resumen, el taller de "La mancha" se recalcó por su matiz integral en el desarrollo de competencias y valores. Desde que se establecieron los acuerdos democráticos hasta la colaboración, apoyo mutuo de los niños en la actividad y al final se realizó la evaluación reflexiva, cada momento de la experiencia favoreció a mejorar la práctica de valores en los niños, fomentando el respeto, la solidaridad y la responsabilidad.

### **Actividad específica 2: Evaluación de la efectividad de las estrategias didácticas para mejorar la práctica de valores en los niños.**

En la evaluación general de la práctica de valores en las Ficha de evaluación de la práctica de valores en todos los talleres se evidenció que el desarrollo de los juegos tradicionales como estrategia fue pertinente y efectiva para los niños de 5 años de la IE. N° 281, tal como lo manifiestan los resultados. En el valor de la responsabilidad de los 15 niños el 66 % ha logrado practicar el valor antes mencionado y el 34% resto en proceso e inicio.

En el valor del respeto de los 15 niños el 86 % han logrado practicar el respectivo valor y el 14 % se encuentran en el nivel proceso. Con respecto al valor de la honestidad se ha podido verificar que los 15 niños es decir el 100 % ha logrado practicar dicho valor y mientras que en el valor de la solidaridad el 66% se evidencia un nivel destacado y el 34% en nivel logrado

En general, el 79 % de niños han logrado fortalecer los valores priorizados que se evidencian en la hora del juego libre al momento de compartir los materiales de los sectores; en el cumplimiento de las responsabilidades de aula relacionadas las rutinas diarias como la oración diaria. El aseo, el tiempo, repartición de material de trabajo, repartición de la lonchera, la mayoría de niños

se expresan con la verdad, cuando nos quieren contar algún acontecimiento que sucede ya sea en el jardín o en casa, cuando devuelven objetos que no son suyos, son respetuosos al momento de la lonchera, con el cuidado de las plantas, animales que visitan el jardín y practican las normas de cortesía (saludo, despedida, por favor, permiso, gracias y disculpa).

En conclusión, la ejecución de los diferentes talleres de aprendizajes, teniendo como estrategia primordial los juegos tradicionales, que ha permitido que los niños se involucren con sus pares poniendo en práctica los valores sociales aprendidos.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En relación al primer objetivo: Planificar talleres de aprendizaje de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales; se ha tenido como una de las primeras actividades específicas las reuniones colegiadas entre docentes para la planificación de talleres de aprendizaje.

En dichas reuniones se logró elaborar una matriz de competencias, capacidades y desempeños de las áreas de personal social y psicomotricidad que los niños tienen que lograr. Esta matriz ha permitido analizar, interpretar los desempeños para lograr los objetivos de la investigación que a través de los juegos tradicionales fortalezcan los valores.

Martínez de la Cruz et al.,( 2015), señala que el trabajo colegiado es un proceso que requiere la participación docente para comprometerse a planificar, definir y ejecutar acciones para buscar cambios o mejoras en su práctica. Un encuentro de profesores puede convertirse en un grupo capaz de dialogar, compartir conocimientos, experiencias y preguntas enfocadas en temas y objetivos de interés común.

Por otro lado, fue un escenario ideal de aprendizaje para reflexionar, discutir y elaborar propuestas de mejora, así como soluciones, protocolos y

planes. Asimismo, tomar medidas para mejorar el proceso de aprendizaje y con ello aumentar la calidad de la educación. Este proceso facilitó el trabajo en equipo para enfatizar en los aspectos pedagógicos más apropiados a la edad de los niños con los que trabajamos en esta investigación.

En cuanto a la planificación de talleres de aprendizaje, elaboramos seis, teniendo en cuenta la matriz de competencias, capacidades y desempeños que analizamos en el trabajo colegiado. Estas actividades se centraron en la planificación de juegos tradicionales para mejorar la práctica de valores en los niños de educación inicial. Estos talleres permitieron a los docentes investigadores despertar el arte de diseñar estrategias adecuadas para atender las necesidades e interés de acuerdo al contexto en el que se desarrolla los talleres.

En este proceso de planificación se tuvo en cuenta los siguientes procesos: determinar objetivos de aprendizaje basados en las necesidades e intereses de los niños, establecer criterios de evaluación para recopilar evidencia para comprender el progreso de los niños y diseñar y organizar situaciones, estrategias y condiciones relacionadas con la meta (Minedu, Programa curricular de educación inicial, 2016). Por tanto, los talleres fueron espacios que sirvieron para promover el desarrollo integral de los estudiantes, creando momentos de ayuda y reflexión para lograr cambios sustantivos en su comportamiento y en su actuar cotidiano.

Con respecto al objetivo: ejecutar los talleres de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica los valores sociales, se desarrollaron talleres de aprendizajes como la gallinita ciega, las escondidas-ampay, la rayuela, el lobo se fue a la guerra, el kiwi y la mancha; la ejecución de los talleres de aprendizaje fueron muy esenciales para contribuir en la práctica de valores de los niños según los estudios realizados (Rodríguez et al., 2023)

La estrategia utilizada mediante los juegos tradicionales en educación infantil dio como resultado que los niños de cinco años comenzaron a mostrar roles de género en los juegos tradicionales, la cuál es factible la realización de juegos para fomentar la práctica de valores. Podemos señalar que dichos juegos tradicionales ayudaron a generar cambios sustantivos mediante las actividades, movimientos, participación juntos a los otros niños generando un ambiente de

diversión, compañerismo y sobre todo generando compromisos pequeños de cambio de actitudes.

Por ello la importancia de los valores, en esto Brenes (2022), en su trabajo titulado "Fortalecimiento de la práctica de los valores del respeto y la solidaridad por medio de una propuesta de estrategias pedagógicas en la convivencia de niños y niñas de 3 a 4 años con la participación de la familia a través de la lúdica y el diálogo" sus resultados fueron evidentes a través del juego y el dialogo que se realizó entre estudiantes, abuelos y docente.

Todo ello, generó que la interacción sea enriquecedora para que los niños se involucren directamente con las vivencias en los juegos donde les permitió una convivencia armónica, además es importante que los docentes deben buscar, crear y desarrollar estrategias pedagógicas e instructivas que den cuenta de los diversos contextos que impactan no solo sus propias vidas sino también las de sus alumnos.

La realidad de cada niño que hemos visto en los talleres y se ha compartido con ellos reflejan una singularidad particular, llena de emociones, alegrías y que en ese desarrollo vivencian y demuestran la capacidad de cambio de actitudes por más simples que sean pero que representan las vivencias de formación que vienen recibiendo desde casa, sociedad, escuela.

En relación a los juegos tradicionales, Ninasunta et al., (2023), explica que estos ayudan a los niños a mejorar las relaciones afectivas, a comunicarse mejor entre ellos y autorregular sus emociones; asimismo propician una mejor manera de expresarse o actuar ante los demás, esto los hace únicos y especiales para enfrentar la vida en sociedad.

Por ello podemos resaltar que la ejecución de los talleres ha permitido evidenciar que los niños se involucran más fácilmente en los juegos tradicionales, son ellos quienes expresan sus vivencias traídas de casa, muchos mencionaron que esos juegos, como la gallinita ciega, las escondidas, la rayuela, el lobo se fue a la guerra, el kiwi y la mancha ya lo habían escuchado y jugado con su familia y amistades.

Esto nos facilitó realizar talleres de la mejor manera con la participación de todos los estudiantes ya que tenían conocimiento de ellos, quienes se

mostraron muy participativos, contentos, alegres, sonrientes. Donde se pudo reforzar los valores a través de cada juego realizado, enfocándose en aquellos aspectos que les va ser útil para la vida.

Los juegos tradicionales forman parte de la cultura que ayuda a los niños divertirse sanamente, hacer relaciones positivas, comunicarse con otros, compartir, tener control de las emociones y su modo de actuar.

De acuerdo con Larios (2017) la educación en valores ayudan a los niños en su proyecto de vida, ser a líderes con principios sólidos, así los valores sociales se vinculan con los valores personales y familiares. Se originan en la práctica como un ejercicio de cada persona, como un compromiso de alguien en el contexto de una colectividad, buscando resultados positivos en su desarrollo personal y en el ámbito social.

Los valores sociales surgen de la interrelación entre los integrantes de la sociedad por lo que resulta recomendable promoverlos, a fin de que conlleve a la alegría y felicidad del colectivo. Por ello, si se desea apostar por una sociedad sana, entonces en la familia y escuela se deben fomentar la práctica de los valores, responsabilizando a cada quien de sus actos orientados al bien común y conservando la coherencia entre el diario vivir y los valores.

Así, el valor de la responsabilidad, es la conciencia y la voluntad de vivir con los resultados de nuestras propias acciones libres y deliberadas. De acuerdo con Carreras et al. (2002), es la capacidad de ejercer la máxima influencia sobre la toma de decisiones de un grupo y al mismo tiempo estar sujeto a interactuar con la parte social.

Asimismo, el valor del respeto es el tipo de atención, deferencia o consideración que una persona merece. Es el sentimiento que obliga a uno a respetar los derechos y el valor inherente de otra persona. Este valor se basa en el valor inherente de las personas como individuos (Carreras et al., 2002).

El respeto por uno mismo se basa en extender la misma cortesía a los demás; es la base para prosperar en la sociedad y sentar las bases para una paz genuina. Se fomentan en casa; y se reafirma en el colegio con la convivencia con sus pares y maestro (Oliveros, 2018).

De igual manera el valor de la honestidad, tiene que ver con el respeto por uno mismo y por los demás (Aguilar et al., 2012). Los pensamientos, acciones y resultados de una persona honesta son consistentes y se basan en buenos hábitos morales.

El valor de la solidaridad es servir a los demás, haciendo el bien (Aguilar et al., 2021), es decir es la elección libre y responsable de sacrificarse en beneficio de los demás sin esperar nada a cambio, implica un sentido de comunidad y la capacidad de identificarse y participar en esa comunidad

Todos estos valores trabajados hacen que el los estudiantes crezcan en una formación integral, que los valores se hagan vida en su actuar y no sea un actuar en una circunstancia específica o circunstancial, sino que se refleje en su actuar permanente en las diferentes actividades que tengan.

En la actividad específica: Evaluación de la efectividad de las estrategias didácticas para mejorar la práctica de valores en los niños, el propósito de la evaluación es la mejora, y toda gira en la reflexión, como ayuda para un aprendizaje integrado en un mismo proceso mediante la observación, interpretación y ajuste continuo de todos los elementos. Así la evaluación es muy importante hacia dónde queremos llegar y proponer métodos y estrategias adecuadas para alcanzar sus objetivos en un momento dado (Fernández, 2017)

De ahí que teniendo en cuenta los instrumentos de observación de los talleres aplicados, el 79 % de niños han logrado fortalecer significativamente los valores del respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, se evidencian en la hora del juego libre al momento de compartir los materiales de los sectores; en el cumplimiento de las responsabilidades de aula relacionadas las rutinas diarias como la oración diaria.

En el aseo, el tiempo, repartición de material de trabajo, de la lonchera, en el transcurso de la jornada diaria la mayoría de niños se expresan con la verdad, cuando nos quieren contar algún acontecimiento que sucede ya sea en el jardín o en casa, cuando devuelven objetos que no son suyos, son respetuosos al momento de la lonchera, con el cuidado de las plantas, animales que visitan el jardín y practican las normas de cortesía (saludo, despedida, por favor, permiso, gracias y disculpa).

En cuanto al nivel de fortalecimiento del valor de responsabilidad en el taller de la gallinita ciega, del total de 15 estudiantes, 8 alumnos que representan el 66% se ubican en el nivel logrado, 01 que representa 4% estudiantes se ubica en Inicio y 6 estudiantes que representan el 30% se ubican en el nivel de proceso, siendo el indicador más logrado por los estudiantes “celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego.

Con este análisis podemos determinar que un gran porcentaje de estudiantes tienen dificultades en tener en cuenta las necesidades de los demás y es necesario trabajar los niveles de empatía con los otros.

En relación al nivel de fortalecimiento del valor del respeto en el juego de “las escondidas o el Ampay”, del total de 11 estudiantes, los 11 de ellos, que representan el 100 % se ubican en el nivel logrado, asimismo en esta actividad el indicador más logrado por los estudiantes “celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. Con este análisis podemos afirmar que hay necesidad de ir involucrando a los estudiantes a tener acciones de empatía, de consideración y respeto hacia los otros

En cuanto al nivel de fortalecimiento del valor del respeto en el juego “rayuela o el mundo” del total de 15 estudiantes, 03 representan el 20% se ubican en el nivel de logrado, 11 que representan el 73 % se ubican en el nivel proceso, y 01 que representa el 7% se ubica en el nivel de Inicio. En esta actividad el indicador más logrado por los estudiantes “celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “en el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos.

Podemos afirmar que se tiene que enfatizar en la necesidad que los niños deban asumir sus compromisos, que cumpla con los acuerdos pactados en grupo y respetar las normas de convivencias.

En cuanto al nivel de fortalecimiento del valor del respeto y la honestidad en el juego “el lobo se fue a la guerra” del total de 11 estudiantes que participaron en la actividad , todos representan el 100 % se ubican en el nivel logrado; cabe resaltar es en esta actividad el indicador más logrado por los estudiantes “celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego.

Con este análisis podemos afirmar que se tiene que enfatizar en la necesidad de seguir trabajando en los niños que estén atentos a las necesidades o ayudas que puedan necesitar los otros. Mirar a su lado las necesidades de los otros y brindar apoyo.

Teniendo en cuenta el nivel de fortalecimiento del valor de la solidaridad en el juego “el kiwi” del total de 15 estudiantes, 11 alumnos que representan el 66% se ubican en el nivel destacado , 04 alumnos que representa 34% estudiantes se ubica en nivel logrado; cabe resaltar es en esta actividad el indicador más logrado por los estudiantes “celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “ en el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos.

Con este análisis podemos afirmar que se tiene que enfatizar en la necesidad de seguir trabajando en los niños de asumir y cumplir los acuerdos pactados, que las normas se tienen que cumplir para vivir mejor entre todos

En cuanto al nivel de fortalecimiento del valor de la solidaridad, respeto y la responsabilidad en el juego “la mancha” del total de 15 estudiantes, todos representan el 100 % se ubican en el nivel logrado; cabe resaltar es en esta actividad el indicador más logrado por los estudiantes “respeto los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros” y el indicador que se ha tenido mayor dificultad es “está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego”. Con este análisis podemos afirmar que se tiene que enfatizar en la necesidad de seguir trabajando en la ayuda solidaria, fraterna entre compañeros.

Por ello en palabras de Bizarro (2019), es necesario enfatizar el desempeño individual y grupal de los estudiantes, lo que es necesario retroalimentar teniendo en cuenta lo que se observa o vivencia, con autonomía y reflexión.

Podemos concluir que los estudiantes de 5 años de la I.E N° 281 han mejorado su actuación en el desarrollo de las actividades escolares asumiendo sus responsabilidades de acuerdo a su edad: ser respetuoso con sus demás compañeros, demostrando honestidad de comunicarse con la verdad, tratando de asumir en un ambiente de amor, y practicando la solidaridad, lo que implica mayor interés en estar atento a las necesidades de los demás no solo en lo material sino la calidad de tiempo brindado a los otros, siendo veraces en la capacidad de comunicarse, no maltratando las cosas de los demás y generando modales de cambio en la manera de expresarse y actuar.

## CONCLUSIONES

Se fortaleció la práctica de valores en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 281 “Visalot Alto”-Bagua Grande, a través de los talleres de aprendizaje con juegos tradicionales. Estos motivaron el desarrollo práctico de los valores sociales del respeto, responsabilidad, honestidad y la solidaridad. Se evidenciaron cambios satisfactorios en las conductas y actitudes de los estudiantes, al asumir la responsabilidad pedagógica de fomentar el desarrollo de valores en los infantes.

La planificación de los talleres de aprendizaje, articulando estratégicamente juegos tradicionales como la gallinita ciega, las escondidas, la rayuela, ha resultado fundamental para el éxito de la intervención pedagógica permitiendo que los niños interioricen normas de convivencia y desarrollen los valores de manera vivencial y significativa, superando la mera orientación teórica.

La ejecución de los talleres de aprendizaje basados en juegos tradicionales demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer la práctica de los valores sociales como el respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, en los niños de 5 años de la I.E. N.º 281 “Visalot Alto”. Esta mejora se evidenció objetivamente en modificaciones conductuales observables, tales como la reducción de comportamientos agresivos, el incremento de la honestidad en sus interacciones, el cumplimiento responsable de compromisos grupales y una mayor disposición para la colaboración y el apoyo entre pares.

## **RECOMENDACIONES**

Las docentes de educación inicial en sus jornadas diarias incluir actividades que fortalezcan los valores en los niños, empleando como estrategia pedagógica los juegos tradicionales. Esta práctica fomenta el interés, la participación activa y el desarrollo de valores sociales, contribuyendo a un clima escolar armónico y acogedor.

Los directivos de las instituciones del nivel inicial deben incentivar a sus docentes para que en sus programaciones curriculares inserten talleres de aprendizaje, utilizando los juegos tradicionales como estrategias para seguir fortaleciendo la práctica de valores en los niños.

Los padres de familia en sus hogares deberían promover juegos tradicionales para incentivar y motivar la práctica de valores sociales como el respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad; interactuando y jugando con sus hijos.

## REFERENCIAS

- Aguilar, D., Barboza, J., & Orellana, G. (2021). Solidaridad y honestidad en la práctica docente. *Mérito - Revista De Educación*, 3(9), 272–281. <https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.721>.
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arias, S. (2020). *Fabulas como estrategias pedagógicas en la práctica de valores morales en los niños de 5 años de la institución educativa Divino providencia - Abancay 2019*. Abancay. [tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. [https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/959/T\\_0596.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/959/T_0596.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Ascención, R., & Ríos, S. (2017). *El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva*. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/el\\_diario\\_de\\_campo\\_como\\_instrumento\\_para\\_lograr\\_una\\_practica\\_reflexiva-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3b+filename%3del\\_diario\\_de\\_campo\\_como\\_instrumento\\_para.pdf&Expires=1738437400&S](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53819893/el_diario_de_campo_como_instrumento_para_lograr_una_practica_reflexiva-libre.pdf?1499713300=&response-content-disposition=inline%3b+filename%3del_diario_de_campo_como_instrumento_para.pdf&Expires=1738437400&S)
- Baron, K., & Baron, K. (2022). *propuesta de actividades lúdicas para fortalecer los valores: respeto y empatía en los niños de 4 años trujillo, 2020*. trujillo. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/9992/1/rep\\_karol\\_baron\\_katherine.baron\\_actividades.ludicas.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/9992/1/rep_karol_baron_katherine.baron_actividades.ludicas.pdf)
- Bizarro, W., Sucari, W., & Quispe-Coaquira, A. (2019). Evaluación formativa en el marco del enfoque por competencias. *Revsita Innova Educación*, 1(3). 375-390. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.03.r001>
- Brenes, M. (2022). *Fortalecimiento de la práctica de los valores del respeto y la solidaridad por medio de una propuesta de estrategias pedagógicas en la convivencia de niños y niñas de 3 a 4 años con la participación de sus abuelos y abuelas a través de la lúdica y el diálogo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Costa Rica]. <http://hdl.handle.net/11056/23992>

- Cabello, M., Aira, M., & Guardia, J. (2023). *Los cuentos infantiles para la práctica de valores en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 036 molinos- 2021*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizan]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8258/2ED.El120A33.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Capcha, Y., & Barzola, R. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres De Daniel Hernández – Tayacaja-Huancavelica*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad de Huancavelica]. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3915>
- Chokler, M. (s.f.). *Cómo se juega el niño cuando juega*. <https://www.ifra.it/idee.php?id=15>
- Chokler, M. (2010). El Concepto de Autonomía. *Aula Infantil*. <http://www.eubios.net/index.php?page=5&topic=38>
- Curihuamán, G. (2021). *Canciones en la práctica de valores morales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Privada San Benito, del Distrito de Ayacucho, 2019*. [Tesis para obtener el título de licenciada en Educación Inicial, Ayacucho- Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31639>
- DREA. (2021). *Proyecto Educativo Regional*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/1022>
- Dueñas, R., & Hinostroza, Y. (2021). *Educación en valores morales en la edad de preescolar: Una Revisión Sistemática*. [Tesis para obtener el título de licenciada en Educación Inicial., Lima].
- Fernández, S. (11 de Marzo de 2017). Evaluación y aprendizaje. *marcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, núm. 24, 2017. <https://www.redalyc.org/journal/921/92153187003/html/>
- Gallardo-López, J. (2018). Teoría del juego como recurso educativo. *Innovagogia 2018: IV Congreso Virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa*. Obtenido de <https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/teorias-del-juego-como-recurso-educativo.pdf>
- García, M., & Samanta, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQR Investigar*, 6(3). <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/57/156>

- Hernandez , I., Fernandez, K., Estela , A ., & Mestizo , E. (2020). Educación y Solidaridad. Un camino hacia a educación inclusiva. *HSE.Historia Social y Educación*, 9(3), 227-251.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7584663>
- Herrera , A., & More , M. (2022). “*Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021.* Lambayaque. [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedro Ruiz Gallo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/10654>
- Huarcaya , B. (2019). *Influencia de los valores morales para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas de la institución educativa n° 258 de chocorvo en huancavelica - 2019.* Huancavelica. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].  
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/61e89912-ee75-4a18-892f-454dd1a78a2c/content>
- Larios, E. (2017). Educación en valores. *Revista RAITES*, 3(6), 69-87.  
<https://pistaseducativas.celaya.tecnm.mx/index.php/raites/article/view/720/667>
- Latorre, A. (2005). *La Investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa.* [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35282480/11\\_Latorre-Inv-Acc-cap-1-libre.pdf?1414322580=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D11\\_Latorre\\_Inv\\_Acc\\_cap\\_1.pdf&Expires=1738522759&Signature=U86S8MetfftCftUdZfXL32pPgkcTvPVgNVglz9vn87lhAk-ZWMizH](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35282480/11_Latorre-Inv-Acc-cap-1-libre.pdf?1414322580=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D11_Latorre_Inv_Acc_cap_1.pdf&Expires=1738522759&Signature=U86S8MetfftCftUdZfXL32pPgkcTvPVgNVglz9vn87lhAk-ZWMizH)
- Lazo , M. (2023). *Los cuentos infantiles en la práctica de valores morales en niños y niñas del nivel inicial de una institución educativa del centro poblado Víctor Raúl Haya de la Torre - Virú.* [Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12759/10639>
- Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. *Centro Universitario Cardenal Cisneros.*  
[https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)

- Marín , V., & Sánchez, C. (diciembre de 2015). *Formación en valores y cuentos tradicionales en la etapa de educación infantil*. 1093-1106. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77340728038>
- Martínez , N., Ruiz, E., Galindo, R., & Galindo , L. (2015). La investigación acción en el trabajo colaborativo colegiado como estrategia para mejorar la práctica docente. *Campus Virtuales*, 4(1), 56-64. doi:<https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/5166902>
- Mendieta , L., Gayrey , O., Valverde , M., & Vargas, J. (2019). Incidencia del juego de la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad. *Espirales revista multidisciplinaria de investigación científica*, 3(30). <https://www.redalyc.org/journal/5732/573263329001/573263329001.pdf>
- Minedu. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ninasunta, L., Aguirre, D., & Razo, H. (2023). El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales. *Revista Dilemas Contemporaneos*, 10(3).  
: <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3615>
- Oliveros, M. (2018). El respeto. *Revista Medica Basadrina*, 12(2), 34-40. <https://doi.org/10.33326/26176068.2018.2.642>
- Peña, M., & Guzmán, C. (2019). *Sistema de acciones de animación sociocultural para revitalizar los juegos tradicionales en el Círculo Infantil Campanitas de Cristal*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7246128>
- Quishpe , A., & Reinoso, V. (2022). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la autonomía en niños y*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29492/1/uce-fil-ceb-quishpe%20alison-%20reinoso%20vanessa.pdf>
- Quispe , M., & Ticona , K. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco SolanoTamburco, 2021*. Abancay.[Tesis de licenciatura, Universidad Micaela Bastidas de Apurímac]. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>

- Quispe, V. (2021). *Práctica de valores como base para la construcción de la personalidad de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 81 "San Jorge" - Parcona*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Nestor Cáceres Velásquez].  
<http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4402>
- Restrepo, E. (2018). *Etnografía: alcances, técnicas*.  
<https://www.aacademica.org/eduardo.restrepo/3>
- Rodriguez, L., Alcaraz, V., Calvo, L., & Alonso, J. (2023). *Jugar en igualdad. Análisis de roles de género de los juegos tradicionales en educación infantil: Estudio de caso en una escuela de la Región de Murcia*.  
<https://doi.org/10.5209/rced.79923>
- Rodriguez, M. (2019). *El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar*.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34635>
- Rojas, P., & Jimenez, H. (2022). *Cuentos para la formación de valores interculturales en niños de la Institución*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Micaela Bastidas de apurimac].  
<https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1271>
- Aguilar, D., Barboza, J., & Orellana, G. (2021). *Solidaridad y honestidad en la práctica docente. (setiembre -diciembre de 2021). Mérito. Revista de Educación, 03, 272-281*. :<https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.721>
- Torres, S. (2023). *Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en los estudiantes de la institución educativa privada "Jean Piaget" - Pangoa - Satipo, 2022*. Satipo. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote].  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/31714>

# **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

**TÍTULO: Juegos tradicionales para mejorar la práctica de valores sociales en los niños de 5 años de la IE. N° 281 “Visalot Alto” Bagua Grande.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar, desde la práctica educativa, la vivencia de valores sociales en niños de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Fortalecer la práctica de valores sociales a través de juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la institución educación Inicial N° 281 “Visalot Alto” – Bagua Grande.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>Planificar talleres de aprendizaje de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales.</p>	Planificación de talleres de aprendizaje.	Planificación de talleres de aprendizaje para fortalecer la práctica de valores sociales.	<p>Actividad específica 1: Coordinación con la directora de la I.E para la planificación de talleres de aprendizaje.</p> <p>Actividad específica 2: Reuniones colegiadas entre docentes para la planificación de talleres de aprendizaje</p> <p>Actividad específica 3: Planificación y elaboración de talleres de aprendizaje</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Investigación Acción Educativa</p> <p><b>FASES DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Reflexión y diagnóstico de la situación problemática.</p> <p>Elaboración de un plan de acción.</p> <p>Aplicación y desarrollo del plan de acción.</p> <p>Obtención de conclusiones en base a los resultados.</p> <p style="text-align: center;"><b>PARTICIPANTES</b></p> <p>3 docente de aula</p>

	<p>Ejecutar los talleres de juegos tradicionales como estrategias didácticas para fortalecer la práctica los valores sociales.</p>	<p>Ejecución de talleres de aprendizaje</p>	<p>Desarrollo de talleres con juegos tradicionales como estrategias para fortalecer los valores sociales.</p>	<p>Actividad específica 01: Ejecución de talleres de aprendizaje incorporando estrategias didácticas para fortalecer la práctica de valores sociales.</p> <p>Taller N° 1: “La gallinita ciega”. Valor de la responsabilidad</p> <p>Taller N° 2: Las escondidas o el ampay. Valor del respeto.</p> <p>Taller N° 3: La rayuela o el mundo. Valor del respeto”</p> <p>Taller N° 4: el lobo se fue a la guerra. Valor de la honestidad.</p> <p>Taller N° 5: El kiwi. Valor solidaridad.</p> <p>Taller N° 6: La mancha. Valor el respeto.</p> <p>Actividad específica 2: Evaluación de la efectividad de las estrategias didácticas para mejorar la práctica de valores en los niños de 5 años “A”. (Ficha de evaluación de la práctica de valores sociales)</p>	
--	--	---	---	---	--

**TALLER N° 01: LA GALLINITA CIEGA Y EL VALOR DE LA  
RESPONSABILIDAD**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :** IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba

**1.2. DIRECTORA :** Silvia Herrera Carranza

**1.3. DOCENTES :** Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
Luz Merly Llatas Rojas  
Luz Linda Lozano Marrufo

**1.4. EDAD :** 5 años “A”

**1.5. FECHA :** 02/10/2023.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “La gallinita ciega” y el valor de la responsabilidad.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
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.	Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar patear y lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

**Valor a trabajar: La responsabilidad**

## SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>Invitamos a los niños y niñas salir al patio, formamos un círculo y se les recuerda las normas de convivencia para mantener el orden en el desarrollo de la actividad. <i>Hoy niños vamos a tener en cuenta un valor muy importante que es la responsabilidad</i></p>	<p>Docente niños</p>	05
Desarrollo	<p>Se les presenta un sobre, donde habrá pistas para encontrar una caja secreta (caja y pañuelos) los niños deberán sacar del sobre papelitos doblados que contengan algunas pistas del lugar donde pueda estar la caja.</p> <p>Invitamos a los niños a formar un círculo para ver qué es lo que hay dentro de la caja.</p> <p>El niño que encontró la caja deberá mostrar a sus compañeros que hay dentro de la caja.</p> <p>Los niños exploran el material encontrado.</p> <p>Mediante preguntas establecemos un dialogo: ¿Qué encontramos en la caja? ¿De qué colores son? ¿Qué forma tiene? ¿Qué podemos hacer con ellos?, etc.</p> <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Luego invitamos a los niños a jugar la gallinita ciega, pero antes les hacemos recordar que cada juego tiene sus reglas para disfrutar de un juego respetuoso y de manera responsable y además con armonía debemos establecer acuerdos.</p> <p>Escuchamos sus ideas y anotamos en una hoja los acuerdos propuestos por los niños.</p> <p>Leemos los acuerdos propuestos y se comprometen a cumplir.</p> <p>La docente da a conocer el desarrollo del juego. “Gallinita ciega ¿Qué has perdido?”</p>		35

	<p>Una aguja y un dedal ¿En dónde?          En un pajar, ¿Cuántas vueltas quiere?          Agáchate y ponte a buscar".          Invitamos a 2 niños voluntarios para que sean las gallinitas ciegas.          Luego les vendamos los ojos y se ponen a buscar a sus compañeros, hasta atraparlos.          El juego continuo hasta que todos los niños que deseen ser gallinitas participen.          Invitamos a los niños que se sienten y que imaginen que en sus manos tienen una flor, y que deben inhalar su olor y luego exhalar.          Después de culminar el juego invitamos a los niños ingresar dentro del aula para evaluar con ayuda de un papelote si han cumplido con los acuerdos establecidos en el desarrollo del juego.</p>	<p>Papelote          Plumones</p>	
<p>Cierre:</p>	<p>Reflexionamos sobre la actividad.          ¿Qué hicimos?, ¿Cómo se sintieron?          ¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿por qué?          ¿Se cumplieron con responsabilidad los acuerdos que propusieron? ¿Será importante cumplir nuestros acuerdos con responsabilidad? ¿hubo momentos que no se cumplieron lo que habíamos propuesto? Entonces ¿será importante cumplir con responsabilidad en otras actividades que hacemos, aunque no sean juegos como hoy? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?</p>	<p>Niños          docente</p>	<p>5</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2019) *diseño curricular nacional*.



Directora

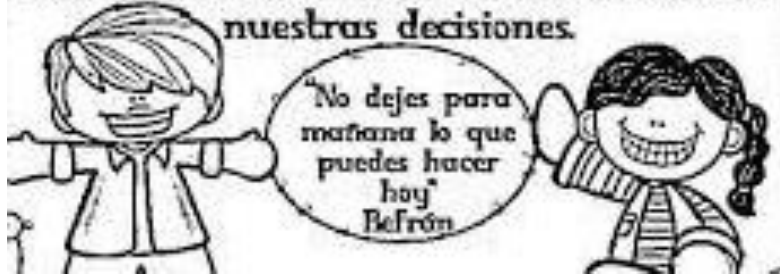
*[Signature]*  
 Docente

*[Signature]*  
 Docente

*[Signature]*  
 Docente

## VALOR DE LA RESPONSABILIDAD:

Es cumplir los compromisos adquiridos y atender las obligaciones asignadas con honestidad. Es asumir los resultados de nuestras decisiones.



## MAPA DE CALOR

### TALLER N° 01: Gallinita ciega (valor de la responsable)

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social		
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito		B	
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel		B	
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset		B	
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier			C
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy		B	
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.		B	
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.		B	
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel		B	
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli		B	
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury		B	
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth		B	
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha		B	
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair		B	
14	URIARTE PARDO, James Gael		B	
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.		B	

## CUADERNO DE CAMPO

### NOMBRE DEL DOCENTE

#### Nombres y apellidos del niño/a (s):

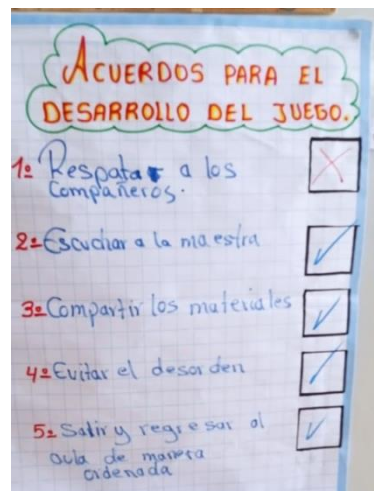
Registro: N.º 01 Fecha: 02/10/23 Hora: 09:00 am Contexto: patio del jardín

Descripción de la evidencia observada en la actividad de la gallinita ciega “Valor de la responsabilidad”
<p>Siendo las 09:00 am durante el desarrollo de la actividad de la gallinita ciega establecimos los acuerdos con los niños y ellos mismos iban dictando los acuerdos y la maestra anotó en la pizarra, entre los acuerdos que dictaron fueron: respetar a mis compañeros, escuchar a la maestra, compartir los materiales, evitar hacer desorden, salir de forma ordena. Luego pasamos a leer los acuerdos con los niños la cual se comprometieron a cumplirlos seguidamente formaron dos filas para salir a fuera y el niño Jhampier de 5 años no quiso salir porque su compañero Edison se había ubicado primero luego nos dirigimos a él para invitarle a integrarse a formar junto con los niños, él decía que no y se puso a llorar al ver eso su compañero Edison le dijo ven a formar adelante y el no quiso y se quedó sentado en el aula.</p> <p>Luego salimos con los niños al patio formando dos filas y nos dirigimos a un lugar sombrero, los niños se sentaron en el suelo formando un círculo, asimismo les mostramos un sobre e íbamos describiendo sus características para descubrir lo que había dentro del sobre, luego se brindó indicaciones para descubrir el sobre e invitamos a cada niño de manera ordenada sacar un papel que había dentro del sobre y los niños que sacaron las imágenes con las pistas donde estaba escondido la caja sorpresa luego se agruparon con sus compañeros quienes lo acompañaron a buscar en los lugares que vieron en las imágenes, la cual la niña Yakori encontró la caja escondida y se dirigió muy contenta al lugar donde estuvieron sentados, todos los niños regresaron nuevamente a sentarse en círculo después de hacer la búsqueda, una vez sentados en círculo todos, invitamos a la niña Yakori que les muestre a sus compañeros lo que encontró, los niños soplaron muy fuerte para descubrir lo que hay dentro la caja, la niña saco las telas que estaban dentro de la caja, la niña menciona son trapos, el niño Ángel dijo son telas para jugar la gallinita ciega otros niños mencionaron que eran una bandera, seguidamente invitamos a jugar a los niños la gallinita ciega, pero antes establecimos acuerdos para el juego y anotamos en una hoja de papel donde todos se comprometieron a cumplirlo y poder participar con responsabilidad y armonía y luego se explicó de que trata el juego e invitamos a dos niños voluntarios a que sean las gallinitas ciegas una vez vendados los niños les preguntamos “Gallinita ciega ¿Qué has perdido</p>

Una aguja y un dedal ¿En dónde? En un pajar, ¿Cuántas vueltas quiere? Agáchate y ponte a buscar”. La niña cielo respondió que ha perdido una ajuga y un anillo y el niño Liam respondió que perdió una ajuga y una guincha y luego se fueron a buscar a sus compañeros una vez que atraparon a todos, dos niños nuevamente fueron las gallinitas, el juego se terminó cuando ya se cansaron de jugar y pasamos al aula a evaluar los acuerdos.

En el caso de Jhampier, se le rogó varias veces para integre, pero el se negaba a salir del aula (lloraba). Pero cuando estábamos jugando él nos llamaba. Nos acercamos nuevamente se escondió detrás del armario, se notaba que estaba más tranquilo, pero no decía nada, sin embargo, al evaluar la actividad en el aula se integró y recibió un abrazo al final de sus compañeros antes de ir a su casa. Se le invitó a participar en las siguientes actividades de grupo.

Dentro del aula se leyó los acuerdos con los niños para ver si cumplieron y ellos mismos iban dando sus respuestas si se cumplió y se marcó con un aspa los que no se cumplió y con un check los acuerdos que si se cumplieron



En la evaluación de los acuerdos, el acuerdo “respetar a los compañeros” se calificó no logrado observa, ente ello se hizo la pregunta: ¿nos hemos respetado entre compañeros? Todos se miraban y dijeron no profesora, y la maestra les repregunta ¿Por qué? Porque entre compañeros se tiraban tierra, pero ellos se comprometieron a no repetir esas actitudes en otras actividades.

Al finalizar se formuló interrogantes los niños contestaron con mucha alegría que les gusto mucho el juego que hicieron y dijeron que para la próxima vez hagamos el juego de las escondidas y la mancha.

Tipo de evidencia obtenida		Vídeo (x) Audio ( ) Fotografía (x) Anotaciones ( ) otros ( )
<b>Analiza, interpreta y reflexiona.</b>		
Análisis y reflexión (valoración de los avances y logros)	Rol del adulto Nosotros nos acercamos a Jhampier, le invitamos a que vaya a formar la fila para salir a realizar el juego, pero el insistía en que no quería, respetamos su decisión y salimos al patio con los demás niños. Luego regresamos a invitarlo a que se incluya al grupo donde estaban todos sus compañeros. pero él no decía nada.	Acción del niño Jhampier se puso a llorar y no quería salir a jugar afuera, porque su compañero Edinson le había ganado en ubicarse primero en la fila. Después que salimos al patio mientras se desarrollaba el juego el empezó a llamarnos, acudimos a verlo, pero él se escandio, y no decía nada. En la evaluación de los acuerdos se volvió a integrar y participo activamente, donde se llegó a la reflexión que todos deben participar y cumplir los acuerdos con responsabilidad.
Dificultades y necesidades presentadas	No se observó dificultades.	Los niños no cumplieron con responsabilidad el acuerdo de respetarse entre compañeros.
Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.	Jugar los juegos tradicionales, es una actividad vital y espontánea para todos los niños; le permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.	

### FICHA DE OBSERVACION

	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo con responsabilidad los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. 0-5	Respeta los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros. 0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos 0-5	TOTAL
11						
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	2	3	2	3	10
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	3	3	3	3	12
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	2	2	2	3	09
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	1	1	1	2	05
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	3	3	3	3	12
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	2	2	2	3	09
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	3	2	3	3	10
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	2	2	2	3	09
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	3	3	3	3	12
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	3	3	3	3	12
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	3	2	3	3	11

12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	3	3	3	3	12
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	2	2	3	3	10
14	URIARTE PARDO, James Gael	3	2	3	3	11
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	3	3	3	3	12

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICI ( 0-5	1	
PROGRESO ( 6-10	7	
LOGRADO 11-15	8	
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	15	



















## TALLER 02: LAS ESCONDIDAS O EL AMPAY Y EL VALOR DEL RESPETO

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba
- 1.2. **DIRECTORA** : Silvia Herrera Carranza
- 1.3. **DOCENTES** : Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
: Luz Merly Llatas Rojas  
: Luz Linda Lozano Marrufo
- 1.4. **EDAD** : 5 años “A”
- 1.5. **FECHA** : 12/10/2023.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Las escondidas o el ampay y el valor del respeto.

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>Personal social</b>	“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.	Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.
<b>Psicomotriz</b>	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar patear y lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

**Valor a trabajar:** Respeto y Responsabilidad

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>Asamblea o inicio</b>	<p>Invitamos a las niñas y niños a escuchar y prestar atención, se les recuerda las normas de convivencia para salir al patio y mantener el orden en el desarrollo de la actividad. Los niños y niñas vamos a tener en cuenta dos valores muy importantes que es la responsabilidad y respeto.</p>	<p>Docente niños</p>	<p>05</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y se les motiva con una dinámica “En la batalla del calentamiento”.</p> <p>Luego se les presenta una imagen de niños jugando las escondidas. Se establece un dialogo mediante preguntas: ¿Que se observa en la imagen? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Qué materiales se usará para jugar las escondidas? ¿alguna vez han jugado este juego tradicional? ¿con que otro nombre se le conoce a las escondidas? ¿les gustaría jugar las escondidas? ¿Dónde lo podemos jugar? ¿Qué acuerdos se debe establecer antes del juego?, escuchamos sus respuestas, escribimos en un papelote los acuerdos planteados y los leemos junto con ellos.</p> <p>La maestra da a conocer como se iniciará el juego.</p> <p><b>EL JUEGO DE LAS ESCONDIDAS (AMPAY)</b></p> <p>Para comenzar el juego, necesitamos un grupo de niños que pueden ser de 10 a 15 niños, donde la mayoría de niños se esconden y un niño deberá cerrar los ojos, contar y recoger la botella que sus compañeros lanzaron. El niño al que le toca buscar cuenta hasta 5 o más números, según el acuerdo que hayan tenido previo. en un lugar adecuado debe dejar la botella y comenzar a</p>	<p>Dinámica</p> <p>Imagen</p> <p>Papelote Plumón</p> <p>Botella</p>	<p>35</p>

	<p>buscar, si logra encontrar o ver a algún de sus compañeros debe tocar la botella y decir ampay....., mencionado el nombre del compañero encontrado, el buscador debe ser el primero en ampayar y no dejar que algún niño escondido coja la botella y diga <b>“ampay me salvo y a todos mis compañeros”</b>, si se diera el caso, tendrá que volver a contar y repetir el juego y buscar nuevamente. El juego finaliza cuando son encontrados todos los niños.</p> <p>Los niños se organizan y toman en cuenta los acuerdos con respeto y mucha responsabilidad para cumplirlos, escuchadas las indicaciones brindadas por la maestra, se disponen a jugar del juego.</p> <p>Culminado el juego, invitamos a los niños que se sienten en un semicírculo, luego se les pide que alcen y bajen las manos para que se relajen.</p> <p>Después de relajarnos, invitamos a los niños a ingresar dentro del aula para evaluar los acuerdos establecidos para el desarrollo del juego.</p> <p>Junto con ellos leemos los acuerdos y marcamos con un aspa los que hemos cumplido y con una x los que no cumplimos.</p>		
: <b>Cierre</b>	<p>Reflexionamos sobre la actividad.</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿por qué?</p> <p>¿Se cumplió con respeto y responsabilidad los acuerdos que propusieron? ¿por qué? ¿Será importante cumplir nuestros acuerdos con responsabilidad y respeto? ¿hubo momentos que no se cumplieron lo que habíamos propuesto?</p> <p>¿Qué otro juego les gustaría realizar con responsabilidad y respeto?</p>	Niños docente	5

## VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2019) *diseño curricular nacional*.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SECRETARÍA SEPTIMA COLOMBIA  
C.M. 1058671108  
DIRECTORA

Directora



Docente



Docente



Docente

## EL JUEGO DE LAS ESCONDIDAS (AMPAY)

Un grupo de niños se organiza para jugar el ampay, pero 1 niño deberá ser elegido para buscar, los demás compañeros lanzan la botella y deben correr a esconderse.

El niño buscador debe cerrar los ojos y contar en voz alta y luego buscar la botella para que pueda ampayar.

Debe ubicar la botella en un lugar donde pueda ampayar a sus compañeros que va encontrando y evitar que logren coger la botella antes que él o ella para no perder el juego y volver a buscar.

Los niños que van quedando ocultos, tienen la responsabilidad de liberar a todo el equipo, tiene que buscar el momento preciso para salir y llegar coger la botella para manifestar **“ampay me salvo y a todos mis compañeros”**.

El compañero que es ampayado primero deberá ampayar en el siguiente juego si en caso todos se han ampollados.

## MAPA DE CALOR

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social		
		Desempeño: Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	A		
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	A		
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset			
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	A		
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	A		
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.			
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.			
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel			
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	A		
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	A		
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	A		
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	A		
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	A		
14	URIARTE PARDO, James Gael	A		
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	A		

## CUADERNO DE CAMPO

### NOMBRE DEL DOCENTE

Nombres y apellidos del niño/a (s):

Registro: N.º 02 Fecha: 12/10/23 Hora: 09:00 am Contexto: Aula y patio del jardín

Descripción de la evidencia observada en la actividad de la gallinita ciega “Valor de la responsabilidad”

Siendo las 09:00 am iniciamos el desarrollo de la actividad “las escondidas – el ampay”, invite a los niños que se pusieran de pie para realizar la dinámica “En la batalla del calentamiento” los niños realizaron diferentes movimientos con su cuerpo, mientras entonaban la canción, invitamos a los niños a sentarse y les formule la siguiente pregunta ¿les gustaría salir al patio a jugar? Ellos respondieron que sí, pero les mencione que para salir tenemos que establecer acuerdos, escuchamos los acuerdos que proponían los niños con los niños y anote en la pizarra, los acuerdos que ellos dictaron fueron: respetar entre compañeros, obedecer a la maestra, salir en orden al patio, compartir los materiales, cumplir con los acuerdos establecidos y evitar el desorden. Luego pasamos a leer los acuerdos junto con los niños, continuación les mostré los acuerdos anteriores para ver en que nos falta mejorar, ellos observaron que un acuerdo teníamos x y era porque en el juego anterior no cumplieron con responsabilidad ese acuerdo, ellos dijeron que querían cumplir con todos los acuerdo el día de hoy, y se comprometieron a cumplir sus acuerdos planteados, seguidamente la maestra les muestra una imagen y les pregunta ¿Qué observan?, los niños respondieron un niño tapándose la cara. ¿por creen que el niño está tapándose la cara? James dijo porque están jugando las escondidas ¿Algunas veces ustedes han jugado las escondidas? La mayoría de niños dijeron que si ¿les gustaría jugar las escondidas? Ellos dijeron que sí, luego les mostré una botella de color amarillo y les pregunte para que nos servirá este material, ellos respondieron que para golpear en una piedra y gritar “ampay”, les invite a salir al patio, pero para ello antes debemos leer nuestros acuerdos establecidos, los niños formaron dos filas, una de niños y otra de niñas para salir al patio.

Los niños recordando sus acuerdos salieron en forma ordena y se ubicaron en una parte del patio donde había sombra, se sentaron en forma de un círculo y les explique que las escondidas es juego tradicional que jugaban nuestros padres, abuelos donde todos se divertían cuando jugaban con mucha responsabilidad y respeto, y que consiste en que un niño contara hasta un cierto número y buscara la botella que sus compañeros han lanzado y luego debe buscar a sus compañeros que se han escondido y si los logra encontrar gritara ampay golpeando el botella, y si alguien logra no ser encontrado por el

buscador llegara rápidamente y gritara golpeando “me salvo yo y mis compañeros” ahora vamos a jugar teniendo en cuenta nuestros acuerdos y como se juega “las escondidas” ahora vamos a jugar, les pregunte ¿Quién desea ser el buscador? La mayoría de niños dijeron yo profesora, les dije veo que todos desean participar y les propuse que vamos a contar hasta 30 con dinámica cielo y tierra y el niño que caía 30 será el que buscara y los demás se esconderán, los niños aceptaron realizamos la dinámica y 30 cayó en James.

Pregunte a los niños hasta cuanto quieren que James cuente y ellos dijeron hasta 20, James se recostó a un poste, cerro los ojos y se puso a contar, mientras Jhampier boto la botella y se pusieron a correr a buscar un escondite.

James termino de contar recogió la botella y se puso a buscar, el primer niño ampayado fue Alexander, luego fue Oreikel, Cielo, Jhampier, Yakori, Alejandra y Samantha termino encontrando a Aldair.

En siguiente juego Jhampier fue el buscador, ampayo a todos sus compañeros rápidamente por que todos estaban en un solo escondite, en el tercer juego ampayo Oreikel, amapayo casi a todos sus compañeros pero faltaba ampayar a una niña, Samantha se había escondido dentro de unas llantas y cuando Oreikel se retiró a buscarla ella salió rápidamente y dijo “ampaya para mí y mis compañeros” y en el último juego Cielo fue la buscadora, ella encontró a todos sus compañeros, luego les pregunte que si querían seguir jugando unos dijeron que sí y otros niños dijeron que querían tomar agua y que la hora del recreo volvían a jugar, les propuse ingresar al aula para evaluar los acuerdos que habíamos escrito antes de iniciar el juego, ellos aceptaron y nos dirigimos al aula, nos sentamos en media luna y evaluamos nuestros acuerdos.

Todos acuerdos que habíamos establecido lo habían cumplido.

Luego les pregunte: ¿Qué hicimos? Ellos respondieron hemos jugado las escondidas, profesora. ¿Cómo se han sentido? Ellos dijeron que bien, ¿Habrán cumplido con responsabilidad y respeto los acuerdos establecidos? Dijeron que sí. ¿Por qué? hemos salido en filas caminando al patio, hemos compartido los materiales, no hemos peleado, te hemos escuchado y hemos jugado bonito profesora.

Los niños voluntarios fueron a poner un aspa a los acuerdos que se logrón cumplir. Después le volvía a preguntar: ¿Sera importante establecer acuerdos para desarrollar los juegos? ¿por qué?

Yakori dijo que sí, porque así nadie se golpeaba y se jugaban mejor.

Al finalizar todos realizamos aplausos por que habíamos logrado cumplir los acuerdos con responsabilidad y respeto.

Tipo de evidencia obtenida		Vídeo ( ) Audio (x) Fotografía ( ) Anotaciones ( ) otros ( )
Analiza, interpreta y reflexiona.		
Análisis y reflexión (valoración de los avances y logros)	Rol del adulto Incentivar a los niños que cumplan con responsabilidad y respeto los acuerdos establecidos antes del juego.	Acción del niño Los niños lograron cumplir con los acuerdos establecidos durante el desarrollo del juego y descubrieron que así se juega mejor.
Dificultades y necesidades presentadas	No se observó dificultades.	No se observó dificultades.
Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.	Seguir incentivando en los niños el interés por jugar los juegos tradicionales, ya que son actividades importantes y espontáneas para todos los niños; que les permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.	

## FICHA DE OBSERVACION

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				TOTAL
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. 0-5	Respeto los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros . 0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos 0-5	
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	4	3	3	4	14
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	4	3	3	5	15
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset					
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	4	3	3	3	13
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	3	3	3	3	12
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.					
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.					
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel					
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	3	3	3	4	13
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	3	3	3	3	12
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	3	3	4	4	14
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	3	3	3	3	12
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	3	3	4	4	14
14	URIARTE PARDO, James Gael	4	3	3	5	15
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	3	4	3	4	14

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICIO 0-5		
PROGRESO 6-10		
LOGRADO 11-15	11	
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	11	









### TALLER 03: LA RAYUELA O EL MUNDO Y EL VALOR DEL RESPETO

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba
- 1.2. DIRECTORA : Silvia Herrera Carranza
- 1.3. DOCENTES : Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
: Luz Merly Llatas Rojas  
: Luz Linda Lozano Marrufo
- 1.4. EDAD : 5 años “A”
- 1.5. FECHA : 16/10/2023.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “La rayuela o el mundo” el juego tiene como propósito trabajar el valor del respeto.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
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.	Se relaciona con sus compañeros de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales dentro y fuera del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar, lanzar y una piedra, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

Valor a trabajar: El respeto.

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	Invitamos a los niños y niñas a escuchar y prestar atención, se les recuerda las normas de convivencia para salir al patio y mantener el orden en el desarrollo de la actividad. Hoy niños vamos a tener en cuenta un valor muy importante que es el respeto.	Docente Niños Cartel	05
	Salimos al patio en forma ordenada, luego les motivamos a los niños con la dinámica “cabeza, cara, hombros, pies.”. anexo N° 01 Invitamos a los niños a sentarse en media luna, Se les presenta una imagen en A3 anexo N° 02, con el juego de la rayuela. Mediante preguntas establecemos un dialogo: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cómo se llamará este juego? ¿Qué necesitaremos para poder jugar? ¿hemos jugado ¿alguna vez jugaron este juego? ¿Cómo lo podemos hacer?, etc. Escuchamos sus respuestas. Luego presentamos los materiales, pedimos a los niños que los exploren, mencionen sus características y el posible uso que le podemos dar a cada material para realizar el juego de la rayuela. Invitamos a los niños a jugar el juego de la rayuela, y les mencionamos que antes de jugar, debemos establecer acuerdos que los participantes deben respetar para gozar de un juego limpio y respetando el turno de cada compañero. Escuchamos sus ideas y anotamos en una hoja los acuerdos propuestos por los niños. Leemos los acuerdos propuestos y se comprometen a respetarlos. La docente da a conocer el desarrollo del juego. “Para iniciar el juego necesitamos una piedra, rayar los casilleros y enumerarlos del 1 hasta 10	Dinámica Imagen Piedra yeso Lapicero Hoja boom	35

Desarrollo	<p>y el cuadro final con la palabra mundo. Para iniciar el juego debes lanzar la piedra y lograr que caiga dentro de un cuadro para no perder la partida, luego realizamos los saltos y evitamos pisar el cuadrado donde cayó la piedra y las líneas de los otros cuadros para no perder la partida. Algunos casilleros van pegados y otros individuales, cuando haya un casillero solo, saltamos con un pie y cuando hay 2 saltamos con los 2 pies hasta llegar al cuadro donde diga mundo, luego giramos y regresamos saltando, recogemos la piedra del cuadro lo entregamos al compañero que continua. pierde el turno el que tira mal la piedra y también el que pierde el equilibrio. El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega al cuadrado del mundo”</p> <p>Invitamos a los niños que se ubiquen en una columna uno tras de otro y que de acuerdo a su ubicación van a lanzar la piedrita, cada niño o niña deberá respetar el turno de los demás.</p> <p>El juego inicia con el primer niño lanzando la piedrita y continua hasta que todos los niños hayan logrado participar.</p> <p>Invitamos a los niños que se sienten, para relajarnos</p> <p>les pedimos que cierren sus ojos y que se imaginen que son arboles muy grandes y que el viento está soplando muy lento y muy fuerte.</p> <p>Después de relajarnos, invitamos a los niños ingresar dentro del aula para evaluar con ayuda de un papelote si han cumplido con los acuerdos establecidos en el desarrollo del juego.</p>	Papelote Plumones	
Cierre	<p>Reflexionamos sobre la actividad.</p> <p>¿Qué hicimos?,¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿Han respetado el turno de sus compañeros al momento de jugar, tal como se estableció en los acuerdos? ¿Se cumplieron con respeto los acuerdos que propusieron? ¿hubo momentos que no respetaron los turnos de sus</p>	Niños Docente  Tiras léxicas	5

	<p>compañeros? ¿Habrá otros momentos en el día en que tengo que respetar otros acuerdos? ¿Por qué? Con todo lo que hemos dicho, además ¿Debemos pelear con nuestros compañeros? ¿se debe rayar las fichas de trabajo de nuestros compañeritos? ¿Se debe hablar malas palabra? Cuando este jugando en el recreo debemos jugar sin pelearse y respetándose Entonces ¿será importante respetar los acuerdos establecidos por ustedes? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?</p>		
--	---	--	--

## VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2019) *diseño curricular nacional*.



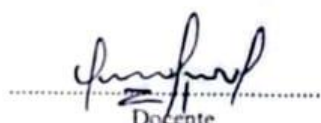
Directora



Docente



Docente



Docente

## Cabeza cara hombros pies

hombros pies  
hombros pies  
y una vuelta entera  
y otra vuelta entera.

cara orejas  
cintura pies  
cintura pies  
Y una vuelta entera  
y otra vuelta entera.

ojos nariz  
abdomen pies  
abdomen pies  
y una vuelta entera  
y otra vuelta entera



### MAPA DE CALOR

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social		
		Desempeño: Se relaciona con sus compañeros de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales dentro y fuera del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito		B	
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel		B	
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset		B	
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier			c
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy		B	
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.		B	
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.		B	
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel		B	
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yarceli		B	
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury		B	
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth		B	
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha		B	
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair		B	
14	URIARTE PARDO, James Gael		B	
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.		B	

## CUADERNO DE CAMPO

NOMBRE DEL DOCENTE

Lozano Marrufo Luz Linda

Nombres y apellidos del niño/a (s):

Registro: N.º 03 Fecha: 16/10/23 Hora: 09:00 am Contexto: patio del jardín

Descripción de la evidencia observada en la actividad de la gallinita ciega “Valor de la responsabilidad”

Siendo las 09:00 am durante el desarrollo de la actividad denominada: “La Rayuela o mundo” establecimos los acuerdos con los niños y ellos mismos iban dictando los acuerdos y la maestra anoto en la pizarra, entre los acuerdos que dictaron fueron: prestar atención a la maestra, respetar a los compañeros, compartir los materiales, no empujar al compañero. Luego pasamos a leer los acuerdos con los niños la cual se comprometieron a cumplirlos respetando a sus compañeros seguidamente formaron dos filas para salir a fuera.

Luego salimos con los niños al patio formando dos filas y nos dirigimos a un lugar sombroso, los niños se sentaron en el suelo formando un círculo, asimismo se realizó una dinámica “cabeza, cara, hombros, pies, donde todos participaron, luego se les presento una lámina doblada con una imagen del juego de la rayuela y pedimos a los niños que soplen fuerte para que podamos desdoblar y descubrir la imagen, una vez desdoblado los niños al observar la imagen el niño Edison dijo que es el juego del avioncito y que había jugado en casa con sus primos, entonces la docente menciona que eses también es conocido como rayuela y o mundo y se explicó el procedimiento del juego, donde el primer niño de la fila tendrá que lanzar la piedra en el casillero número uno y si no lo logra hacer dará pase a su compañero para que lance la piedra también pierde si la piedra cae en la línea o pisa la línea y el que coloco la piedra en el casillero tendrá que saltar en los casilleros enumerados hasta el diez y regresar hasta donde inicio y continuara lanzando al siguiente casillero y si no lo logra pierde y pasa el siguiente niño a jugar.

Luego invitamos a los niños a ponerse de pie y formas para ir a jugar donde estaba el juego de la rayuela listo. Al momento de formar el niño Jhampier lo dio su manazo en la cara al niño Edison quien se puso a llorar y sentó en el suelo el niño Jhampier se retiró molesto y se sentó en la vereda del aula nos acercamos a preguntar porque lo pego y se justificaba diciendo que su compañero lo había fastidiado y ya no quiso

integrarse para ir a jugar en la rayuela y se quedó sentado. Lugo nos dirigimos con los niños a jugar en la rayuela y comenzaron a saltar en la rayuela de acuerdo a las indicaciones realizadas, algunos niños no quisieron jugar porque no podían saltar. el juego culmino cuando se cansaron de saltar los niños que si pudieron saltar en la rayuela y pasamos al aula a evaluar los acuerdos.

En el caso de Edison cuando se calmó y dejo de llorar se integró al grupo de niños donde estaban jugando quien también participo en el juego con mucha alegría.

En el caso de Jhampier, al evaluar los acuerdos dentro del aula el niño se dirigió a su compañero Edison y le pidió disculpas dándole un abrazo

Dentro del aula se leyó los acuerdos con los niños para ver si cumplieron y ellos mismos iban dando sus respuestas si se cumplió y se marcó con un aspa los que no se cumplió y con un check los acuerdos que si se cumplieron

En la evaluación de los acuerdos, el acuerdo “respetar a los compañeros” se calificó no logrado, ante ello se hizo la pregunta: ¿nos hemos respetado entre compañeros? Todos se miraban y dijeron no profesora, y la maestra les repregunta ¿Por qué? Porque entre compañeros se rempujaron, pero ellos se comprometieron a no repetir esas actitudes en otras actividades.

Al finalizar se formuló interrogantes los niños contestaron con mucha alegría que les gusto el juego que hicieron y dijeron que para la próxima vez realicemos más juegos.

Tipo de evidencia obtenida	Vídeo ( ) Audio ( ) Fotografía (x) Anotaciones ( ) otros ( )
----------------------------	--

Analiza, interpreta y reflexiona.

Análisis y reflexión	Rol del adulto	Acción del niño
(valoración de los avances y logros)	Me acerque a Jhampier, para preguntarle porque le dio su manozo a su compañero Edison daba excusas diciendo que su amigo lo fastidio. Y le dije que estar correcto lo que hizo, pero no respondió y le invité para ir a jugar con	Jhampier se quedó sentado molesto en la vereda después de darle su manaso a Edison y no se integró al grupo tampoco quiso jugar con sus compañeros En la evaluación de los acuerdos se volvió a integrar y participo

	<p>sus compañeros y no quiso.</p> <p>.</p>	<p>activamente, donde se llegó a la reflexión que todos deben participar y cumplir los acuerdos con respeto y le pidió disculpas a su compañero dándole un abrazo.</p>
<p>Dificultades y necesidades presentadas</p>	<p>No se observó dificultades.</p>	<p>Los niños no cumplieron el acuerdo del respeto al no respetarse entre compañeros.</p>
<p>Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.</p>	<p>Jugar los juegos tradicionales, es una actividad vital y espontánea para todos los niños; le permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.</p>	

### FICHA DE OBSERVACION

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego.  0-5	Respetar los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros.  0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos  0-5	TOTAL
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	2	2	2	2	08
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	2	2	2	3	09
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	1	2	2	3	09
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	1	0	1	0	02
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	2	3	3	3	12
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	2	2	3	3	10
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	2	2	3	3	10
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	2	2	2	3	09
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yarceli	2	3	3	3	12
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	2	2	2	2	08
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	2	2	3	3	11
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	2	2	3	2	09

1 3	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	2	2	3	3	10
1 4	URIARTE PARDO, James Gael	2	2	3	2	09
1 5	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	2	3	2	3	10

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICIO 0-5	1	
PROGRESO 6-10	11	
LOGRADO 11-15	3	
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	15	





## TALLER 04: EL LOBO SE FUE A LA GUERRA Y VALORES RESPETO Y HONESTIDAD

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba
- 1.2. DIRECTORA : Silvia Herrera Carranza
- 1.3. DOCENTES : Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
: Luz Merly Llatas Rojas  
: Luz Linda Lozano Marrufo
- 1.4. EDAD : 5 años “A”
- 1.5. FECHA : 24/10/2023.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “El lobo se fue a la guerra” practicando los valores del respeto, honestidad y responsabilidad

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

ARE A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
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.	Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.
Psicomotriz	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como caminar, correr y saltar, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

Valor a trabajar: respeto y honestidad

### SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea	Invitamos a los niños y niñas, formamos un círculo y se les recuerda las normas de convivencia para mantener el orden en el desarrollo de la actividad. <i>Hoy niños vamos a tener en cuenta valores muy importante que es el respeto y honestidad.</i>	Docente niños	05

Desarrollo	<p>Se les invita a los niños salir al patio en forma ordenada.</p> <p>Pedimos a los niños que se sienten formando media luna, luego cantamos la canción “El lobo se fue a la guerra”</p> <p>Establecemos un dialogo con los niños mediante preguntas:  ¿De qué trato la canción? ¿A dónde se fue el lobo? ¿Según la canción cuándo volverá? ¿Qué estuvo haciendo el lobo?, etc.</p> <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Luego invitamos a los niños a jugar “el lobo se fue a la guerra”, pero antes les hacemos recordar que <u>cada juego tiene sus reglas para disfrutar de un juego respetuoso y honesto.</u></p> <p>Escuchamos sus ideas y anotamos en una hoja los acuerdos <u>propuestos por los niños.</u></p> <p>Leemos los acuerdos propuestos y se comprometen a cumplir.</p> <p>La docente da a conocer el desarrollo del juego.</p> <p>“El lobo se fue a la guerra.</p> <p>Los niños forman un círculo y se cogen de las manos y cantan el lobo se fue a la guerra”, mientras que el lobo está a un costado respondiendo preguntas de lo que posiblemente hace, luego menciona la frase “Estoy listo para comerlos”, cuando escuchen eso los niños deben empezar a correr por todo el patio, para no ser atrapados por el lobo.</p> <p>Para iniciar a jugar el juego se pide a dos niños voluntarios para que representen al personaje del lobo, se le entrega una máscara a cada uno, para usarlo mientras atrapan a todos los niños.</p> <p>Los niños forman un círculo agarrados de la mano, giran y entonan la canción “El lobo se fue a la guerra, no se ¿cuándo vendrá?, vendrá para la pascua o para navidad ¿Lobo que estás haciendo?” los niños cantan la canción varias veces para saber qué es lo que hace el lobo, cuando escuchan la frase “Estoy listo para comerlos” los niños corren por todo el patio para que no sean atrapados por los lobos.</p> <p>El niño o niña que sea atrapado por el lobo deberá sentarse en un espacio, mientras los lobos siguen intentando cazar a todos los niños. El juego termina con todos los niños atrapados. Los niños deciden si desean jugar otra vez. Para jugar nuevamente los 2 niños que fueron atrapados primero deberán representar al personaje del lobo.</p> <p>Invitamos a los niños que se sienten y que se imaginen que tienen una vela prendida en sus manos, que pidan un deseo y que respiren profundo y que apaguen la vela expulsando el aire)</p> <p>Después de culminar el juego invitamos a los niños ingresar dentro del aula para evaluar con ayuda de un papelote si han</p>	Canción	35
		Mascaras	


	cumplido con los acuerdos establecidos en el desarrollo del juego.		
Cierre:	<p>Reflexionamos sobre la actividad.</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿por qué? ¿Se cumplieron con respeto y honestamente los acuerdos que propusieron? ¿Será importante cumplir nuestros acuerdos con honestidad? ¿hubo momentos que no se cumplieron lo que habíamos propuesto? Entonces ¿será importante cumplir con honestidad en otras actividades que hacemos, aunque no sean juegos como hoy? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p> <p>Tiras léxicas</p>	5

### BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación (2019) *Diseño Curricular Nacional*.



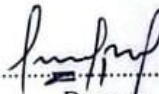
Directora



Docente



Docente



Docente

## EL LOBO SE FUE A LA GUERRA

Los niños forman un círculo y se cogen de las manos y cantan el lobo se fue a la guerra”, mientras que el lobo está a un costado respondiendo preguntas de lo que posiblemente hace, luego menciona la frase “Estoy listo para comerlos”, cuando escuchen eso los niños deben empezar a correr por todo el patio, para no ser atrapados por el lobo.



## MAPA DE CALOR

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social		
		Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	<b>A</b>		
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel			
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset			
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier			
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	<b>A</b>		
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	<b>A</b>		
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.			
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	<b>A</b>		
	LOZADA CUZQUE, Yakori Yarceli	<b>A</b>		
	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	<b>A</b>		
	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	<b>A</b>		
	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	<b>A</b>		
	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	<b>A</b>		
	URIARTE PARDO, James Gael	<b>A</b>		
	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	<b>A</b>		

## CUADERNO DE CAMPO

### NOMBRE DEL DOCENTE

**Nombres y apellidos del niño/a (s):**

**Registro:** N.º 02 **Fecha:** 24/10/23 **Hora:** 09:00 am **Contexto:** Aula y patio del jardín

Descripción de la evidencia observada en la actividad de la gallinita ciega “Valor de la responsabilidad”
<p>Siendo las 09:00 am iniciamos el desarrollo de la actividad <b>“El lobo se fue a la guerra con respeto y honestidad”</b>, invite a los niños que se sentaran en media luna dentro del aula para recordar los acuerdos. Luego les invite a entonar la canción “El lobo se fue a la guerra”</p> <p>Luego les pregunte: ¿De qué trata la canción? ¿Algunas ves han jugado el lobo se fue a la guerra? Ellos respondieron que, si habían jugado con sus primos, vecinos, luego les dije les gustaría jugar aquí en el jardín, ellos muy contentos respondieron que si, luego les dije que podemos hacer antes de salir al patio a jugar, Yacori dijo los acuerdos profesora, que acuerdos podemos tomar y para que nos servirán, los niños dijeron para no pelear, para no hacer desorden y para jugar tranquilos.</p> <p>Mientras ellos iban expresando sus ideas sobre los acuerdos yo iba anotando en un papelote, leí los acuerdos para ver si es que estaba escrito tal como ellos lo habían expresado, luego salimos al patio en forma ordenada, nos dirigimos a una parte del patio y nos ubicamos debajo de una planta formando un círculo, luego les volví a preguntar si recordaban los acuerdos que habían establecido y anoté en una hoja.</p> <p>Les mostré 2 máscaras de lobos ellos se sorprendieron y muy emocionados dijeron “Van a ver 2 lobos verdad profesora” yo les respondí: si van a ver 2 lobos, para ello necesitamos a 2 niños voluntarios, Abby y Edinson levantaron la mano primero y dijeron yo profesora, luego levanto la mano cielo y Aldair, les dije muy bien, sus compañeros que levantaron la mano primero ellos serán los lobos y los demás serán los lobos en el siguiente juego, porque vamos a jugar hoy hasta que todos quedemos contentos. Ellos dijeron ya profesora, luego entregue las máscaras a los niños y ellos se colocaron y se fueron a un lado del grupo, se sentaron encima de unas llantas, y mencionaron que ahí será su casa del lobo.</p> <p>Los niños rápidamente se levantaron se cogieron de las manos y empezaron a cantar el lobo se fue a la guerra, y mientras cantaban giraban en forma de un círculo, cada vez que le hacían la pregunta al lobo ellos se emocionaban, mientras los lobos</p>

respondían frases como: “Me estoy cepillando los dientes, me estoy bañando, estoy afilando mi cuchillo, me estoy pintando las uñas decía Abby y al final estoy listo para comerlos” al escuchar la última frase los niños se pusieron a correr por el patio.

Al principio les era difícil cazar a sus compañeros, pero luego observe que los niños lobos se pusieron de acuerdo para cazar a sus compañeros, uno corría de un lado y otro del otro para que puedan cazar rápido, el juego culminó hasta que casaron a todos los niños.

En el siguiente juego fueron los lobos cielo y Aldair, en el tercer juego fueron los lobos Alexander y nuevamente Abby quiso ser lobo, todos los niños muy emocionados disfrutaban del juego, cuando ya se sintieron un poco cansados, nos dirigimos al aula caminado despacio, nos sentamos y practicamos el ejercicio de inhalar y exhalar y que se imagines que estamos soplando una vela para relajarnos un poco. Luego evaluamos nuestros acuerdos y todos los habían cumplido a comparación de las actividades anteriores, continuación les pregunte: ¿Cómo se han sentido al jugar y cumplir sus acuerdos? ¿Les ha gustado? ellos dijeron bien profesora, ya no hemos peleado, hemos jugado bonito y después del recreo podemos volver a jugar, luego les respondí claro que sí, y agregué: ya ven que importante es cumplir los acuerdos con responsabilidad, respeto y honestidad para disfrutar de un juego armonioso, estos valores solo debemos practicarlo en el jardín cuando jugamos o en otras actividades. James y Alejandra dijeron en la casa también profesora, muy bien niños nos comprometemos a cumplir nuestros acuerdos en otras actividades también. Ellos respondieron si profesora.

Los niños evaluaron colocando un aspa en sus acuerdos que ellos establecieron y lograron cumplir durante el juego.

Tipo de evidencia obtenida	Vídeo ( x ) Audio ( ) Fotografía (x) Anotaciones ( ) otros ( )
----------------------------	---

**Analiza, interpreta y reflexiona.**

<b>Análisis y reflexión (valoración de los avances y logros)</b>	<b>Rol del adulto</b>	<b>Acción del niño</b>
	Incentivar a los niños que cumplan con respeto, honestidad y responsabilidad los acuerdos establecidos antes del juego.	Los niños lograron cumplir con los acuerdos establecidos durante el desarrollo del juego y descubrieron que así se juega mejor.
<b>Dificultades y necesidades presentadas</b>	No se observó dificultades.	No se observó dificultades.

<p><b>Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.</b></p>	<p>Seguir incentivando en los niños el interés por jugar los juegos tradicionales, ya que son actividades importantes y espontáneas para todos los niños; que les permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.</p>
--	---

### FICHA DE OBSERVACION

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. 0-5	Respeto los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros. 0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos. 0-5	TOTAL
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	4	3	4	4	15
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel					
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset					
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier					
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	4	4	3	4	15
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	4	3	4	4	15
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.					
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	4	4	3	4	15
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	4	3	4	4	15
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	3	4	4	3	14
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	4	3	4	4	15
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	4	4	4	3	15
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	4	3	4	4	15
14	URIARTE PARDO, James Gael	4	3	4	4	15
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	4	3	4	4	15

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICIO 0-5		
PROGRESO 6-10	15	
LOGRADO 11-15		
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	15	















## TALLER N° 05: EL KIWI Y EL VALOR DE LA SOLIDARIDAD

### DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :** IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba
- 1.2. DIRECTORA :** Silvia Herrera Carranza
- 1.3. DOCENTES :** Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
Luz Merly Llatas Rojas  
Luz Linda Lozano Marrufo
- 1.4. EDAD :** 5 años “A”
- 1.5. FECHA :** 30/10/2023.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “El kiwi”- para fortalecer el valor de la solidaridad

### APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>Personal social</b>	“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.	Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.
<b>Psicomotriz</b>	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar patear y lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.



<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Que los niños formen 2 grupos, y armen una torre en el centro, los grupos se ponen de acuerdo quien lanza primero la pelota para caer la torre, el grupo que lograr caer la torre correrá por todo el patio, el otro grupo deberá correr coger la pelota y lanzar hasta que le caiga en el cuerpo de todos los integrantes del otro grupo.</p> <p>El grupo que cayó la torre deberá correr y no dejar que la pelota les caiga, y deben procurar en ubicar los tarros cada uno en su espacio, si lograr ubicar los tarros en su lugar deberán gritar “Kiwi” y si no lo lograr armar el equipo contrario será el ganador, teniendo en cuenta que a todos les haya caído la pelota.</p> <p>Invitamos a los niños a formar dos grupos, pedimos que armen una torre en el centro del patio.</p> <p>Luego pedimos a los grupos que se ubiquen frente a la torre, un equipo a un lado y el otro al otro lado. Cada equipo deberá formar una fila, para lanzar la pelota hasta lograr caer la torre, el grupo que cae la torre deberá correr, no dejarse chocar con la pelota y ubicar los tarros en los correspondientes, si logran ubicarlos deberán gritar “Kiwi”. El grupo que no logro caer la torre de latas, deberá correr a coger la pelota para ir tras sus compañeros y tratar de chocarles con la pelota, los integrantes del grupo deberán pasarse la pelota entre compañeros hasta lograr topar a todos los integrantes del equipo contrario y no deben dejar que el otro equipo ubique los tarros en los espacios correspondientes. Si logran topar a todos antes de que el otro equipo ubique los tarros serán ellos los ganadores.</p> <p>Se continua el juego hasta que los niños lo crean conveniente.</p> <p>Invitamos a los niños que se sienten y que imaginen que en sus manos tienen un perfume, y que deben inhalar su aroma y luego exhalar.</p> <p>Después de culminar el juego invitamos a los niños ingresar dentro del aula para evaluar con ayuda de un papelote si han cumplido con los acuerdos establecidos en el desarrollo del juego.</p>	<p>Papelote Plumones</p>	
--------------------------	---	------------------------------	--

Cierre	<p>Reflexionamos sobre la actividad.          ¿Qué hicimos?, ¿Cómo se sintieron?          ¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿por qué?          ¿Se cumplieron con responsabilidad los acuerdos que propusieron?          ¿Será importante cumplir nuestros acuerdos con responsabilidad?          ¿hubo momentos que no se cumplieron lo que habíamos propuesto?          Entonces ¿será importante cumplir con responsabilidad en otras actividades que hacemos, aunque no sean juegos como hoy?          ¿Qué otro juego les gustaría realizar?</p>	Niños docente	
--------	---	---------------	--

## VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2019) *diseño curricular nacional*.




.....  
Directora



.....  
Docente



.....  
Docente



.....  
Docente

## MAPA DE CALOR

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social Desempeño: Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	A		
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	A		
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	A		
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	A		
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	A		
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	A		
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	A		
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	A		
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	A		
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	A		
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	A		
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	A		
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	A		
14	URIARTE PARDO, James Gael	A		
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	A		

## CUADERNO DE CAMPO

### NOMBRE DEL DOCENTE

**Nombres y apellidos del niño/a (s):**

**Registro:** N.º 02 **Fecha:** 30/10/23 **Hora:** 09:00 am **Contexto:** Aula y patio del jardín

Descripción de la evidencia observada en la actividad de la gallinita ciega “Valor de la responsabilidad”
<p>Siendo las 09:00 am iniciamos el desarrollo de la actividad <b>“El kiwi con el valor de la solidaridad”</b>, invitamos a los niños que se sentaran en media luna dentro del aula para recordar los acuerdos.</p> <p>Luego les mostramos una caja sorpresa y cantamos la canción ¿qué será?, ¿qué será?, la caja contenía 5 tarros de color rojo y una pelota.</p> <p>Luego invitamos a un niño voluntario, para que descubra lo que hay dentro de la caja, el niño Aldair descubrió los tarros y la pelota. Luego se estableció un dialogo mediante preguntas: ¿Qué descubrimos? ¿Cuántos tarros hay? ¿De qué color son? ¿Qué podemos hacer con los tarros y la pelota?, escuchamos sus respuestas.</p> <p>La mayoría de niños mencionaron lo siguiente: para jugar el kiwi, luego se les pregunto ¿Alguna vez han jugado el kiwi? La niña Alejandra dijo que si y que antes teníamos que armar una torre con las latas y tumbarlas con la pelota.</p> <p>Se les hizo recordar que antes de iniciar el juego, se tiene que proponer acuerdos para disfrutar de juego armonioso.</p> <p>Los niños propusieron los siguientes acuerdos: respetarse entre compañeros, prestar atención a la maestra, compartir los materiales, salir en orden al patio y evitar causar desorden.</p> <p>Los niños se comprometieron a cumplir con los acuerdos y salimos al patio en forma ordenada, estando en el patio se les indico que se sentaran en media luna para recordar los acuerdos y el desarrollo del juego.</p> <p>Se les invito a los niños a agruparse en dos grupos y que se ubiquen a los extremos del lugar donde se armaran las torres.</p> <p>Les explicamos que el juego consiste en armar una torre con las latas en el centro de los dos equipos y que cada equipo debe lanzar la pelota de una cierta distancia para tumbar las latas, los grupos se ponen de acuerdo quien lanza primero la pelota para caer la torre, el grupo que logre caer la torre debe correr por todo el patio, y el otro grupo deberá correr y lanzar la pelota hasta que le caiga en el cuerpo de todos los integrantes del grupo perseguido y si el grupo que está siendo perseguido logra colocar los tarros en su lugar deberá gritar kiwi y él es el ganador, para ello se les sugirió trabajar en equipo y ayudándose uno a otros.</p>

Luego se les presento una moneda y se les pidió a los grupos que elijan quienes querían cara y sello, con la consigna que si la moneda caía cara los niños que eligieron cara deberán lanzar la pelota.

La pelota fue lanzada por Edison quien logro tumbar la torre y se pusieron a correr, el grupo contrario cogió la pelota y se puso a lanzar por los cuerpos de sus compañeros. luego el niño Jhampier con la ayuda de los niños de su grupo logro ubicar los tarros en su lugar y grito Kiwi, el juego continuo con el lanzamiento del mismo grupo por que fue ganador del primer juego, pero en el segundo juego no lograron ubicar todos los tarros en su lugar.

El siguiente turno fue del otro grupo, donde el niño Ángel lanzo la pelota y logro caer la torre y se pusieron a correr. El juego continuo hasta que los niños decidieron volver al aula.

Después del juego invitamos a los niños que realicen ejercicios de estiramiento y practiquen la respiración (inhalar y exhalar) para relajar su cuerpo.

Los niños evaluaron colocando un aspa en sus acuerdos que ellos establecieron y lograron cumplirlos durante el juego, ellos se mostraban contentos y decían que mañana también debemos jugar.

Luego recordamos con los niños los juegos tradicionales que hemos realizando anteriormente y como nos ha ido ayudándoles en el fortalecimiento de sus valores.

Luego se les realizo las preguntas de metacognición para conocer cómo se habían sentido durante el desarrollo y después del juego.

Tipo de evidencia obtenida	Vídeo ( ) Audio ( ) Fotografía (x) Anotaciones ( ) otros ( )
----------------------------	--

**Analiza, interpreta y reflexiona.**

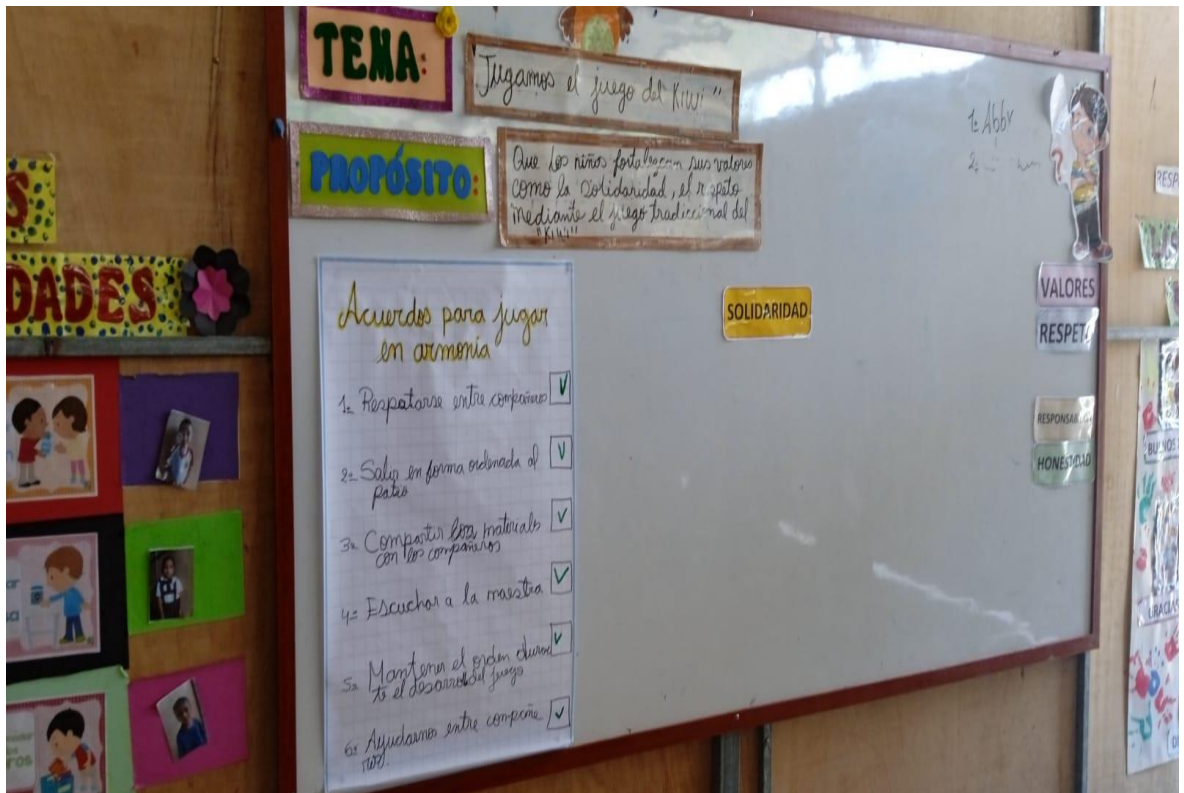
<b>Análisis y reflexión (valoración de los avances y logros)</b>	<b>Rol del adulto</b>	<b>Acción del niño</b>
	Incentivar a los niños a practicar el valor de la solidaridad, mediante el juego del kiwi. estableciendo acuerdos antes del juego.	Los niños lograron cumplir con los acuerdos establecidos durante el desarrollo del juego y descubrieron que así se juega mejor.
<b>Dificultades y necesidades presentadas</b>	No se observó dificultades.	No se observó dificultades.
<b>Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.</b>	Seguir incentivando en los niños el interés por jugar los juegos tradicionales, ya que son actividades importantes y espontáneas para todos los niños; que les permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.	

### FICHA DE OBSERVACION

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. 0-5	Respeto los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros. 0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos 0-5	TOTAL
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	4	4	4	4	16
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	4	4	4	4	16
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	3	4	3	4	15
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	4	3	3	4	14
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	4	4	4	4	16
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	4	4	4	4	16
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	4	4	4	4	16
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	4	4	4	4	16
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	4	4	4	4	16
10	ORDÓÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	3	4	4	4	15
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	4	4	4	4	16
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	3	4	4	4	15
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	4	4	4	4	16
14	URIARTE PARDO, James Gael	4	4	4	4	16
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	4	4	4	4	16

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICIO 0-5		
PROGRESO 6-10		
LOGRADO 11-15	15	
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	15	











**TALLER N° 06: LA MANCHA Y LOS VALORES DE RESPETO,  
SOLIDARIDAD Y RESPONSABILIDAD**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : IE. N°281-“Visalot Alto” – Utcubamba  
 1.2. **DIRECTORA** : Silvia Herrera Carranza  
 1.3. **DOCENTES** : Louis Davis Leopold Cadena Ramírez  
 : Luz Merly Llatas Rojas  
 : Luz Linda Lozano Marrufo  
 1.4. **EDAD** : 5 años “A”  
 1.5. **FECHA** : 31/10/2023.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “La mancha” – para fortalecer los valores del respeto, solidaridad y responsabilidad.

**APRENDIZAJES ESPERADOS:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>Personal social</b>	“Con vive y participa democrática mente 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.	Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.
<b>Psicomotriz</b>	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma como correr, saltar patear y lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.



<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Los participantes tienen que correr y no dejarse manchar del compañero que está manchando. Si el niño es tocado es tocado por la mancha, tendrá que ayudar a manchar a los demás.</p> <p>Invitamos a un niño voluntario para que sea la mancha.</p> <p>Luego indicamos a los niños que deben correr para no ser tocados por la mancha, si el niño o niña es tocado por la mancha, deberá ayudar a manchar a sus demás compañeros, el juego se continúa hasta que los niños lo crean conveniente.</p> <p>Después de culminar el juego invitamos a los niños ingresar dentro del aula para evaluar con ayuda de un papelote si han cumplido con responsabilidad los acuerdos establecidos en el desarrollo del juego.</p>	<p>Papelote Plumones</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>Reflexionamos sobre la actividad.</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Les gustó la actividad que realizamos? ¿por qué? ¿Se cumplieron con responsabilidad los acuerdos que propusieron? ¿Será importante cumplir nuestros acuerdos con responsabilidad? ¿hubo momentos que no se respetaron los acuerdos propuestos? Entonces ¿Será importante ser solidarios con nuestros compañeros? ¿será importante cumplir con responsabilidad y respeto en otras actividades que hacemos, aunque no sean juegos como hoy? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?</p>	<p>Niños docente</p>	<p>5</p>

## VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación (2019) *diseño curricular nacional*.



Directora

Docente

Docente

Docente

## **UN SEÑOR MUY ALTO Y CON SOMBRERO.**

Un señor muy alto y con sombrero,  
me dijo toca la cabeza de tu compañero,  
yo la hice la, la, la, la, la, la.

Un señor muy alto y con sombrero,  
me dijo toca el hombro de tu compañero,  
yo la hice la, la, la, la, la, la.

Un señor muy alto y con sombrero,  
me dijo toca la espalda de tu compañero,  
yo la hice la, la, la, la, la, la.

Un señor muy alto y con sombrero,  
me dijo toca la rodilla de tu compañero,  
yo la hice la, la, la, la, la, la.

Un señor muy alto y con sombrero,  
me dijo toca el pie de tu compañero,  
yo la hice la, la, la, la, la, la.

## “EL JUEGO DE LA MANCHA”

Se elige una persona para que sea la mancha,

esta debe atrapar a todos los participantes.

Los participar tienen que correr y no dejarse manchar,

del compañero que está manchando.

si el niño es tocado es tocado por la mancha,

tendrá que ayudar a manchar a los demás.



Ilustración Prensa Libre: Kevin Ramírez.

MAPA DE CALOR

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	AREA: Personal Social		
		Desempeño: Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para jugar el juego y las reglas del mismo.		
		A	B	C
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	A		
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	A		
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	A		
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	A		
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	A		
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	A		
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	A		
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	A		
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	A		
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	A		
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	A		
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	A		
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	A		
14	URIARTE PARDO, James Gael	A		
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	A		

## CUADERNO DE CAMPO

### NOMBRE DEL DOCENTE

### Nombres y apellidos del niño/a (s):

**Registro:** N.º 06 **Fecha:** 31/10/23 **Hora:** 11:00 am **Contexto:** aula y patio del jardín

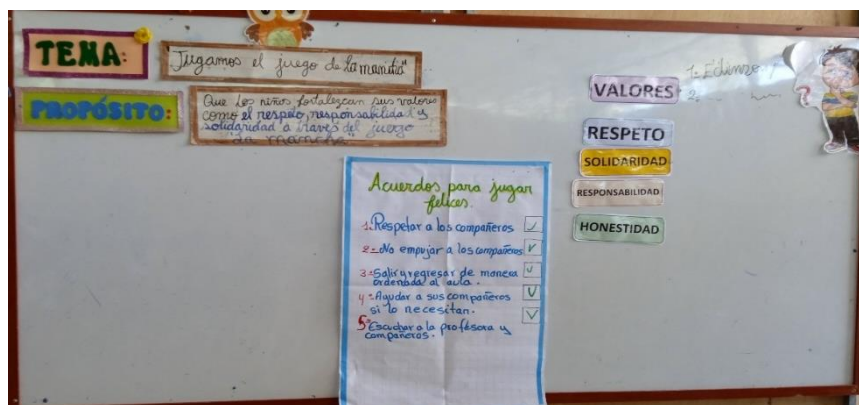
Descripción de la evidencia observada en la actividad del juego de la mancha “Valor del respeto, solidaridad y responsabilidad”
<p>Siendo las 11:00 am durante el desarrollo del taller del juego de la mancha establecimos los acuerdos junto con los niños y ellos mismos iban dictando los acuerdos y la maestra anoto en la pizarra, entre los acuerdos que dictaron fueron: respetar a mis compañeros, no empujar a mis compañeros, salir y regresar al aula de manera ordenada, ayudar al compañero si lo necesita y escuchar a la maestra. Luego pasamos a leer los acuerdos con los niños la cual se comprometieron a cumplirlos, asimismo se les menciono que iban a jugar el juego de la mancha los niños contentos dijeron que si querían jugar la mancha con sus compañeros seguidamente invitamos a formar dos filas para salir a fuera de manera ordenada donde todos se formaron en filas respetando su orden donde les tocaba formar para ir a jugar la mancha.</p> <p>Luego salimos con los niños al patio formando dos filas de manera ordenada y nos dirigimos a un lugar sombroso los niños formaron un círculo, asimismo realizamos una dinámica donde todos participara con entusiasmo la dinámica fue: “un señor muy alto y con sombrero le dijo toca la espalda de tu compañero yo la hice la lalala” y se continuo cantando tocando algunas partes del cuerpo de sus compañeros, en seguida les mencioné que cada juego tiene sus normas para disfrutar de un juego placentero y feliz a continuación les hice que recuerden que normas hemos establecido y que deben cumplir para el juego de la mancha, ellos mencionaron que deben respetar a sus compañeros, ayudar si lo necesita su compañero, no empujarse y respetar su turno al momento de jugar la manchar, etc. Con esos acuerdos propuestos por ellos mismos se comenzó el juego de la mancha donde se explicó el juego que un niño seria la mancha y debería topar al compañero una vez que el compañero es tocado tendría que ayudar a la mancha a seguir manchando a todos sus compañeros hasta ser tocados todos los niños, entonces se invitó un niño voluntario que sea la mancha pero todos querían ser la mancha, la cual se contó hasta diez y el que cae diez se convertiría en mancha es decir el conteo se realizó diciendo: “en la casa de ven diez todos cuentan hasta 10 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10” el niño que cayó 10 fue la mancha y los demás niños tenían que correr por diferentes direcciones del patio para no ser tocados por la mancha, en el momento de estar corriendo para no ser tocado por la mancha el niño Aldair se cayó al suelo al observar a su compañero en el suelo es donde varios niños se acercaron corriendo para ayudar a levantarse a su compañero.</p>



En este acto se solidaridad al ayudar a su compañero que lo necesitaba.

El juego continuo hasta que todos los niños hayan participado y se culminó cuando se cansaron y regresamos al aula.

Estando en el aula invitamos a los niños a estirarse para relajar su cuerpo e inhalar exhalar seguidamente les mencione que se sienten en sus sillas para evaluar los acuerdos si se cumplieron con respeto y responsabilidad lo que propusieron se comenzó a leer los acuerdos y ellos iban mencionando que si se cumplió entonces pedí a una niña que salga a la pizarra para colocar un check o una aspa según lo que han cumplido o no en el cuadro que si se cumplió el acuerdo así sucesivamente se fue evaluando todos los acuerdos y los niños colocando un check en los recuadros al finalizar de evaluar los acuerdos los niños mencionaron que si se cumplió con todos los acuerdos, además se sentían felices y contentos por lograr sus compromisos y jugar con sus compañeros entusiasmados la mancha.



la

En  
evaluación

de los acuerdos, se observa que todos los acuerdos se cumplieron con total normalidad, demostrando respeto, solidaridad y responsabilidad entre compañeros la cual se evidencio un compromiso por parte de todos los estudiantes. En todo el desarrollo del taller.

<p>Al finalizar se formuló interrogantes donde los niños contestaron con mucho entusiasmo que les gusto mucho jugar la mancha y se divirtieron corriendo y tocando a sus compañeros y dijeron que para la próxima vez que realicemos otros juegos.</p>		
<p>Tipo de evidencia obtenida</p>		<p>Vídeo (x) Audio ( ) Fotografía (x) Anotaciones ( ) otros ( )</p>
<p><b>Analiza, interpreta y reflexiona.</b></p>		
<p><b>Análisis y reflexión (valoración de los avances y logros)</b></p>	<p><b>Rol del adulto</b></p> <p>Me acerque al niño Aldair para ver y preguntarle: ¿cómo se sentía al caerse al suelo al momento de estar corriendo?, el niño contesto que se sentía tranquilo solo ha sido una caída no se ha lastimado nada y sonrió y se fue de nuevo a jugar con sus compañeros.</p>	<p><b>Acción del niño</b></p> <p>Los niños ayudaron a su compañero a levantarse que se ha caído en el suelo al correr.</p>
<p><b>Dificultades y necesidades presentadas</b></p>	<p>No se observó dificultades.</p>	<p>Los niños no cumplieron con respeto, responsabilidad y solidaridad los acuerdo que propusieron para jugar la mancha entre compañeros.</p>
<p><b>Ofrece sugerencias (aspectos a mejorar y debilidades). Tomando en cuenta el marco teórico.</b></p>	<p>Jugar los juegos tradicionales, es una actividad vital y espontánea para todos los niños; le permite establecer conexiones neuronales, fortalecer sus valores, integrarse al grupo, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios. Para todos ellos y ellas es necesario y placentero el poder jugar sintiendo, percibiendo y manipulando objetos y desarrollando movimientos con su cuerpo.</p>	

## FICHA DE OBSERVACION

N° DE ORDEN	NOMBRE Y APELLIDOS	CRITERIOS				TOTAL
		En el desarrollo de la actividad (juego) tiene en cuenta las orientaciones, asumiendo los acuerdos establecidos entre todos. 0-5	Está atento y atiende a sus compañeros en alguna necesidad presentada durante el desarrollo del juego. 0-5	Respeto los resultados obtenidos de la actividad realizada (juego) demostrando tranquilidad entre sus compañeros. 0-5	Celebra con alegría junto con sus compañeros la actividad desarrollada en todos sus momentos 0-5	
1	CHUMACERO PALOMINO, Alexander Leito	4	3	4	3	14
2	DIAZ RIMAPA, Liam Oreikel	3	3	3	3	12
3	DOMINGUEZ HERREERA, Sarita Liset	3	3	3	3	12
4	FERNANDEZ NANCHIJAN, Lian Jhampier	3	3	3	3	12
5	ILATOMA YOVERA, Abby Yuleimy	3	3	3	3	12
6	LLATAS MONDRAGON, Edinson Jose.	4	3	4	3	14
7	LLATAS MONDRAGON, Edson Jose.	4	3	4	3	14
8	LOPEZ CHINGUEL, Nilton Angel	2	3	4	3	12
09	LOZADA CUZQUE, Yakori Yareli	3	3	4	3	13
10	ORDOÑEZ SANCHEZ, Pamela Yazury	3	3	4	3	13
11	RAMOS DIAZ, Cielo Elizabeth	3	3	4	3	13
12	REQUEJO JIMENEZ, Alice Samantha	3	3	4	3	13
13	ROJAS DAVILA, Neyser Aldair	4	3	4	3	14
14	URIARTE PARDO, James Gael	3	3	4	3	13
15	URIARTE SANTOS, Alejandra Jamila.	4	3	4	4	15

ESCALA DE CALIFICACIÓN	N°	%
INICIO 0-5	0	
PROGRESO 6-10	0	
LOGRADO 11-15	15	
LOGRO DESTACADO 16-20		
TOTAL	15	









