



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

**TESIS**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE  
LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN INICIAL N° 057 Y  
N° 16 826 DE JAÉN**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

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

**PRESENTADO POR:**

**Carhuatanta Vásquez, Rosa Sofia**

**Cruz Bocanegra, Anita**

**JAÉN – PERÚ**

**2024**

## NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LAS INST

## AUTOR

ROSA SOFÍA CARHUATANTA VÁSQUEZ

## RECUENTO DE PALABRAS

13845 Words

## RECUENTO DE CARACTERES

74227 Characters

## RECUENTO DE PÁGINAS

53 Pages

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

25.6MB

## FECHA DE ENTREGA

May 1, 2024 5:27 PM GMT-5

## FECHA DEL INFORME

May 1, 2024 5:28 PM GMT-5

● 23% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico



## DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

**TÍTULO:** Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 y N° 16826 de Jaén.

**AUTOR (es):**

- Carhuatanta Vásquez, Rosa Sofia
- Cruz Bocanegra, Anita

**ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:**

- Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza
- Código Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-1365-9813>

**SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:**

**Instituciones educativas:** N° 057 - Huallape y N° 16826- Taurana

**Lugar:** Puerto Huallape y Taurana

**Distritos:** Santa Rosa y Pucará

**Provincia:** Jaén

**Región:** Cajamarca

**DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**Fecha de Inicio:** 11 de abril 2022

**Fecha de término:** 30 de abril 2023

**LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO**

Pedagogía, currículo y didáctica: didáctica aplicada en educación básica

**Jurado:**

Presidente: Mg. Abel Elvis Baca Sánchez

Secretario: Dr. Ramiro Soto Fernández

Vocal: Lic. José Luis Salazar Monteza

A Dios por concederme la vida y bendecirme durante todo este tiempo. A mi madre Fidela y a mi padre Miguel porque son mi motivación para lograr mis objetivos y por su apoyo incondicional.

**Rosa Sofia.**

A mi madre, hermanas y a mis hijos dedico este trabajo que con su apoyo moral y espiritual hicieron posible la culminación de mis estudios de licenciatura con mucho éxito.

**Anita Cruz.**

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos un agradecimiento especial a nuestras familias por el apoyo brindado, especialmente por su comprensión y el amor que nos brindan que son la fuerza espiritual para salir adelante.

**Rosa y Anita.**

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Carhuatanta Vásquez, Rosa Sofia identificada con DNI N° 43758132 y Cruz Bocanegra, Anita con DNI N° 42011368 egresadas del Programa de Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos la Tesis: “Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 y N° 16826 de Jaén”.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis que presentamos es producto de nuestra autoría. Que 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 consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

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

Jaén, 26 de enero de 2024.

---

Carhuatanta Vásquez, Rosa Sofia  
DNI N° 43758132

---

Cruz Bocanegra, Anita  
DNI N° 42011368

## ÍNDICE

	Pág.
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>14</b>
1.1. Planteamiento del problema	14
1.1.1 Antecedentes de la investigación	14
1.1.1.1 Antecedentes internacionales	14
1.1.1.2 Antecedentes nacionales	16
1.1.2 Análisis del contexto y caracterización del problema	18
1.1.3 Enunciado del problema	19
1.2. Objetivos de la investigación	19
1.2.1 Objetivo general	19
1.2.2 Objetivos específicos	19
1.3 Justificación de la investigación	20
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL</b>	<b>21</b>
2.1. MARCO TEÓRICO	21
2.1.1. Habilidades sociales	21
2.1.2. Teorías sobre el desarrollo de las habilidades sociales	22
2.1.2.1. Teoría sociocultural de Vygotsky	22
2.1.2.2. Teoría del aprendizaje social u observacional de Bandura	23
2.1.3. Importancia de las habilidades sociales para el niño	24
2.1.4. El juego y el desarrollo de habilidades sociales	25
2.1.5. Teorías que sustentan los juegos cooperativos	26
2.1.5.1. Teoría del ejercicio preparatorio	26
2.1.5.2. Teoría sociocultural	26
2.1.6. Juegos cooperativos	26
2.1.6.1. Valor pedagógico del juego	27
2.2. MARCO CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	28
<b>CAPÍTULO III: INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA</b>	<b>30</b>

3.1.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	30
3.2.	DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN	32
3.2.1.	Descripción y análisis de las acciones realizadas	32
3.2.1.1.	Campo de acción: Planificación curricular de proyectos de aprendizaje	32
3.2.1.2.	Campo de acción: Estrategias didácticas	37
	CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	54
	CONCLUSIONES	59
	RECOMENDACIONES	61
	REFERENCIAS	62
	ANEXOS	65

## RESUMEN

El presente estudio se realizó con el objetivo de mejorar, desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16826 de Taurana, optimizando la planificación curricular y la aplicación de estrategias didácticas. Se desarrolló bajo el enfoque y la metodología de la investigación acción educativa. Para el recojo y el procesamiento de los datos de la investigación se utilizaron diarios de campos y análisis de categorías.

La reflexión crítica sobre la ejecución del plan de acción permite afirmar que la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje es una actividad fundamental para orientar la práctica pedagógica del docente. Esta significó, el diseño de una ruta clara de trabajo para lograr que los niños desarrollen y fortalezcan sus habilidades sociales.

Se concluye señalando que, la selección y uso de juegos cooperativos posibilitó no solo el cambio en la práctica pedagógica de las docentes, sino también el fortalecimiento en los niños de sus actitudes y habilidades sociales para la cooperación, comunicación, trabajo en grupo, empatía, solidaridad y regulación de conductas agresivas.

**Palabras clave:** habilidades sociales, juegos cooperativos, práctica pedagógica.

## **ABSTRACT**

The present study was carried out with the objective of improving, from educational practice, the development of social skills in children aged 3, 4 and 5 years of the initial education institutions No. 057 of Huallape and No. 16826 of Taurana, optimizing the curricular planning and the application of teaching strategies. It was developed under the approach and methodology of educational action research. Field diaries and category analysis were used to collect and process the research data.

Critical reflection on the execution of the action plan allows us to affirm that curricular planning of projects and learning activities is a fundamental activity to guide the teacher's pedagogical practice. This meant the design of a clear work route to ensure that children develop and strengthen their social skills.

It concludes by pointing out that the selection and use of cooperative games enabled not only the change in the teachers' pedagogical practice, but also the strengthening in children of their attitudes and social skills for cooperation, communication, group work, empathy, solidarity and regulation of aggressive behavior.

**Keywords:** social skills, cooperative games, pedagogical practice.

## INTRODUCCIÓN

Para poder convivir armoniosamente en comunidad es fundamental que el sujeto posea un conjunto de habilidades sociales que le permitan la interacción social pacífica, colaborativa y respetuosa con los demás. Por ello es que, desde edades tempranas, dichas habilidades deben ser desarrolladas por las personas, ya que, por el contrario, podrían adquirirse actitudes y habilidades para discriminar, abusar o aprovecharse de los demás, que fomentan conflicto y violencia imposibilitando una sana convivencia con los demás.

Siendo muy importante el aprendizaje de las habilidades sociales a edades tempranas, no siempre se le presta la atención debida en la educación inicial. Las maestras por lo general se preocupan más por la implementación de las orientaciones pedagógicas y la política educativa del Ministerio de Educación que prioriza el desarrollo de competencias y capacidades en comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos. Esta presión, también viene de los mismos padres de familia contagiados por la mayor valoración que la sociedad brinda a los conocimientos matemáticos y lingüísticos. De este modo, es que el aprendizaje de las habilidades sociales y otras como las artísticas pasan a un segundo plano en la planificación y la ejecución de la labor educativa de las docentes.

Por las razones expuestas la presente investigación se propuso como objetivo general mejorar desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades

sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16826 de Taurana, optimizando la planificación curricular y la aplicación de estrategias didácticas. Al finalizar la intervención pedagógica en base al plan de acción, los resultados de la investigación permiten afirmar que en la orientación de la práctica pedagógica del docente la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje son herramientas fundamentales para tener una ruta clara de trabajo para conseguir los propósitos educativos, que en esta investigación se orientaron al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños.

Asimismo, que el cambio de la práctica docente es posible a partir de la reflexión crítica sobre la misma y la puesta en marcha de actividades de selección y uso de estrategias como los juegos cooperativos que sirvieron para que los niños desplieguen sus actitudes y habilidades sociales para la cooperación, comunicación, trabajo en grupo, regulación de conductas agresivas, empatía y solidaridad.

El informe de la investigación está organizado en cuatro capítulos. El capítulo I contiene el planteamiento de la investigación, en el que se presentan los antecedentes, el análisis del contexto y la caracterización del problema, los objetivos y la justificación de la investigación.

El capítulo II corresponde al marco teórico y conceptual, en el que se exponen las bases teóricas científicas que dan sustento a la investigación y se definen las categorías de análisis.

El capítulo III presenta la intervención pedagógica. Aquí se define el método de investigación el mismo que fue tomado de la investigación acción. Además, se describen el desarrollo de las acciones vinculadas a los campos de acción y que fueron ejecutadas para mejorar la planificación y la práctica docente orientada al desarrollo de habilidades sociales en los niños.

En el cuarto capítulo se hace referencia al análisis y discusión de los resultados de la ejecución del plan de acción. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, las referencias y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

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

##### **1.1.1. Antecedentes de la investigación**

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

En este acápite citamos investigaciones desarrolladas en el ámbito internacional que se relacionan con nuestro trabajo. Se rescata de ellas los objetivos, la metodología, los resultados y las conclusiones con el propósito de tener referentes que ayuden a orientar nuestra investigación.

Quispe (2021), investigó la influencia del juego cooperativo en las habilidades sociales en estudiantes de 3 y 4 años en un centro de educación básica en la provincia del Guayas, Ecuador. El estudio de tipo exploratorio y descriptivo tuvo el propósito de determinar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, en una muestra de trece padres de niños de 3 y 4 años. La encuesta aplicada a los padres reveló que la mayoría de ellos consideran que los juegos cooperativos permiten a sus hijos desarrollar habilidades sociales porque les permiten compartir materiales, relacionarse y colaborar para realizar algo en común.

Ramos (2020), realizó en Ecuador una investigación referida a la aplicación del juego para mejorar las habilidades sociales en niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Angelitos, Ecuador. La investigación tuvo el propósito de diseñar un programa de actividades recreativas que ayuden al desarrollo de habilidades sociales en los niños. La intervención realizada a través del programa fue un éxito, utilizando la terapia ocupacional en el sector de juegos, interviniendo de forma lúdica sin exigir la participación de los niños. Al realizar la evaluación final se llegó a la conclusión que el programa fue eficaz, ya que se demostró el incremento de los indicadores: “alguna vez” y “frecuentemente” de todos los ítems evaluados, quedando disminuido notoriamente el indicador “nunca”.

Tello (2020), desarrolló una investigación de tipo descriptiva correlacional sobre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de 4 años en un centro educativo inicial de Guayaquil, Ecuador. Los resultados demuestran que existe relación significativa entre estas dos variables, a partir de lo cual el investigador llega a la conclusión que los juegos cooperativos influyen totalmente en el despliegue de habilidades sociales en los niños, quienes adquieren valores como la colaboración, el respeto, empatía y la tolerancia.

Ylarragorry (2018), en su investigación referida a la relación de los juegos cooperativos con las habilidades sociales, realizada con niños de 8 y 9 años de una institución educativa de Seguí – Entre Ríos, Argentina, realizada con el objetivo de determinar en qué medida los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de habilidades sociales, con la metodología de la investigación descriptiva y exploratoria. Encontró luego de aplicar un programa de juegos cooperativos, progresos significativos en las conductas sociales de los niños como son la asertividad y disminución de la agresividad. Concluye señalando que los juegos cooperativos facilitan el desarrollo de habilidades sociales.

Guzmán (2018), en su artículo científico respecto al desarrollo de las habilidades sociales mediante actividades lúdicas en niños de 3 años en un centro educativo de Cumbaya Valley, Ecuador, señala que las habilidades sociales son adquiridas, por lo tanto, los maestros a través de juegos o actividades recreativas previamente diseñadas pueden generar situaciones

donde los niños logren aprender los comportamientos socialmente aceptados. A partir de la observación realizada concluye indicando que las habilidades sociales que los niños de 3 años deberían desarrollar son el autocontrol, el autoconocimiento, la motivación y la empatía, las mismas que les ayudarán en la relación con los otros. Afirma, además que se debe utilizar el juego como metodología de aprendizaje ya que posibilita en los niños el desarrollo de procesos de socialización fortaleciendo sus relaciones interpersonales y potenciando aprendizajes de comportamientos sociales.

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

Aquí se citan trabajos de investigación desarrollados en el ámbito nacional relacionados con la temática del presente estudio.

Itusaca (2019), ha desarrollado la investigación referida a la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años de un centro de educación inicial en Puno. El objetivo fue establecer la influencia de los juegos cooperativos en la adquisición de habilidades sociales. Los resultados del estudio demuestran la eficacia del juego cooperativo en el fortalecimiento del comportamiento social de los niños, ya que les permite espacios y tiempos para practicar sus habilidades sociales, mejorando así los niveles de comunicación, el trabajo cooperativo entre los integrantes de un equipo para conseguir un objetivo común. Asegura, además un papel activo de los niños.

Aguirre G., Cabeza M., y Santisteban J. (2021), desarrollaron la investigación referida al uso del juego y aprendizaje de la convivencia en armonía para fortalecer los hábitos sociales. Con la investigación se pretendió fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes desarrollando un proyecto de juego y convivencia. Gracias a la aplicación del modelo pedagógico social cognitivo, se evaluó las acciones de los alumnos en cuanto a cincuenta y ocho interacciones sociales con sus compañeros, así como la persistencia y el refuerzo de hábitos sociales mediante la práctica constante de estos comportamientos. Se puede concluir señalando que el proyecto ayudó a que los niños logran fortalecer la práctica de hábitos sociales, generando con ello habilidades sociales.

Chávez M., Damian k., Leyva M., y Rojas S., (2019), en su trabajo de investigación sobre el Programa “Hakuna Matata” fundado en el enfoque de educación emocional y su impacto en el desarrollo de habilidades sociales, realizada con niños de 5 años de una institución educativa de San Juan De Miraflores, Lima. Asumió como objetivo determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, antes de la aplicación del programa y después, a fin de comparar los resultados y revelar si hubo o no mejoría. Los resultados permiten a los autores concluir que la ejecución del programa influyó positivamente en la mejora del nivel de desarrollo de las diferentes habilidades sociales, destacando las áreas de “Empatía” e “Interacciones de grupo” con 88% de los niños en un nivel alto. Los resultados positivos alcanzados son consecuencia de la aplicación del programa de carácter lúdico y de las continuas interacciones con el grupo, facilitando a los estudiantes el desarrollo de dichas habilidades sociales.

Rodríguez (2018), en su investigación referida a los juegos cooperativos y su influencia en la psicomotricidad y en la competencia de interacción social en niños de 5 años de educación inicial de una institución educativa de la provincia de Huaral, realizada con un enfoque metodológico cuantitativo, con diseño de investigación aplicada pre experimental. Encontró como resultados después del desarrollo del programa de intervención, que los niños mejoraron pasando del 32% de nivel adecuado de desarrollo en el pre test, al 100% del grupo en cuanto a la competencia de interacción social en el posttest. También hubo una mejora significativa en cuanto al desarrollo psicomotor de los niños. La investigación concluye afirmando que la los juegos cooperativos influyen de modo significativo en el desarrollo de la competencia de interacción social y la psicomotricidad de los niños.

Pérez (2022), en su trabajo de investigación referida a los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial en una institución educativa del distrito de Callería, región Ucayali, con el objetivo de determinar la relación que existiría entre las dos variables de estudio, utilizando un diseño descriptivo correlacional y una lista de cotejo, encontró que la Rho de Spearman arrojó una correlación alta de  $r = 0,788$  entre ambas variables. Resultados que le permitieron concluir señalando que existe una

relación significativa alta entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en la muestra de estudio.

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

Se observa a los niños y niñas 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 16826 de la Taurana, Pucará y N° 057 Huallape, Santa Rosa, pertenecientes a la provincia de Jaén, manifestar insuficiente desarrollo de las habilidades sociales. Situación que se evidencia en el juego sectores, en la hora pedagógica, en el momento del recreo y en los talleres de psicomotricidad, es decir, en toda la jornada pedagógica.

La institución educativa (IE) N°057, se encuentra ubicada en el centro poblado Puerto Huallape, comprendido en el ámbito del distrito de Santa Rosa. Configura un contexto rural donde los pobladores se dedican a la agricultura como: siembra y cosecha de yuca, plátano, palta, naranja y papaya para su consumo y para la venta al mercado nacional. Los varones trabajan medio día en las chacras y las mujeres se dedican al cuidado de los niños y a los quehaceres del hogar, pero ellas también participan en la cosecha llevando a sus hijos con ellas, vinculándolos desde temprana edad al trabajo de los adultos, pero quitando posibilidades de interacción con otros niños de su misma edad.

Asimismo, la institución educativa inicial N° 16826, ubicada en el caserío Taurana, distrito de Pucará, también se ubica en un contexto rural, en el cual los padres de familia se dedican al cultivo de piña, café, plátano, yuca, etc. Los padres trabajan jornadas completas, descuidando a sus hijos, dejándoles a veces solos o también al cuidado de los hermanos mayores o familiares cercanos, afectando de este modo el acompañamiento que deben dar a sus niños para su desarrollo integral e integrado a la familia y sociedad.

En las instituciones de educación inicial antes mencionadas, durante la jornada pedagógica, en el momento del juego en sectores, hemos podido observar (diarios de campo del mes de abril, 2022) que los niños se quitan los juguetes, se empujan, les cuesta ceder turno y no quieren compartir el material. En algunas ocasiones los niños gritan, corretean y molestan a sus demás compañeros interrumpiendo la clase. En el momento del recreo en los juegos mecánicos, se empujan, se aplastan, amontonan en un solo juego golpeándose

uno a otros. En los talleres de psicomotriz y gráfico plástico varios niños agarran los objetos para molestar o lastimar al compañero. Todas estas actitudes generan constantes problemas en la interacción y la convivencia escolar.

Tanto en el contexto nacional como en el internacional, se observa, a partir de las investigaciones consultadas, que existe una preocupación por mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de educación inicial pre escolar, utilizando para ello como estrategia didáctica de intervención el juego en general, pero de forma particular los juegos cooperativos. Estudios como los de Guzmán (2018), Ramos (2020) y Quispe (2021) en Ecuador señalan que el juego cooperativo usado como estrategia metodológica facilita en los niños el desarrollo de las habilidades sociales.

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

¿Cómo mejorar, desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape, Santa Rosa y N° 16826 de la Taurana, Pucará?

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

### **1.2.1. Objetivo general**

Mejorar, desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16826 de Taurana, optimizando la planificación curricular y la aplicación de estrategias didácticas.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Mejorar la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y juegos cooperativos como estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16826 de Taurana.

- Mejorar en las docentes, la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones

de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16826 de Taurana, a través del uso de juegos cooperativos.

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

Consideramos que el trabajo de investigación es pertinente y significativo porque responde a una problemática concreta identificada y a las tendencias de innovación y mejoramiento de las prácticas educativas. Brinda información diagnóstica sobre la variable de estudio referida al desarrollo de habilidades sociales, la misma que servirá de base para la toma de decisiones pertinentes en las diferentes instituciones educativas respecto al tema de estudio.

Además, esta investigación, pretende aportar a las docentes de educación inicial, el sustento científico para mejorar su práctica pedagógica en lo referido al proceso de enseñanza y aprendizaje del desarrollo de habilidades sociales.

A nivel práctico se considera que, los resultados de la investigación sirven para alcanzar recomendaciones a docentes y directivos de las instituciones educativas, que les permita proponer lineamientos y criterios institucionales para la selección, así como para el uso de materiales y estrategias didácticas utilizando los juegos cooperativos para el desarrollo de las competencias del área Personal Social, constituyéndose en un referente básico para nuevas investigaciones que se interesen por el mismo tema.

El aporte metodológico de la investigación, se concretiza en la ejecución de un plan de intervención pedagógica con planificaciones curriculares de aula y estrategias didácticas contextualizadas para una adecuada enseñanza de las habilidades sociales, utilizando el juego como centro de interés de los niños de educación inicial.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

#### **2.1. MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1. Habilidades sociales**

Los seres humanos estamos en permanente interacción unos con otros, estas interacciones posibilitan la formación de grupos sociales, llámense familias, comunidades o naciones. Estas interacciones demandan el desarrollo de ciertas habilidades sociales que posibiliten una interacción adecuada entre personas, para que puedan ponerse de acuerdo, formular planes y objetivos comunes, realizar transacciones, convivir en pequeños o grandes grupos con el fin de resolver problemas, satisfacer necesidades y cumplir objetivos. Es decir, las habilidades sociales, son una especie de herramientas de relación social para interactuar de manera acertada entre personas.

En este sentido, Dongil y Cano (2014) definen las habilidades sociales como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que permiten a los seres humanos relacionarse de forma adecuada. Por su parte, Velázquez (2015), señala que es indispensable que las personas posean un repertorio de conductas socialmente aceptadas para diversas situaciones resultantes de las relaciones interpersonales. Es decir, las habilidades sociales son muy

necesarias para la convivencia, esta no sería posible hacerla llevadera si es que las personas carecieran de ellas. Precisamente, en grupos donde hay carencia o escaso desarrollo de habilidades, la convivencia se degenera, creando climas hostiles para la convivencia social.

Carrillo (2015), considera que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que los niños deben adquirir para poder relacionarse de manera eficaz y satisfactoria con otros niños y adultos, desarrollando la capacidad de afrontar problemas y demandas del entorno social donde vive.

Salamanca (2012), por su parte, señala que las personas no nacen sabiendo socializar e interactuar con los otros, sino que la socialización es un proceso que se aprende y desarrolla desde los primeros años de vida. La socialización permite a la persona desplegar sus habilidades sociales que le facilitan el desenvolvimiento en una comunidad. Además, en el proceso de socialización el sujeto acoge o rechaza aspectos sociales y culturales de su entorno. Innova, modifica y crea nuevas habilidades sociales, nuevas formas de relacionarse con las personas, con la finalidad de adaptarse al contexto sociocultural, aprendiendo a diferenciar lo aceptable e inaceptable, lo adecuado o inadecuado de los comportamientos sociales.

A partir de todo lo dicho, se puede señalar que las habilidades sociales son conductas aprendidas, un repertorio de comportamientos que la persona dispone para la interacción positiva y la convivencia armoniosa con otras personas, dentro de un determinado contexto. Las habilidades sociales, siendo conductas aprendidas, se desarrollan a lo largo de la vida, por lo que es necesario considerar el trabajo pedagógico de los docentes como contribución a dicho desarrollo.

## **2.1.2. Teorías sobre el desarrollo de las habilidades sociales**

### **2.1.2.1. Teoría sociocultural de Vygotsky**

Esta teoría parte de la premisa que todo aprendizaje, se adquiere a través del contacto e interacción con los demás. Es decir, las habilidades sociales la aprenderían los niños en interacción con los otros. En su teoría Vygotsky (1979) establece la ley de la doble formación, según la cual todo aprendizaje aparece dos veces, primero en el plano interpersonal, es decir en

relación con los otros y luego a nivel intrapersonal, que se evidencia cuando el sujeto se apropió del aprendizaje.

En el marco teórico del materialismo dialéctico, Vygotski (1979) considera que el desarrollo psicológico y social está íntimamente ligado a la educación y la cultura. Es un proceso que se desarrolla durante toda la vida y está determinado por los mencionados factores sociales. Para él, todas las funciones psicológicas superiores se originan como relación entre seres humanos, incluso las conductas motrices y por su puesto la conducta social. La teoría sociocultural afirma que la interacción social, que se da a través del lenguaje como herramienta psicológica, es el motor del desarrollo cognitivo y social del sujeto.

Además, Vygotsky (1966) afirma que los juegos con reglas contienen una situación tal, que el juego queda regulado por normas, las cuales quitan diferentes posibilidades de acción. Esto es una evidencia que permite inferir que las personas desde la niñez son capaces de adaptarse a reglas sociales a través del juego, de esta manera se aprende diversas habilidades sociales como saber respetar, esperar turno para jugar, ponerse de acuerdo en cómo llevar a cabo el juego, entre otras, haciendo de este proceso de aprendizaje una actividad placentera.

#### **2.1.2.2. Teoría del aprendizaje social u observacional de Bandura**

De acuerdo con Bandura (1977), el aprendizaje observacional o social, se evidencia en todas las conductas que no las aprendemos por experiencia directa, sino a través de terceras personas. Se aprende a saludar, a despedirse, a pedir por favor, o incluso a insultar a través de otros, y muchas de las conductas se modelan a partir de la observación a otras personas que funcionan como modelos.

Para Bandura (1977), gran parte del aprendizaje humano se realiza por observación de modelos. Es decir, que muchos de nuestros aprendizajes no serían por experiencias directas sino a través de la observación de la conducta de otros. Sin embargo, cabe señalar que, según esta teoría, el aprendizaje no sólo se da por estímulos externos sino también a través de procesos de carácter interno (emocionales o cognitivos), como son la atención, la retención y la

motivación, los mismos que interactúan con el factor externo o modelo de comportamiento que se observa. Por ello a su modelo teórico se le conoce como cognitivo conductual.

De acuerdo con Bandura (1977) otro de los factores que propician el aprendizaje es el reforzamiento vicario. El cual se refiere al hecho de que también puede darse el aprendizaje por observación. Si un niño observa a otro niño que, por ayudar a ordenar las cosas, la profesora lo felicita y le coloca un sticker con una carita feliz, probablemente le despierte el interés por hacer lo mismo. A esto, Bandura (1997) llama reforzamiento vicario porque no es necesario que lo hayamos experimentado directamente. Sus propiedades reforzantes las debe a experiencias gratificantes que fueron observadas en otras personas.

Según esta teoría, las conductas socialmente aceptadas, los niños las aprenden desde pequeños a través de los mecanismos de observación, el modelado y la retroalimentación recibida posteriormente. En un primer momento son los padres el modelo de referencia, sin embargo, posteriormente la interacción y modelado con los iguales y con los profesores va adquiriendo mayor fuerza para la socialización y el proceso de aprendizaje de las habilidades sociales.

### **2.1.3. Importancia de las habilidades sociales para el niño**

Las personas viven en comunidades o grupos organizados para resolver sus problemas, satisfacer sus necesidades y lograr objetivos comunes. Monjas y González (1998), afirman que el ser humano solo resuelve sus necesidades básicas en relación con los demás. En efecto, ningún ser humano podría sobrevivir mucho tiempo aislado totalmente de la sociedad. Las personas necesitamos de los otros por múltiples razones. Por ello, son necesarias las habilidades sociales, para poder interactuar con los demás, comunicándose adecuadamente, solucionar de manera efectiva los problemas comunes y conflictos interpersonales, ser empáticos, controlar las emociones y apoyarse mutuamente.

Velázquez (2015), sostiene que según varios estudios las habilidades sociales influyen de forma significativa en la autoestima, en el control de las

emociones, en el rendimiento académico y laboral de las personas. Es decir, las habilidades sociales no solo ayudarían a una mejor integración social y relación con los demás, sino también, son fundamentales en la vida académica, familiar y laboral del individuo.

En relación con el aprendizaje escolar, las habilidades sociales influyen en la calidad de las interacciones docente-alumno y las interacciones entre alumnos que se dan principalmente en las aulas de clase y otros escenarios de aprendizaje. En las instituciones educativas se aprende interactuando con los demás, se aprende de los otros, del profesor y de los compañeros. Es en este proceso de aprendizaje escolar donde cobran importancia las habilidades sociales como saber escuchar, saber preguntar y mantener un diálogo, saber participar y colaborar en un grupo de trabajo, entre otras.

#### **2.1.4. El juego y el desarrollo de habilidades sociales**

El juego es la actividad natural, espontánea y placentera más importante en la vida de los niños. Ellos pasan la mayor parte del día jugando, solo cambian de actividad cuando van a la escuela, o realizan tareas del hogar ordenadas por los padres. De acuerdo con Romero y Gómez (2008), el juego, es una actividad lúdica que tiene un fin en sí mismo. Es decir, las personas y sobre todo los niños, juegan por el placer de jugar, porque les gusta y se sienten bien, sin un objetivo predeterminado.

Por ello, el juego se convierte como lo señala Uculmana (1995), en un medio fundamental para la evolución psíquica de la persona, en un instrumento de maduración y adaptación socio cultural y natural, porque es en la infancia donde se despliegan todas las capacidades físicas, mentales y sociales que son fundamentales para el aprendizaje posterior de las ocupaciones y diversas profesiones, además desarrollan esquemas para la actuación en el entorno y especialmente para la relación con los demás.

Los juegos a través del proceso de desarrollo de los niños, van pasando por diferentes fases o momentos, al principio son puramente egocéntricos, centrados en sí mismo, no importa mucho el juego con los otros, son juegos de imitación de acciones de los adultos. Luego aparecen los juegos ficticios o como Piaget (1991) denominó juego simbólico que transforma los objetos del entorno

según los deseos del niño. Para después aparecer los juegos de construcción y los juegos colectivos, en estos últimos la característica es el uso de reglas para jugar con otros. Piaget (1991), señala que el juego colectivo es una muestra clara de la evolución del pensamiento egocéntrico del niño hacia la cooperación y el desarrollo moral apareciendo sentimientos morales de respeto, igualdad y justicia.

## **2.1.5. Teorías que sustentan los juegos cooperativos**

### **2.1.5.1. Teoría del ejercicio preparatorio**

Esta teoría formulada por Groos a fines del siglo XIX, señala según Fingerman (1981), que el juego es un pre ejercicio y un entrenamiento de las potencialidades congénitas del individuo. Es una especie de ejercicio preparatorio para la vida seria, movido por impulsos irresistibles como los instintitos. Es decir, cumple diversas funciones, entre ellas la de contribuir al desarrollo de habilidades sociales, así como del pensamiento, la psicomotricidad, creatividad, desarrollo moral entre otros.

### **2.1.5.2. Teoría sociocultural**

Según esta teoría, el juego posee una naturaleza histórico cultural. Indica que los niños mediante el juego se apropian o internalizan conductas del grupo y de los sujetos que viven en el entorno con los cuales los niños interactúan.

Vygotski (como se citó en Briones, 1995) afirma que, el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en los niños. Estos, durante el juego se comportan más allá de su edad, más adelante de su conducta diaria, como si tuvieran un foco o una luz sobre su cabeza, favoreciendo e impulsando su progreso. El juego encierra todas las tendencias de desarrollo de forma potencial y, es en sí mismo, una gran fuente de desarrollo.

## **2.1.6. Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas desarrolladas en grupos relativamente pequeños, donde según Tello (2020), no existen ganadores ni perdedores. En estos juegos no se compite, todos ayudan y procuran lograr el mismo objetivo, buscando y seleccionando las estrategias para realizar el juego. En los juegos cooperativos los niños juegan con otros niños, no en contra de

ellos, donde todos los miembros del grupo participan desplegando diferentes habilidades que demanda la realización del juego.

Ylarragorry (2018), señala que en los juegos cooperativos los niños juegan con otros niños de modo muy organizado repartiéndose roles y tareas para conseguir los objetivos. Son juegos que se apoyan en reglas que el niño va asimilando de acuerdo con su evaluación social y afectiva. Estos juegos promueven actitudes de cooperación, comunicación y solidaridad.

Los juegos cooperativos se caracterizan según Orlick (citado por Ylarragorry, 2018) por lo siguiente:

- Libera de la competición y la eliminación, el propósito es que todos participen, se sientan incluidos.
- Libertad para crear, porque las reglas son flexibles y los niños pueden cambiarlas para facilitar una participación y diversión.
- Libera de la agresión, porque busca la confluencia de los esfuerzos de todos, desapareciendo así las conductas agresivas hacia los otros.

#### **2.1.6.1. Valor pedagógico del juego**

A la educación le toca considerar al juego de los niños, no solo como una dimensión natural e inherente en su vida, sino como un elemento o medio que puede servir a la pedagogía, específicamente a la didáctica, para ser usado como herramienta metodológica que beneficia el desarrollo integral de los niños.

Esto es, al ser el juego la actividad más importante en la vida del niño, la que más le interesa y la que le ocupa mayor tiempo, se convierte en un recurso potente para los docentes, el cual puede ser utilizado en las sesiones de aprendizaje con la finalidad de que los niños adquieren de manera placentera aquellos aprendizajes definidos en los propósitos de la educación. Al respecto Linares y Núñez (1986), plantean que las instituciones educativas deben utilizar el juego si quieren influir en la conducta de los niños, el juego llevado al aula de clase, puede servir como una herramienta o medio para el aprendizaje.

Olivares (2015) afirma que los juegos deben ser considerados como una actividad importante durante la sesión de aprendizaje, porque aportan una forma

diferente de aprender. Además, contribuyen al descanso y recreación del estudiante. Indica que, los juegos orientan el interés de los estudiantes de acuerdo con sus necesidades. Los docentes deben inventar juegos que respondan a los intereses, expectativas, necesidades y ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Por estas razones, el juego cobra importancia en el proceso educativo como un recurso didáctico a disposición de los profesores para el desarrollo de actividades de aprendizaje más potentes y efectivas. De este modo, no existirán clases aburridas, pasivas ni cansadas si se utilizara el juego como medio de aprendizaje escolar, facilitando en los estudiantes el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales que les servirán para enfrentar los retos y problemas que el entorno y las circunstancias les ponen por delante.

## **2.2. MARCO CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN**

El marco conceptual contiene las definiciones de los conceptos claves y que fundamentan nuestra investigación.

- **Habilidades sociales:** son el conjunto de comportamientos sociales aprendidos que un niño o persona dispone para la interacción y convivencia con otras personas, dentro de un determinado contexto. Estas habilidades se desarrollan a lo largo de la vida influenciadas por el contexto sociocultural, a través de las diversas experiencias que el sujeto vive en distintos ámbitos como la familia, la escuela y la comunidad.

- **Juego:** es la actividad vital más importante en la vida del niño, la que más le interesa y la que le ocupa mayor tiempo. La conducta lúdica presenta variaciones según la edad y la evolución del niño. Desde el campo pedagógico el juego se convierte en un recurso o medio didáctico para los docentes que puede ser utilizado con la finalidad de que los niños adquieran de manera lúdica y placentera los aprendizajes esperados en el currículo.

- **Juegos cooperativos:** son actividades lúdicas desarrolladas en grupos relativamente pequeños, donde no existen ganadores ni perdedores. En estos juegos los niños no compiten, todos ayudan y procuran lograr el mismo objetivo, buscando y seleccionando estrategias para realizar el juego.

- **Estrategia didáctica:** son un conjunto de actividades debidamente secuenciadas que el docente desarrolla con el objetivo de que los estudiantes logren adquirir los aprendizajes deseados.

- **Planificación curricular:** proceso de previsión de las actividades pedagógicas a realizar con los estudiantes en base a los propósitos educativos definidos en el currículo. La planificación curricular permite la construcción de programaciones curriculares que sirven al docente para el desarrollo de su labor pedagógica.

- **Convivencia escolar:** es el conjunto de interacciones que se dan entre los actores educativos en el marco del proceso de enseñanza y aprendizaje en una institución educativa. Se determina por la calidad de las relaciones interpersonales que se producen entre todos los actores que forman parte de una comunidad educativa. Es positiva si la convivencia se vive en base al respeto, la aceptación de las diferencias y de los distintos puntos de vista en un plano de igualdad.

- **Proyectos de aprendizaje:** es un tipo de unidad didáctica conformada por un conjunto secuenciado de actividades, organizadas con la intención u objetivo de buscar la resolución de un problema que los estudiantes identifican y resuelven. Debe surgir como una necesidad real y natural de la vida. El proceso de desarrollo de un proyecto puede conducir a la obtención de un producto concreto, de utilidad real. Este producto puede ser: material (cultivo de rabanitos), un servicio (realización de una colecta pro solidaridad) o puede ser una actividad (celebremos el día de la madre).

## **CAPÍTULO III**

### **INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

#### **3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

Para la formulación del plan de acción, el cual es una respuesta al problema detectado, se asume el método de la investigación acción educativa. De acuerdo con Kemmis & McTaggart (2013) la investigación acción es definida como un proceso social de aprendizaje y trabajo colaborativo desarrollado por un conjunto de profesores, con el propósito de modificar y mejorar sus prácticas educativas.

La investigación acción, según los citados autores, se caracteriza por ser fundamentalmente un proceso participativo y social. Además, por ser práctica y colaborativa, donde no solo intervienen los docentes, sino también los estudiantes y padres de familia de modo articulado. Es decir, se necesita trabajar en conjunto y cooperar para cambiar una problemática detectada.

Otra característica es que la investigación acción es emancipadora. Permite a los actores involucrados en un problema, independizarse del mismo y avanzar en su desarrollo, poniendo en práctica acciones orientadas al cambio de las prácticas pedagógicas y de la propia teoría que las fundamenta.

Elliot (2000), además, señala que la investigación acción tiene como principal propósito el de mejorar la práctica de los docentes, investigando nuevas

estrategias que ayuden a solucionar los problemas prácticos que se les presenta en su labor pedagógica, más que el de producir conocimientos teóricos o formular teorías. Según este autor, la práctica y la teoría son elementos complementarios en la búsqueda de solución a los problemas, surgen de procesos reflexivos entre los sujetos involucrados que buscan emanciparse del problema para mejorar su situación en la que se encuentran.

De acuerdo con Elliot (2000), las etapas que desarrollamos en el proceso de esta investigación acción, fueron las siguientes:

- Reflexión y diagnóstico del problema práctico, con la finalidad de identificarlo y comprenderlo claramente.
- Elaboración de un plan de acción que sirve de hipótesis de trabajo para cambiar la situación problemática detectada.
- Ejecución y desarrollo del plan de acción. En esta etapa se realizan procesos de evaluación y ajustes de las acciones en una espiral de y proceso de dialéctico de investigación – acción.
- Obtención de conclusiones a partir de los resultados producto de la ejecución del plan de acción. Esto puede conllevar a la continuidad del proceso de investigación – acción, en caso que las soluciones no satisfagan las necesidades y problemas que afectan a los actores involucrados.

Los participantes en esta investigación fuimos dos profesoras: Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez y Anita Cruz Bocanegra. También participaron 18 niños de 3 y 4 años de la I.E inicial N° 057 y 8 niños de 3, 4 y 5 años de la I.E. inicial N° 16826. En la tabla 1 se presenta los estudiantes participantes por edades y por institución educativa.

**Tabla 1**

Estudiantes participantes por IE y edad

<b>Edad</b>	<b>IE 057</b>	<b>IE 16826</b>
Niños de 3 años	08	02
Niños de 4 años	10	04
Niños de 5 años	00	02
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>08</b>

Nota: Elaborado en base a nómina de matrícula 2022.

Las técnicas e instrumentos para la producción y análisis de la información que utilizamos de acuerdo con Tójar (2006) fueron las herramientas que usan los investigadores para obtener los datos que se requieren para dar respuesta a las preguntas y los objetivos de la investigación. Entre estas técnicas de carácter cualitativo tenemos a la observación participante que dispone de un conjunto de instrumentos que permiten producir información para poder comprender la práctica y las interacciones sociales de los actores involucrados en el problema de investigación.

Para el registro específico de la información utilizamos los Diario de Campo. Estos son una especie de informe escrito, una narrativa de hechos que también incluye impresiones e interpretaciones. Gracias a esta técnica pudimos describir detalladamente las cosas que fuimos haciendo según el plan de acción. Cabe destacar que, para hacer un diario de campo, un punto clave es el registro de todo lo que se observa a detalle.

Además, otro instrumento utilizado fue las listas de cotejo utilizadas para evaluar el proceso de aprendizaje de los niños, en base a criterios e indicadores. Finalmente utilizamos las fotografías como un registro visual, las cuales permitieron observar y analizar la realidad investigada.

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

### **3.2.1. Análisis e interpretación de las acciones realizadas**

#### **3.2.1.1. Campo de acción: “Planificación Curricular de Proyectos de Aprendizaje”**

La planificación curricular de proyectos de aprendizaje es un proceso de previsión de las actividades pedagógicas a desarrollar en el aula u otro escenario

pedagógico, planificado en función de las capacidades, acompañándolas de desempeños diversificados, estrategias metodológicas y otros elementos curriculares, con el fin de contar con una ruta de trabajo para la docente orientada a lograr los aprendizajes requeridos, entre los cuales tenemos las habilidades sociales necesarias que les permitan a los niños interactuar de forma positiva con los demás. Por ello, es ineludible producir cambios y/o mejoras en el tratamiento de los desempeños establecidos en el currículo nacional, contextualizándolos con la realidad socio cultural, económica y educativa de los estudiantes.

Las actividades desarrolladas en este campo de acción orientadas a la planificación de proyectos de aprendizaje, se describen y explican a continuación.

**Primera actividad:** Análisis del currículo del área Personal Social y contextualización de los desempeños.

Esta actividad consistió en la revisión del currículo nacional de la educación básica con el propósito de analizar y seleccionar la competencia, capacidad y desempeños del área Personal Social para niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones educativas N° 057 de Huallape y N° 16826 de la Taurana-Pucará, pertenecientes a la provincia de Jaén. Este trabajo se realizó el 06 de septiembre, analizamos el currículo, elegimos el área a trabajar y seleccionamos la competencia, capacidad y los desempeños. Para la selección de estos elementos curriculares nos basamos en los siguientes criterios: la edad de los niños, sus características y necesidades, así como también el contexto sociocultural y el problema identificado. Estos elementos fueron organizados en el siguiente cartel diversificado.

**Cuadro 1**  
**Cartel diversificado del área de personal social**

<b>ÁREA:</b> Personal Social		
<b>COMPETENCIA:</b> “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”		
<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>DESEMPEÑO CONTEXUALIZADO</b>
<b>EDAD:</b> 3 años		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Interactúa con todas las personas.</li> <li>❖ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>❖ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</li> <li>❖ Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.</li> <li>❖ Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se relaciona con adultos y se involucra en juegos cooperativos con sus compañeros.</li> <li>- Participa en actividades grupales proponiendo y practicando reglas para realizar los juegos cooperativos.</li> <li>- Colabora en el cuidado del uso de recursos, materiales y espacios compartidos al realizar las actividades de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>4 años</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</li> <li>❖ Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</li> <li>❖ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se relaciona con adultos de su entorno y juega con sus compañeros al participar en juegos cooperativos. También propone ideas para realizar el juego cooperativo y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</li> <li>- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, al involucrarse en juegos cooperativos, basados en el respeto y el bienestar</li> </ul>

	<p>en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	<p>de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o algunos de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos en el momento de las actividades escolares.</li> </ul>
	5 años	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 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.</li> <li>❖ Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</li> <li>❖ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se relaciona con adultos de su entorno, juega con sus compañeros y se integra en actividades grupales al momento de participar en los juegos cooperativos. Propone otras ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con su grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas al momento de participar en los juegos cooperativos, y otras actividades grupales basados en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan e</li> </ul>

	<p>de convivencia asumidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> <li>❖ Propone y colabora en actividades colectivas – en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>	<p>incomodan a todo el grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone y colabora en actividades colectivas en el aula y la institución educativa orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos al realizar las diversas actividades educativas.</li> </ul>
--	--	--

En el cuadro observamos que en las columnas correspondientes a la competencia, capacidades y desempeños se ha transcrito textualmente del currículo nacional el área personal social, las competencias, capacidades y desempeños que se relacionan con el desarrollo de habilidades sociales. En la columna de desempeños, contextualizamos, adecuamos y escribimos los desempeños que consideramos pertinentes siguiendo los criterios que señalamos anteriormente. Estos desempeños lo utilizamos en la planificación y en el desarrollo de las actividades específicas para el desarrollo de habilidades sociales.

**Segunda actividad:** Planificación de proyectos de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados.

Esta actividad consistió en la planificación de tres proyectos de aprendizaje para el logro de las habilidades sociales. El día 07 de septiembre nos reunimos para planificar los proyectos de aprendizaje en los cuales incorporamos los juegos cooperativos y los desempeños contextualizados. Los proyectos se organizan en función de los siguientes elementos.

- Título
- Situación significativa
- Propuesta de sesiones de aprendizaje
- Propósitos de aprendizaje
- Enfoques transversales

- Instrumentos de evaluación.

Los proyectos planificados fueron los siguientes: “Soy Parte De Una Hermosa Ciudad y Me Divierto Con Juegos Cooperativos”, “Descubrimos los misterios de la naturaleza y Me Divierto Con Juegos Cooperativos”, “Comprendo, leo y me expreso mejor y me divierto con Juegos Cooperativos”, los mismos que fueron desarrollados en los meses de octubre y noviembre.

**Tercera actividad:** Reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación.

Finalmente evaluamos el proceso de planificación, que permitió identificar logros y dificultades. Podemos señalar como logros la elaboración del cartel diversificado de desempeños de la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” y la planificación de tres proyectos de aprendizaje contextualizados a la realidad de los niños. Esto consolidó nuestro saber pedagógico sobre cómo se debe diversificar el currículo nacional, para hacerlo pertinente a la realidad y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Sin embargo, una de las dificultades que tuvimos que superar fue el coordinar los tiempos para hacer el trabajo colegiado entre las docentes con el fin de elaborar las planificaciones. Esta dificultad, que no es de nuestra exclusividad requiere disponer de tiempos comunes extra escolares. Es una de las mayores dificultades que tienen las docentes para realizar las tareas de planificación de manera colegiada. Sin embargo, con una negociación adecuada esta dificultad fue superada, ya que logramos ponerse de acuerdo con fecha, hora y lugar.

### **3.2.1.2. Campo de acción “Estrategias Didácticas”**

Como herramientas pedagógicas, las estrategias didácticas son utilizadas por las docentes de aula durante el proceso de enseñanza y aprendizaje basándose en determinados procedimientos pedagógicos de selección, elaboración e implementación que facilitan la enseñanza y producen un aprendizaje significativo en el estudiante. Implica el uso de un conjunto de procedimientos y materiales que para esta investigación estarán relacionados con la aplicación de juegos cooperativos a fin de que los niños, desplieguen sus

habilidades sociales. En este campo desarrollamos cinco actividades las cuales describimos a continuación:

**Primera actividad:** selección de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales.

En esta actividad realizamos una recopilación de juegos tradicionales cooperativos entrevistando a familiares, amigos, madres de familia e investigando en internet. Como se observa en el siguiente cuadro seleccionamos seis juegos, los cuales describimos a continuación:

**Cuadro 2**

NOMBRE DE LA ESTRATEGIA	PROPÓSITO	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MATERIALES	TPO
1. Juego de cooperación: El gato y el ratón	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoren positivamente el trabajar en equipo.</li> <li>- Cumplir normas y acuerdos del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elige un ratón y un gato.</li> <li>- Los demás niños forman una ronda y se elige una puerta.</li> <li>- Se canta y el gato se acerca a preguntar por el ratón 5 veces hasta que le dicen que si esta y él va a comérselo.</li> <li>- El juego termina cuando el gato casa al ratón.</li> </ul>	Disfraces de gato y ratón	45
2. Juego de cooperación: Los pollitos y el gavián.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprecien la participación, la comunicación y el compañerismo entre sí.</li> <li>- Cumplir normas y acuerdos del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elige al gavián y la mama gallina y los demás son los pollitos.</li> <li>- Los niños se sientan y se entrelazan de brazos y forman una cadena.</li> <li>- La gallina va a buscar comida y el gavián aprovecha para robar los pollos y ellos gritan para que la gallina venga ayudarlos.</li> </ul>	Disfraces da gavián, gallina y pollitos	45
3. Juego de cooperación: Kiwi	Ayuda a los niños a mejorar su precisión, concentración y el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se arma dos equipos y se forma una torre de 6 latas.</li> <li>- Un equipo lanza la pelota para derribar la torre y el otro equipo</li> </ul>	Latas, pelota, hoja, lápiz y pinturas	45

	Cumplir normas y acuerdos del juego.	trata de matarlos y no dejar que armen la torre.		
4. Juego de cooperación: El lobo se fue a la guerra.	Promueve la comunicación, la expresión y el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elige un lobo y los demás niños forman un círculo y cantan.</li> <li>- Se realiza preguntas muchas preguntas, hasta que el lobo dice que está listo para comerlos y todos corren.</li> </ul>	Disfraces de lobo.	45
5. Juego de cooperación: Que pase el rey	Ayuda a los niños a respetar turnos, a trabajar en equipo y aceptar diferencias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elige dos niños para formar un puente y cada uno tiene el nombre de la luna y el sol.</li> <li>- Los demás niños forman una fila y pasan por el puente cantando, luego realiza preguntas para elegir a donde ir. Cuando todos hayan elegidos se forman dos filas y se empiezan a jalar la soga, gana el equipo que hace pasar la raya al otro equipo.</li> </ul>	Una soga, una tiza	45
6. Juego de cooperación: Encantados	Promueve actitudes de cooperación, respeto y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se elige un niño para que encante a los demás.</li> <li>- Los que son encantados se quedan inmóviles y los demás tratan de desencantarlos.</li> </ul>		45

**Segunda actividad:** Diseño de sesiones de aprendizaje incluyendo los juegos cooperativos como estrategias didácticas.

La planificación de las actividades se realizó en el marco de los proyectos de aprendizajes. En cada proyecto se trabajó diez sesiones de aprendizaje.

El diseño de sesiones consideró los siguientes elementos: denominación de la sesión, propósitos de aprendizajes, secuencia didáctica en la que se

considera tres momentos: inicio, desarrollo y cierre. En la secuencia didáctica se consideraron los pasos que sigue la aplicación de las estrategias, previendo que los niños sean los protagonistas y aprendices activos. Además, se tuvo en cuenta, los materiales didácticos y el tiempo de duración para cada momento de la sesión. Este proceso fue una actividad constante desde el mes de setiembre hasta concluida la intervención, en el mes de noviembre.

**Tercera actividad:** Aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Teniendo en cuenta el primer proyecto el mismo que fue ejecutado en el mes de setiembre se aplicó en las estrategias de aprendizaje los siguientes juegos cooperativos:” **jugamos al gato y el ratón**”, “**jugamos al gavián y los pollitos**”. Al inicio se realizó los dos juegos sin máscaras, después de reflexionar decidimos volver a ejecutar las sesiones con máscaras, dando mejores resultados porque los niños participaron con mayor interés y desinhibición, notándose en la espontaneidad de sus expresiones. En este sentido, desde nuestra experiencia podemos señalar que la máscara es un material que resulta motivador y facilitador de la expresión de los niños.

En seguida, pasamos a describir de manera detallada la aplicación de estas estrategias en las instituciones educativas seleccionadas.

En la IE N° 057 de Huallape, la estrategia “jugamos al gato y el ratón” fue aplicada invitando a los niños a sentarse en círculo. Luego se les mostró una caja sorpresa y de ella se sacó dos máscaras, una del gato y la otra de un ratón. Después realicé preguntas para recoger sus saberes previos respecto a lo que vamos a realizar, me di cuenta que algunos niños tenían noción del juego, otros se imaginaban como podemos jugar. Después de escuchar sus opiniones procedí a comunicar el juego y explicar cómo lo haríamos. Observé que los niños estaban muy emocionados para jugar, la mayoría querían ser el gato y el ratón, entonces hicimos un sorteo para elegir estos personajes. Finalmente iniciamos el juego, se colocó la mascararas a los participantes y el resto formamos un círculo. Adentro del círculo se ubica el ratón y afuera está el gato esperando. Los niños jugaron con mucha alegría, interactuaron, respetaron su turno, aprendieron a coordinar y llevarse bien con los demás, entendieron las reglas y disfrutaron al

realizar el juego. Se concluye que el juego cooperativo “el gato y el ratón” dio buenos resultados.

Figura 1

Niños desarrollando juegos cooperativos



Niños IE N° 057 – Huallape, jugando al gato y el ratón.

En la IE N° 16826 de la Taurana la ejecución de las estrategias siguió la secuencia prevista, iniciando con la presentación a los niños y niñas de las dos máscaras: ratón y gato. Luego les pregunto ¿qué haremos con estas?, Yudith dijo: otra vez jugaremos profesora así, como el lobo. Sí niños haremos el juego del gato y el ratón. Que bien, otra vez jugaremos dijo Dilan. Ahora como ya saben las reglas cuando salimos a jugar, salen en orden al patio para realizar dicho juego. Los niños piden quién debe ser el gato y quién el ratón, eligen a estos personajes y los demás hacen la ronda y cantan: **ratón, ratón el gato te pillará si no te pilla esta noche, mañana te pillará.** Así sucesivamente, hasta que el gato hace lo posible para capturar al ratón una vez que entra al círculo de niños que cuidaban al ratón ahí termina el juego.

Regresamos al aula para dialogar sobre lo realizado, los niños comentan qué bonito estaba el juego amigos afirmaba Irma. Todos expresaban el comentario señalando que les gustó mucho y que fue divertido. En esta actividad no hubo dificultades todo estuvo claro y entendible para los niños.

Figura 2

Niños desarrollando juegos cooperativos



**Nota:** Niños de la IE N° 16826, Taurana jugando al gato y el ratón.

La segunda actividad de aprendizaje que se realizó en la IEI N°057 de Huayape, se ejecutó el juego cooperativo: El gavián y los pollitos. En esta actividad se presentó a los niños un sobre sorpresa con imágenes de un gavián y la gallina con sus pollitos. Los niños expresaron sus ideas de lo que observaban y realizaban diferentes preguntas y yo también les preguntaba. Así recogí diversos saberes previos sobre el juego a realizar. Luego de un diálogo expliqué a los niños que hoy jugaremos al “gavián y los pollitos”; después ellos eligieron al gavián y la mamá gallina; el resto participaron como los pollitos de la mamá gallina. A cada niño o niña le repartí las máscaras para realizar el juego. La actividad se ejecutó con mucho entusiasmo por parte de los niños, pudieron compartir e intercambiar roles, se ayudaron mutuamente, no se generó conflicto.

Además, se divirtieron, incluso plantearon nuevas ideas de juego donde hubiera más gavianes para casar a los pollitos. Ello permitió que los niños trabajaran en equipo.

Figura 3:

Niños de Huallape ejecutan un juego cooperativo



Nota: Niños de la IE N° 057 – Huallape, jugando al gavián y los pollitos

Por su parte, en la IEI N°16826 al realizar la actividad del juego del gavián y los pollitos, con los niños, ellos se pusieron muy felices. Ejemplo, al presentar a todos los niños las máscaras decían “yeeeeess” queremos jugar ya. Luego empezamos a jugar como se les había indicado, niños y niñas lo realizan el juego sin tener dificultad. Así, el gavián quiere coger un pollito, pero la mamá gallina no se deja quitar, por más que el gavián lo intenta la gallina como sea defiende a sus pollitos, este juego es muy divertido para los niños y niñas en lo que aprenden a desarrollar su autonomía, solidaridad y compañerismo, etc. El juego terminó cuando el gavián no pudo llevarse ningún pollito, por lo que la mamá gallina se quedó contenta al no perder a ninguno de sus pollitos. Regresamos al aula y dialogamos sobre el juego. Escucho sus comentarios: el niño que hizo el rol de gavián dijo: “hay que risa que me dio que no pude comer ningún pollito” y, la que hizo de gallina dijo: “es que yo soy una gallina valiente y no perdí ninguno de mis hijos”, los que estuvieron de pollitos decían hay que miedo que nos daba que el gavián nos coja, nos trague. Todos sonrientes de lo que habían hecho “a usted también le gustó verdad posora” dijo Mayeli de 3 años.

Si queridos niños fue divertido lo que ustedes hicieron, contesté. Así terminó el juego con los comentarios de los niños y niñas.

Figura 4:

Niños de Taurana ejecutan un juego cooperativo



*Nota:* Niños de la IE N° 16826 – Taurana, jugando al gavián y los pollitos

En el segundo proyecto que ejecutamos se realizaron los juegos cooperativos: “**juguemos al kiwi**” el cual se realizó con tarros de leche pintados por los niños. La siguiente actividad “**juguemos el lobo se fue a la guerra**” se realizó con máscaras. En los dos juegos los niños se divertieron, compartieron y cooperaron en grupo.

En la ejecución del juego cooperativo: **juguemos al kiwi**, en la IEI N° 057 de Huallape, se inició la actividad invitando a los niños a sentarse en asamblea para mostrarles una caja con tarros y pelota y así captar su atención e interés de los niños. Realicé preguntas para recoger sus saberes previos, al escuchar sus respuestas, ellos también tenían noción sobre el juego y lo conocían con otro nombre “tumbas latas”, les comuniqué el nombre del juego e invité a algunos niños a mostrarme como jugaríamos cada uno. Según su parecer fueron ubicando las latas unas encima de otras y lanzaban la pelota para derribarlo. Luego procedí a explicar cómo jugaríamos, después elegimos los equipos, el primer equipo lanzaría la pelota y el otro no dejaría que armen la torre. En este juego cooperativo los niños también se divertieron mucho, pero les costó realizar el juego como tal, debido a que los equipos se mezclaban cuando armaban la torre, o al que lo mataban seguían jugando, luego se intercambiaban

los equipos y los roles. La ejecución de esta estrategia no presentó ninguna dificultad, los niños pudieron jugar en equipo, cooperaron para formar las torres, jugaron respetando al compañero.

Figura 5:

Niños jugando al kiwi.



Nota: Niños de la IE N° 057 – Haulape, jugando al kiwi.

En la IEI N° 16826 de Taurana, se realizó el juego **“Tumba conos”** en este juego se presentó a los estudiantes la imagen de niños armando torres con latas. Pregunto ¿que estarán haciendo los niños? Rosalía de 5 años dijo: están armando torres y por qué no hacemos así nosotros. Le respondo sí vamos hacer, pero no con latas, ¿recuerdan que hicimos ayer? sí profesora, dijo Paolo de 4 años, “hemos forrado conos de muchos colores”, muy bien Paolo le respondí. Entonces en vez de latas, lo haremos con los conos que ustedes mismos forraron, siiiii.... dijeron todos. Para realizar el juego salimos al patio para que todos participen del juego. En las imágenes que se muestran a continuación, se observa cómo los niños realizan el juego. Hubo un poco de dificultad porque no podían lanzar la pelota, pero de a pocos se superó y todos participaron del juego.

Figura 6:

## Niños de Taurana desarrollan un juego cooperativo



*Nota:* Niños de la IE N°16826 de Taurana, jugando al tumba conos.

El siguiente juego ejecutado fue “el lobo se fue a la guerra”. En esta actividad realizada en la IEI N° 16826 – La Taurana, los niños conocían el juego, ellos mismos fueron explicando cómo se juega, luego decidimos ir al patio donde hay más espacio para correr. Luego los niños eligieron a un niño para que sea el lobo, el resto de niños formó un círculo y cantaron la canción: “el lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, será para la pascua o para navidad ¿lobo estas?” Luego el lobo va respondiendo las preguntas. Cuando el lobo diga estoy listo para comer los niños corren para que el lobo no les atrape. Este juego fue muy divertido porque disfrutaron al correr y ser atrapados por el lobo. Además, aprendieron a ser pacientes y esperar su turno para ser el personaje lobo.

Figura 7

Niños de Taurana juegan el lobo se fue a la guerra.



*Nota:* Niños de la IE N°16826 de Taurana, jugando “El lobo se fue a la guerra”.

De igual manera en la IEI N° 057 – Huallape se jugó el “lobo se fue a la guerra”. En esta actividad los niños y niñas se divirtieron mucho desde el momento

que los mencione dicho juego, salimos al patio para realizarlo ellos mismos eligieron quien será el lobo y los demás de cogieron de las manos para hacer la ronda y comenzó el juego. cantando la canción el “lobo se fue a la guerra” no sé cuándo vendrá será para la pascua o será para navidad. Así sucesivamente hasta que iban cantando y preguntando ¡lobo que estás haciendo! Hasta que el lobo respondía listo para comerlos, todos los niños y niñas comenzaban a correr por todos lados hasta que el lobo los tocaba y decían ya te dejaste comer, niño que era tocado ya dejaba de correr, el juego termino cuando el lobo les toco a todos. En esta actividad no hubo dificultades en el juego.

Figura 8:

Niños de Huallape desarrollando un juego cooperativo.



*Nota:* Niños de la IE N° 057 – Huallape, jugando al lobo de fue a la guerra.

El tercer proyecto se ejecutó en el mes de noviembre en el que se realizaron los siguientes juegos cooperativos: “**Que pase el rey**” y “**Los encantados**”, estas actividades fueron ejecutadas con los niños jugando en el patio de recreo.

Al respecto, en la IEI N°057 de Huallape, el juego se realizó invitando a los niños a sentarse en asamblea y luego se les presentó una sorpresa con una imagen de una corona, entablando un diálogo para recoger sus saberes previos sobre el juego. Después de escuchar sus opiniones, “les expliqué lo que realizaríamos el día de hoy. Dibujé en el piso un sol y una luna luego pedí que un niño o niña se ubicara en las imágenes para agarrarse de la mano formando

un puente y los niños formarían una fila para pasar por debajo del puente cantando: “que pase el rey, que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar”. Iniciamos el juego, observé que los niños respetaban su turno en la fila y jugaron en equipo. Sin embargo, algunos niños se pusieron tristes al perder porque cada equipo tenía varios participantes y tenían que jalar entre equipos para saber cuál es el ganador. Finalmente, se invitó a los niños a dibujar con tiza en el piso lo que más les gustó del juego.

Figura 9:

Niños de Huallape juegan qué pase el rey.



Nota: Niños de la IE N°057 – Huallape, jugando “que pase el rey”

De igual manera, se realizó este juego en la IEI N°16826 de Taurana. Al inicio del juego mostré una lámina donde dos niños estaban cogidos de las manos en forma de arco puente, entonces pregunté: ¿que estarán haciendo estos niños? ¿para qué se habrán cogido de las manos? ¿podremos hacerlo nosotros también? Para empezar el juego les explico, ...niños y niñas esta vez jugaremos “el rey pasa” todos emocionados dicen yeeeeess. Varios dicen: ¿vamos a ir al patio verdad profesora? Sí niños, les contesto. Además, explico cómo es la realización del juego, pero los niños no comprendían la indicación que les daba haciendo ejemplos, hasta que comprendieron y se pudo realizar la actividad. Fue un poco difícil realizar el

juego, ya que ellos no tenían experiencia previa con este juego. Paul de 4 años, señaló que ...ya lo aprenderemos profesora. Muy bien niños contesté. Ahora comienza el juego cantando “que pase el rey que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar” así sucesivamente hasta que todos los niños son atrapados y ellos mismos fueron eligiendo ir al grupo del Sol o de la Luna. A inicios en el juego hubo dificultad, pero a pocos se fue superando, lo cual los niños y niñas se divirtieron mucho. En este juego se busca la socialización y el establecimiento de relaciones entre compañeros y personas de su entorno.

Figura 10:

Niños de Taura jugando que pase el rey.



Nota: Niños de la IE N°16826 – Taurana, jugando “que pase el rey”

El siguiente juego realizado con los niños fue “Los encantados”. En la IEl N° 057 de Huallape desarrollamos el juego con los niños de acuerdo a la siguiente secuencia: Primero se explicó a los niños como se llamaba y en qué consistía el juego. Luego, los niños eligieron quien sería el primero que va encantar. Se inició el juego en el patio del jardín. El juego consistía en que un niño corre a los otros para encantarlos al ser tocados por él, los “encantados” tenían que permanecer inmóviles esperando que otros niños los toquen para desencantarlos. El juego se realizó con mucha alegría y entusiasmo por los niños ellos disfrutaron mucho al correr y al esforzarse por desencantar a sus compañeros, promoviendo de este modo el esfuerzo por ayudar a los otros, el

pensar en los demás, disposiciones emocionales y cognitivas claves para relacionarse con otros y de este modo tener la oportunidad desarrollar habilidades sociales.

Figura 11:

Niños de Huallape jugando los encantados.



Niños de la IE N°057 – Huallape, jugando “los encantados”

Igualmente, en la IEI N°16826, también se ejecutó el juego “los encantados” después de hacer las actividades permanentes, pido a los niños (Anita) que sienten en semicírculo, pregunto ¿han jugado alguna vez los encantados? Los niños dicen “no profesora, como será”, Verónica y Tatiana preguntaron ¿vamos a jugar profesora? Sí, contesté lo vamos a jugar, para ello debemos salir en orden para ir al patio, evitar empujarse y así poder jugar todos sin pelear. Luego salimos al patio y expliqué cómo sería el juego y les daba ejemplos. Así ellos comprendieron y se pasó a conformar dos grupos A y B, seguidamente lancé la moneda para decidir qué grupo sería el encantado, todos estaban muy atentos, porque ya tenían conocimiento cual lado de la moneda era para el grupo encantado. Al ver que el grupo B fue que salió encantado los demás del grupo A empezaron a correr por diversas partes del patio para que no sean cogidos por sus compañeros del grupo encantado. Así continuó el juego hasta que todos los niños fueron cogidos y quedaron encantados. Una vez que todos quedaron encantados terminó el juego.

Finalmente, realizamos algunas reflexiones para evaluar lo realizado. Los niños mencionaron que fue muy divertido el juego y querían que se repita otra vez. Les comuniqué que ya estamos casi por terminar la hora y que el día siguiente lo haríamos otra vez. Antonella responde síiii, al escuchar a su compañera todos los niños dijeron lo mismo, así termino la jornada pedagógica.

Figura 12:

Niños de Taurana ejecutando el juego cooperativo encantados.



Niños de la IE N° 16826 – Taurana, jugando “encantados”

**Cuarta actividad:** Reflexión crítica y evaluación de los aprendizajes de los niños en el desarrollo de las habilidades sociales.

Respecto a la evaluación de los aprendizajes logrados por los niños es necesarios primero indicar que, antes de la intervención pedagógica los niños presentaban las siguientes características en sus habilidades sociales:

- Timidez excesiva
- Dificultad para hacer amigos y relacionarse.
- Dificultad para afrontar los problemas.
- Conductas agresivas o muy pasivas en el manejo de conflictos.
- Dificultad para expresar sentimientos, emociones y pensamientos.

Durante la aplicación de las estrategias fuimos observando que los niños avanzaban en el desarrollo de sus habilidades. Las estrategias permitieron el ejercicio de la cooperación, la solidaridad, el compañerismo, el respeto, saber esperar turnos, saber ganar y perder. Por ejemplo: todos los niños aprendieron a esperar turnos, en el momento del juego libre hacían una fila para subir a pasearse en el tobogán, de igual manera para participar en clase y el momento de lavado de manos.

Al finalizar la intervención pedagógica en la que se utilizaron diversos juegos cooperativos, la mayoría de niños muestran:

- Saber esperar turnos
- Conductas de compartir, ayudar, escuchar.
- Capacidad de expresar y escuchar, sentimientos, emociones, ideas, etc.
- Capacidad de regular conductas agresivas.
- Capacidad de cooperar con los demás para solucionar un problema.

**Quinta actividad:** Reflexión crítica y evaluación de la aplicación de las estrategias didácticas.

En este acápite reflexionamos sobre nuestra práctica en la aplicación de las estrategias didácticas y los materiales que empleamos como maestras para realizar los juegos cooperativos:

No siempre lo planificado se puede cumplir tal como se pensó. En una ocasión me vi obligada a cambiar de fecha para la ejecución del juego cooperativo porque ese día llovió mucho y llegaron pocos niños a la IEI (Rosa), entonces se programó para la siguiente semana, considerando que la mayoría niños deberían ser los beneficiarios del servicio educativo.

Durante la ejecución de las actividades de aprendizaje se usó material educativo de acuerdo con la actividad y la estrategia didáctica. En este proceso notamos que a los niños les gustaba mucho ponerse máscaras, esto les permitía desinhibirse, sentirse más cómodos para expresar sus emociones y pensamientos, así que decidimos, elaborar máscaras para todos los niños.

Además, los materiales educativos fueron elaborados utilizando productos reusables como cajas de cartón para elaborar una caja sorpresa, máscaras, tarros de leche, papelógrafos para escribir e ilustrar canciones para poder motivarlos y recuperar saberes previos de los estudiantes.

Los juegos cooperativos significaron una oportunidad para que los niños ejercitaran sus habilidades sociales y las fortalecieran en un clima de confianza y libertad. Ejercitaron actitudes y valores como: el respeto, la cooperación, ser pacientes, saber esperar turnos, el autocontrol y la comunicación empática.

Debemos reconocer que durante la intervención pedagógica también fuimos aprendiendo a comprender las características y necesidades de los niños, tratando siempre de sintonizarlas y considerarlas en nuestras programaciones curriculares, así como en la propia práctica pedagógica.

## **CAPÍTULO IV**

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

Los resultados que obtuvimos durante todo el proceso de la intervención pedagógica los analizamos en base a los objetivos específicos que se buscó con la presente investigación. El primer objetivo relacionado con el mejoramiento de la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones educativas de la población de estudio, fue trabajado a partir de la diversificación curricular del cartel de competencias y capacidades incorporando desempeños contextualizados y, en las sesiones de aprendizaje se previó la aplicación de diversos juegos cooperativos como estrategias didácticas.

La planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje se basó en el Programa Curricular de Educación Inicial aprobado por el Minedu (2016). Se asumió la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” del área Personal Social y las capacidades que el indicado programa establece para dicha competencia. La planificación de los proyectos curriculares combinó las intencionalidades de las diversas áreas curriculares con el desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos cooperativos, que es lo que se buscó finalmente como propósito.

Los proyectos de aprendizaje son unidades didácticas. Estás según el Minedu (2016), consisten en la organización secuencial y cronológica de las actividades de aprendizaje que posibilitarán el desarrollo de las competencias. En los proyectos además se prevé no solo las competencias a desarrollar, sino también cómo y con qué será la evaluación, el tiempo que durará el trabajo en la unidad y los materiales a utilizar.

En base a una de las características del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) que es la flexibilidad, la cual permite un margen de libertad al docente para adaptar la planificación curricular a la diversidad de los estudiantes y a las demandas y necesidades de las regiones del país (Minedu, 2016), se propuso la diversificación de los desempeños establecidos en el currículo para las edades de tres, cuatro y cinco años. Para ello tomamos como criterios la edad y el proceso de maduración de los niños, sus características y necesidades socio emocionales, así como también el contexto sociocultural y el problema identificado motivo de esta investigación.

Es necesario, señalar que la planificación curricular es una herramienta clave y como afirman España y Viguera (2019) un instrumento pedagógico y didáctico que tiene por finalidad establecer los pasos que se deben seguir de manera clara, en el ejercicio pedagógico docente a fin de lograr el éxito de los propósitos educativos. Por esta razón, se tuvo que diseñar una ruta clara para el trabajo pedagógico orientado al desarrollo de las habilidades sociales. En tal sentido diseñamos tres proyectos, estos fueron: “Soy parte de una hermosa ciudad y me divierto con juegos cooperativos”, “Descubrimos los misterios de la naturaleza y me divierto con juegos cooperativos” y “Comprendo, leo y me expreso mejor divirtiéndome con juegos cooperativos”. En estos incluimos actividades que permitieran la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica para que los estudiantes ejercitaran y desarrollaran sus habilidades sociales sin descuidar el desarrollo de otras competencias previstas en el CNEB.

A partir de la planificación de los proyectos se pasó al diseño de las sesiones de aprendizaje, como una especie de micro planificación al detalle de las acciones que haríamos las docentes y sobre todo los estudiantes. En este nivel de planificación hemos tenido que hacer el esfuerzo de ser muy precisas y minuciosas en articular los elementos curriculares y la práctica docente al

momento de definir claramente el propósito de la sesión, la secuencia didáctica o procesos pedagógicos a seguir, los recursos y materiales educativos, el tiempo, los desempeños a evaluar y con qué evaluar. Trabajo que ha fortalecido nuestra responsabilidad y la conciencia de la planificación curricular como un factor clave para el éxito del trabajo pedagógico del docente.

Otro aspecto que destacamos y reflexionamos críticamente en esta parte del informe, es la intervención pedagógica referida al objetivo específico de mejorar en nosotras como docentes, la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años a través del uso de juegos cooperativos. Este proceso inició con la selección de los mismos y la definición de su secuencia didáctica a desarrollar en las sesiones de aprendizaje.

Se optó por los juegos cooperativos porque creemos que son el mejor medio para desarrollar las habilidades sociales para una convivencia adecuada entre personas. Esta afirmación fue corroborada por la revisión de diversas investigaciones y fuentes bibliográficas, en las que encontramos por ejemplo lo que señala Ylarragorry (2018), que en los juegos cooperativos los niños juegan de forma organizada repartiéndose funciones y tareas para conseguir sus objetivos. En estos juegos se fortalecen actitudes de cooperación, comunicación y solidaridad entre los niños. Por su parte Tello (2020), indica que en los juegos cooperativos no existen ganadores ni perdedores. En este tipo de juegos todos ayudan y procuran lograr el mismo objetivo, sin competir ni rivalizar con otros.

En el proceso de selección se tuvo que recurrir al uso de entrevistas y conversaciones con padres de familia para recoger juegos tradicionales que los niños practican en la comunidad. Además, se recurrió a fuentes de internet. Esto permitió diseñar la secuencia lúdica, combinando elementos del contexto sociocultural de los niños y nuevos elementos para que cada juego resulte interesante para ellos. Así definimos los siguientes juegos: El gato y el ratón, los pollitos y el gavián, Kiwi, el lobo se fue a la guerra, que pase el rey y los encantados.

Haciendo una evaluación crítica de nuestra práctica antes de la intervención pedagógica, podemos ser conscientes de que las maestras muchas veces caemos en la rutina y en el facilismo de aplicar aquello que ya viene

diseñado, aquellos que ya está listo en las fuentes de internet y se lleva a la práctica sin mayor esfuerzo de contextualización. En cambio, a partir de la intervención pedagógica hemos podido darse cuenta de cuán importante es investigar y de buscar información usando diversas fuentes para recoger elementos de diferentes contextos, ya que esto permite el ajuste de nuestra práctica pedagógica a las necesidades de los niños, haciendo de este modo más pertinente y gratificante el trabajo del docente.

Con relación al efecto que tuvo la intervención pedagógica usando juegos cooperativos para desarrollar y fortalecer las habilidades sociales en los niños, podemos señalar que efectivamente estos juegos posibilitaron poner en práctica habilidades de cooperación, trabajar en grupo y actitudes de respeto, solidaridad, compañerismo y saber esperar turnos. Los juegos cooperativos activaron conductas de ayuda, escucha, compartir, expresar sentimientos y emociones, pero, además, regular conductas agresivas para poder participar en el juego.

En la revisión de las investigaciones sobre el tema tanto en el contexto internacional como el nacional encontramos estudios como el de Guzmán (2018), quien señala que las habilidades sociales son aprendidas, por consiguiente, mediante los juegos o actividades recreativas, los docentes pueden generar experiencias donde los niños logren aprender los comportamientos socialmente aceptados. Por otra parte, Itusaca (2019), aplicando el juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 4 años en un centro inicial en Puno, reafirma la eficacia del juego cooperativo en el desarrollo social de los niños. Posibilita un papel activo a los niños e indica que les permite espacios y tiempos para ejercitar las habilidades sociales, mejorando los niveles de comunicación y el trabajo cooperativo entre los integrantes de un grupo para conseguir un objetivo común.

Asimismo, Aguirre G., Cabeza M., y Santisteban J. (2021), encontraron como resultado de su investigación que utilizando el juego se puede lograr que los niños fortalezcan sus habilidades sociales. El juego posibilita las interacciones sociales entre compañeros, así como la permanencia y refuerzo de conductas sociales a través de la práctica continua. Todas las citadas investigaciones coinciden junto con la presente investigación en afirmar que los

juegos son un medio muy eficaz para generar situaciones y experiencias que permiten a los niños vivenciar y desplegar un conjunto de habilidades sociales indispensables para la convivencia armoniosa con los demás y el trabajo en equipos para conseguir objetivos comunes.

## CONCLUSIONES

- La planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje es una herramienta fundamental para orientar la práctica pedagógica del docente. La planificación permitió diseñar una ruta bastante clara para lograr que los niños desarrollen y fortalezcan sus habilidades sociales. En esta planificación se diversificaron y contextualizaron los desempeños de la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” recogiendo las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Se diseñaron tres proyectos de aprendizaje: “Soy parte de una hermosa ciudad y me divierto con juegos cooperativos”, “Descubrimos los misterios de la naturaleza y me divierto con juegos cooperativos” y “Comprendo, leo y me expreso mejor divirtiéndome con juegos cooperativos”. En la propuesta de actividades de aprendizaje incluimos la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica con la finalidad de ejercitar y desarrollar, en los niños, sus habilidades sociales.

- La mejora de la práctica pedagógica de los docentes parte del proceso de toma de conciencia sobre el propio desempeño profesional a partir de una mirada crítica sobre el mismo. Este fue el inicio del proceso de cambio en nuestra práctica pedagógica en la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Primero se optó por hacer una selección de juegos a partir del recojo de información del contexto, decidiendo que los juegos cooperativos son los adecuados para el caso ya que

fortalecen actitudes de cooperación, comunicación y solidaridad entre los niños, todos ayudan a conseguir el mismo objetivo, poniendo en práctica diversas habilidades sociales y otras relacionadas con la dimensión cognitiva, moral, emocional y comunicacional. Luego se definió la secuencia didáctica y el uso de los recursos didácticos para ejecutar los juegos. Hacer un proceso de investigación para tomar decisiones respecto a cómo realizar el trabajo pedagógico con los niños, permitió romper con la rutina e ir ajustando nuestra práctica pedagógica a sus necesidades de aprendizaje y los propósitos pedagógicos.

Finalmente podemos señalar que la intervención pedagógica brindó resultados satisfactorios. Hemos podido comprobar que los juegos cooperativos facilitaron en los niños la activación y puesta en práctica de conductas de ayuda, escucha, cooperación, expresión libre de sentimientos y emociones, y regulación de conductas agresivas para poder culminar el juego.

## RECOMENDACIONES

- Sugerimos a las docentes de educación inicial ponerle atención al recojo de información del contexto sociocultural de los niños con el fin de tener elementos significativos para diversificar y contextualizar las planificaciones curriculares a todo nivel y temporalidad. Esto permitirá aprovechar los recursos y saberes del entorno sociocultural en el proceso de enseñanza y aprendizaje dando pertinencia a la práctica pedagógica del docente.

- El uso de los juegos cooperativos como estrategia didáctica debe hacerlo el docente cuando trabaja cualquiera de las áreas curriculares, adecuando y recreando los juegos en función de las competencias y capacidades que los estudiantes deben desarrollar. Es decir, se sugiere trabajar simultáneamente el desarrollo de habilidades sociales y otras previstas en el currículo, mediante la aplicación de juegos cooperativos en las actividades de aprendizaje.

- En la zona rural, los docentes, deben adecuar los personajes que intervienen en los juegos cooperativos al contexto con el fin de que resulten más interesantes y divertidos a los niños. Asimismo, la secuencia didáctica de los juegos, podrá variarse dependiendo de las actividades y la disponibilidad de los recursos y el tiempo.

## REFERENCIAS

- Aguirre G., Cabeza M., y Santisteban J. (2021) Jugamos y Aprendemos a Convivir en Armonía Fortaleciendo Nuestros Hábitos Sociales. Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico-Lima. [https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1985/1/Tesis\\_El\\_%20Aguirre%20Ramos.pdf](https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1985/1/Tesis_El_%20Aguirre%20Ramos.pdf)
- Bandura, A. (1977). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa Calpe.
- Bañales L., E.N. y Lares Z., K.S. (2014). Desarrollo de habilidades sociales desde el enfoque sociocultural en niños que asisten al PERAJ. Universidad Pedagógica Nacional. <http://200.23.113.51/pdf/30665.pdf>
- Briones, G. (1995). *La investigación social y educativa. Formación de docentes en investigación educativa*. Colombia. Convenio Andrés Bello.
- Burga, Rossana (1998). Opciones profesionales. Lima-Perú: Editorial Bruño.
- Carrillo. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. <https://hera.ugr.es/tesisugr/25934934.pdf>
- Chávez M., Damian k., Leyva M., y Rojas S., (2019) En el presente trabajo de investigación se hablará sobre el Programa “Hakuna Matata” basado en el enfoque de educación emocional y su efecto en el Desarrollo De Las Habilidades Sociales En Los Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E 547 Jesús Poderoso, Distrito San Juan De Miraflores. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1642/1/PROGRAMA%20HAKUNA%20MATATA%20BASADO%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93>
- Dongil C., E. y Cano, V., A. (2014). Habilidades sociales. Recuperado de: [http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia\\_habilidades\\_sociales.pdf](http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf)
- Elliot J. (2000). La investigación – acción en educación. Madrid. Morata.
- España B., Yolanda I., & Viguera M., José A. (2019). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v40n1/0257-4314-rces-40-01-e17.pdf>
- Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. Revista Conrado, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Fingerman, G. (1981). Psicología pedagógica e infantil. Buenos Aires. El Ateneo.
- Itusaca, M. (2019) Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N°

252 Aplicación Una – Puno. <http://vriunap.pe/repositor/docs/d00006264-Borr.pdf>

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2013). la investigación - acción participativa. La acción comunicativa y la espera pública. En N. Denzin, & Y. Lincoln, Manual de Investigación educativa. Vol.III. Estrategias de investigación cualitativa (págs. 361- 439). Barcelona: Gedisa .
- Linares Z., Carlos. y Núñez C. Saúl. (1986). El juego en la educación. ¿Cómo es utilizado el juego en la educación del niño del primer grado en las escuelas primarias del cercado de Jaén? [Tesis de grado, Instituto Superior Pedagógico Víctor Andrés Belaunde]. Jaén.
- Monjas C.M. y González M.B. (1998). Las habilidades sociales en el currículo. España: Centro de Investigación y Documentación Educativa.
- Mora, G. (1997). Valores humanos y actitudes positivas. Recuperado de: <https://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/7409/8/370.11-C392e-B.pdf>
- Olivares C., Sandra (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. Universidad de Piura. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pérez G., Mónica. (2022). Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años de nivel inicial de la institución educativa N° 430 del distrito de Callería, 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27729/HABILIDADES\\_SOCIALES\\_PEREZ\\_%20GALAN\\_MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27729/HABILIDADES_SOCIALES_PEREZ_%20GALAN_MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Piaget, Jean. (1991). Seis estudios de psicología. Barcelona. Edit. Labor
- Quispe O., Nohelia L. (2021). El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica fiscal “San Lorenzo”. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/6693>
- Ramos, K. (2020) Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI). Universidad Central Del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20941>
- Real Academia Española. (2021). Diccionario de la lengua española. Edición del tricentenario. <https://dle.rae.es/>
- Riquero P., A. (2017). Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en

niños de 3 años de Educación Inicial.  
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/9566>

Rodríguez L., Nirvana L. (2018). Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial. [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22421/Rodríguez\\_LNL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22421/Rodríguez_LNL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Romero, V y Gómez, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Altamar. Barcelona

Salamanca. (2012). Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/48/TO-15376.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tello Ch., María (2020). Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil – Ecuador. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51594/Tello\\_CMDP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51594/Tello_CMDP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tójar H., Juan C. (2006). Investigación cualitativa. Comprender y actuar. Madrid. La muralla.

Uculmana, S., Charles. (1995). Psicología del desarrollo escolar. Lima. UNMSM

Velásquez, Giovanna. (2015). Propuesta de un programa para trabajar habilidades sociales en educación infantil. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4269/VELAZQUEZ%20RODRIGUEZ%2C%20GIOVANNA.pdf?sequence=1>

Velásquez M.,D. y Acero Ch., D. (2018). Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017. Recuperado de: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9854>

Vygotsky, L.S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España: Crítica.

Vigotsky, L.(1966). El papel del juego en el desarrollo del niño en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

Ylarragorry, Eliana. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

# **ANEXOS**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

**Título: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 y N° 16826 de Jaén.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar, desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape, Jaén y N° 16 826 de la Taurana, Pucará?	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Mejorar, desde la práctica educativa, el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16 826 de la Taurana, optimizando la planificación curricular y la aplicación de estrategias didácticas.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejorar la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y juegos cooperativos como estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16 826 de la Taurana.</li> <li>- Mejorar en las docentes, la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16 826 de la Taurana, a través del uso de juegos cooperativos.</li> </ul>	Planificación curricular de proyectos de aprendizaje	Planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y juegos cooperativos como estrategias didácticas	<p style="text-align: center;"><b>TIPO DE INVESTIGACION</b></p> <p style="text-align: center;">Investigación Acción Educativa</p> <p style="text-align: center;"><b>FASES DE LA INVESTIGACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión y diagnóstico del problema práctico.</li> <li>- Elaboración de un plan de acción que sirve de hipótesis de trabajo.</li> <li>- Ejecución y desarrollo del plan de acción.</li> <li>- Obtención de conclusiones a partir de los resultados producto de la ejecución del plan de acción.</li> </ul>
	Estrategias didácticas	Aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años	<b>PARTICIPANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 docentes.</li> <li>• 26 niños de 3, 4 y 5 años .</li> </ul>

## ANEXO 2

### PLAN DE ACCIÓN

CAMPOS DE ACCIÓN	FUNDAMENTACIÓN
<b>PLANIFICACIÓN CURRICULAR DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE</b>	La planificación curricular de proyectos es un proceso de previsión de las actividades pedagógicas a desarrollar en función de las capacidades, acompañándolas de desempeños diversificados, estrategias metodológicas y otros elementos curriculares, con el fin de generar los aprendizajes requeridos y las habilidades sociales necesarias que les permitan interactuar de forma positiva con los demás. Por ello, es ineludible producir cambios y/o mejoras en el tratamiento de los desempeños, contextualizándolos con la realidad socio cultural, económica y educativa de los actores educativos.
<b>ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</b>	Como herramientas pedagógicas, las estrategias didácticas son utilizadas por las docentes de aula durante el proceso de enseñanza y aprendizaje basados en determinados procedimientos pedagógicos de selección, elaboración e implementación que facilitan la enseñanza y producen un aprendizaje significativo en el estudiante. Implica el uso de conjunto de procedimientos y materiales que para esta investigación estarán relacionados con la aplicación de juegos cooperativos a fin de que los niños, desplieguen sus habilidades sociales.

#### 3.1.1. Planificación de las acciones

<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 1:</b> Mejorar la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y juegos cooperativos como estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16 826 de la Taurana.			
Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Planificación de curricular de	Analizar el currículo del área	- Julio – agosto 2022.	

proyectos y actividades de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y juegos cooperativos como estrategias didácticas	Personal Social y contextualizar los desempeños.		Revisión documental.
	Planificar proyectos de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados	-julio a diciembre del 2022.	Observación participante Diario de campo Categorización y análisis de la información.
	Reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación.	Agosto – diciembre de 2022.	

**OBJETIVO ESPECÍFICO 2:** Mejorar en las docentes, la aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 de Huallape y N° 16 826 de la Taurana, a través del uso de juegos cooperativos.

Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Aplicación de estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años	Selección de juegos cooperativos a ser usados como estrategias didácticas para el desarrollo de las habilidades sociales.	Julio – agosto de 2022.	Revisión documental.
	Diseño de sesiones de aprendizaje incluyendo los juegos cooperativos como estrategias didácticas.	Del mes de julio a diciembre.	Observación participante Fotografías Diario de campo
	Aplicación de los juegos cooperativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Del mes de julio a diciembre.	Categorización y análisis de la información.
	Reflexión crítica y evaluación de los aprendizajes de los niños en el desarrollo de las	Octubre y diciembre de 2022	

	habilidades sociales.		
	Reflexión crítica y evaluación de la aplicación de las estrategias didácticas.	Octubre y diciembre de 2022	

### ANEXO 3

#### DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO			
Fecha: 11/04/ 2022      hora: 12: 40 pm Lugar: I.E Huallape Nº 57    edad: 3y4 años Situación observada: actividad de aprendizaje del área Personal Social.			
CÓDIGO	HECHOS	CATEGORIAS	INTERPRETACIÓN
A.C.	Me hice presente en la I.E.I. 057 - Huallape, aproximadamente a las 12:50 de la tarde, fueron llegando los niños dejaban sus mochilas para jugar un momento en los juegos mecánicos, luego los invité a sentarse en asamblea y comencé con la canción de bienvenida, cantamos una canción a Jesús, también a la ventanita, para saber cómo está el día hoy, llenamos el calendario, recordamos los acuerdos de aula, las palabras de cortesía y llenamos la asistencia.	Actividades Permanente	-En esta actividad observe que la estrategia usaba para llamar la atención a los niños en el momento de la hora pedagógica fue llamativa causo curiosidad por saber que había adentro del sobre, se mantenían atentos y a la expectativa.  -En el momento de momento del recreo surgen dificultades entre los niños empezaron a pelar en los juegos mecánicos, puede observar que les cuesta esperar turnos, ser empáticos, hay un cierto egoísmo porque no quieren que se acerquen a su juego.
H.P.	Inmediatamente comencé la hora pedagógica les mostré un sobre de color anaranjado. Yo saque la imagen que había en el sobre, luego los invite a observar uno por uno y realice preguntas para iniciar con la clase, después me disfrace de Jesús y les di a cada uno una rama de palmera y les indique que hoy vamos a escenificar la entrada triunfal de Jesús a Jerusalén explicándoles que estamos en semana santa, coloque una canción e invite a los niños a levantarse para seguir alabando a Jesús, con las ramas hicimos una pequeña caminata por el patio gritando viva Jesús el rey, algunos niños estaban disfrutando y otros empezaron a golpearse con las ramas, por eso les dije que se	Hora Pedagógica	-También surgió el problema de empujarse cuando se iban a lavarse las manos para el momento de la lonchera, me doy cuenta que los niños tienen poca tolerancia para esperar.

	sentaran para explicarle que van a trabajar en sus fichas.		
M.L.	Luego llegó el momento de la lonchera, les indiqué que se iban a lavar las manos por grupos primeros las niñas y luego los niños al momento de estar en la fila los niños empezaron a empujarse, les pedí que guardaran su distancia.	Momento de la Lonchera	
R.	Después de rezar comieron su refrigerio, al terminar de comer fueron al recreo. En este momento los niños empezaron a pelear por los columpios, se empujaban cuando querían estar en el sube y baja, intervine para conversar con los implicados, se disculparon y siguieron jugando luego, antes de que termine el juego les anticipé que faltaban 5 minutos para que termine el recreo.	Recreo	
C.S.	Cumplido el tiempo establecido les indiqué formar la asamblea para hacer la evaluación, los niños fueron cogiendo sus mochilas y ubicando las sillas realicé las preguntas, recordándoles levantar las manos para opinar, dos niñas respondieron luego reforcé el tema tratado hoy, al final cantamos la canción de despedida y fueron saliendo uno por uno al encuentro de sus padres.	Cierre de Sesión	

DIARIO DE CAMPO

Fecha: 13/04/ 2022          hora: 7: 50 am  
 Lugar: I.E Huallape N° 57    edad: 3y4 años  
 Situación observada: actividad de aprendizaje del área Personal Social.

CÓDIGO	HECHOS	CATEGORÍAS	INTERPRETACIÓN
A.C.	<p>Este día trabajé en la mañana ingresé a las 7:50 am, empecé acondicionar el aula antes de que llegaran los niños, el primero en llegar fue Sebastián de 3 años, dejó su mochila en su lugar y se sentó a jugar con el material, así fue llegando los demás niños. A las 8:30 les anticipé que 5 minutos más y se terminaba la hora de jugar con el material, llegada la hora coloqué la música a guardar y les entregué las cestas y empezaron aguardar por colores. Luego les indiqué que es momento de la asamblea cuando todos estuvieron ubicados comencé con las actividades permanentes (canción de bienvenida, oración, canción al tiempo, calendario, recordar los acuerdos, palabras de cortesía, y llenar asistencia).</p>	Actividades Permanente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la hora pedagógica la estrategia que use para llamar la atención a los niños fue llevar una caja sorpresa que estaba decorada de muchos colores, para cautivarlos, el cual logré mi objetivo porque estaban atentos y querían saber que contenía la caja.</li> <li>- En el momento del recreo surgieron muchas peleas, observo a un niño que no permitía que los demás jugará en el subí y baja, hay un egoísmo al no querer compartir el juego con los demás. En otro momento viene una niña llorando y decía que le habían pegado, pero yo no había observado lo sucedido. Así que converse con el acusado y él decía que no había hecho nada.</li> </ul>
H.P.	<p>Comencé con la sesión de aprendizaje, mostrándoles una caja sorpresa, todos tenían curiosidad y realice algunas preguntas, canté una canción e invité a cada uno a ver que hay dentro de la caja luego saqué la imagen y les mostré, algunos decían que es Dios otros que es Jesús enseguida les informé que hoy vamos a conversar sobre la resurrección de Jesús, les conté una pequeña historia sobre la resurrección, en seguida cantamos y bailamos la canción "mi Dios está vivo" para después trabajar su ficha.</p>	Hora Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para solucionar el primer problema surgido pedí al niño que bajara e ir a revisar los acuerdos para que el me señalara que acuerdo dice respetar a mis amigos, le explique que todos los juegos del jardín son para todos los niños.</li> <li>- En la segunda situación no observe lo sucedido así que tuve que hablar con los</li> </ul>

M.L.	Por grupos se fueron a lavarse las manos para la lonchera, rezamos y cantamos para comer cuando terminaron limpiaron sus mesas y se fueron al recreo.	Momento de la Lonchera	implicados, revisar los acuerdos donde dice respeto a mis amigos. Pero como maestra tengo que estar más atenta observando a todos los niños y así poder acompañar de manera oportuna en sus conflictos.
R.	En el momento del recreo todos los niños fueron al sube y baja, empezaron a empujarse, el que estaba arriba empezó a patear para que nadie más subiera, me acerque para pedir que respetaran la fila y bajar al niño que no dejaba subir al resto, converse con él, fuimos a revisar los acuerdos y le pedí que me señalara cual imagen habla de evitar pelear y le explique que todos los juegos es para todos los niños que vienen al jardín y se fue a jugar prometiendo no pelear, luego viene una niña llorando diciendo que su amigo le ha pegado fuimos con el niño para preguntarle y él decía que no, luego como yo no había observado lo sucedido les pregunté qué podemos hacer ahora con esta situación tu amiga está llorando, la abrazó y se disculpó, el niño fue a jugar, le lave la cara a la niña la abracé y fue a los columpios.	Recreo	
C.S.	Faltando 5 minutos les anticipé que ya se iba a acabar el recreo, pasado el tiempo les invité asamblea para ir a casa, todos fueron a coger sus mochilas y ubicar sus sillas, al estar todos listos les hice la pregunta de cierre, indicándoles levantar las manos para opinar, fui preguntando a todos y realicé la retroalimentación para luego entregarles su manualidad que pintaron referente a la resurrección de Jesús. Llegaron los padres uno por uno fue saliendo.	Cierre de Sesión	

## ANEXO 4

### PROYECTOS DE APRENDIZAJE PLANIFICADOS Y EJECUTADOS

#### PROYECTO DE APRENDIZAJE N°01

##### I. DATOS GENERALES

I.E.I. : 057 Hualle - 16826 Taurana  
EDAD : 3,4 y 5 AÑOS  
DOCENTES : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez - Anita Cruz Bocanegra  
NOMBRE DEL PROYECTO: "SOY PARTE DE UNA HERMOSA CIUDAD Y ME DIVIERTO CON JUEGOS COOPERATIVOS"  
DURACIÓN :10 DÍAS  
FECHA : del 03 al 14 de Octubre del 2022.

##### I. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA :

Este proyecto de aprendizaje está orientado a que los niños de 3, 4 y 5 años conozcan la historia, costumbres y tradiciones de su localidad. Es por ello que debemos contribuir a desarrollar su identidad. De este modo, aprenderán a respetar, valorar y comprender que integran una comunidad que forma parte de su identidad personal. También se trabajará los juegos cooperativos con los niños para incentivar el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y la colaboración, inculcando así valores y actitudes solidarias desde pequeños.

Los juegos cooperativos son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus aptitudes y conocimientos y a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común. Además, abandonan el individualismo y la competición haciendo que el niño construya una relación social positiva con los demás, que mejore su empática, cooperación y participación, y que desarrolle una imagen positiva de él mismo y que aumente su alegría. Todo esto favorecerá el aprendizaje, diversión y hace que no haya discriminación entre ellos, por lo que es importante que se utilicen juegos cooperativos en el ámbito educativo.

##### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREAS	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>ESTANDAR:</b> Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.		

<p><b>Personal social</b></p>	<p><b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Interactúa con todas las personas.</li> <li>✚ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>✚ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ 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.</li> <li>✚ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> <li>✚ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		
<p><b>Personal social</b></p>	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño, propone traer chicha morada en lugar de gaseosa, y dice que la chicha es más sana que la gaseosa.</li> <li>✚ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>		

<b>Psicomotricidad</b>	<p><b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Comprende su cuerpo.</li> <li>✚ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>		
<b>Comunicación</b>	<p><b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>✚ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>✚ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</li> <li>✚ Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>		
<b>Comunicación</b>	<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>✚ Aplica procesos creativos.</li> <li>✚ Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de</li> </ul>

		<p>colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad.</p> <p>✚ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b></p> <p>✚ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>✚ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>✚ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>✚ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.</p> <p>✚ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</p>
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b></p> <p>✚ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>✚ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>✚ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>✚ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita.</p> <p>✚ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja</p>

		y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.
<b>ESTANDAR:</b> Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.		
<b>Ciencia y Tecnología</b>	<b>INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>✚ Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>✚ Genera y registra datos o información.</li> <li>✚ Analiza datos e información.</li> <li>✚ Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.</li> </ul>

### III. PROYECCIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“Historias de mi Comunidad”  Taller Graficoplastico	“Jugamos al gavián y los pollitos”	“Un recorrido por la comunidad”  Taller de Expresión Artística	“Los trabajadores de mi comunidad”	“Elaboramos una maqueta de la comunidad”  Taller Graficoplastico
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“Leemos y escribimos una receta”  Taller Psicomotriz	“Elaboramos carteles para cuidar la comunidad”	“Jugamos al gato y el ratón”  Taller Graficoplastico	“Leemos Y Escribimos Una Historia”	“Descubrimos que siembra y cosecha mi comunidad”  Taller Psicomotriz

**IV. ENFOQUE TRANSVERSAL.**

Enfoque Intercultural

**V. ¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?**

Tangibles : Hojas de trabajo, Afiches de información.

Intangibles : comentarios grupales. Lluvia de ideas

**VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Cuaderno y/o folder de observación (descripción)

Anecdotario.

Cuaderno de campo

Ficha de observación.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Jaén  
 1.2. EDAD : 3 y 4 años  
 1.3. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez –Ana Cruz Bocanegra



**TITULO: “Jugamos el gavián y los pollitos”**

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<b>ESTANDAR: 3, 4 y 5 años;</b>			
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes			
AREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
P E R S O N A L S O C	“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.	3 años	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.
		4 años	



I A L		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.	
		5 años	
		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.	

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> <li>✓ Máscaras</li> </ul>

### III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos en los sectores</li> </ul>	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Planificación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> </li> <li><b>Organización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quien jugar cómo jugar.</li> </ul> </li> <li><b>Ejecución o desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> <li>Orden: niños y niñas ya terminó el juego guarden los materiales con quien han jugado en cada sector.</li> </ul> </li> <li><b>Socialización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les preguntamos ¿Cuéntame a que jugaron, con quién jugaron?</li> </ul> </li> <li><b>Representación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación</li> <li>Recojo de saberes previos</li> <li>Propósito y organización</li> <li>Problematización</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La docente realiza las actividades permanentes (Saludo, oración, calendario, cómo está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.)</li> <li>Motivamos a los niños presentamos un sobre sorpresa con una imagen de gavián y pollitos. Cantamos la canción: “qué será que será...” luego sacamos las imágenes.</li> </ul> <div style="text-align: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>Preguntamos: ¿Qué son las imágenes? ¿Qué podemos hacer con ellos?, ¿Conocen algún juego con estos animales? ¿Cómo podemos crear un juego?</li> <li>Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>Damos a conocer a los niños que vamos a jugar al gavián y los pollitos.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Exploración del material que se va utilizar</li> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Invitamos a los niños a jugar a en el patio.</li> <li>▪ Los niños sentados en círculo escuchan como se realizará el juego.</li> <li>▪ Decimos a los niños que vamos a elegir un gavián, gallina y los pollitos.</li> <li>▪ Luego los niños se ubican en fila agarrados de la cintura, la mamá gallina va a buscar comida en eso llega el gavián a robarse un pollito que es el último de la fila, los pillitos gritan pio, pio llamado a su mamá y ella viene a salvarlos.</li> <li>▪ El juego termina cuando el gavián se lleva todos los pollos</li> </ul> <p><b>Diálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ahora vamos a dialogar con los niños sobre el juego realizado.</li> <li>▪ Preguntamos a los niños: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil jugar?, ¿Alguna vez lo han jugado?</li> <li>▪ Escuchamos atentos a sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les entregamos plastilina para que moldeen lo que más les gustó del juego.</li> <li>▪ Invitamos a los niños a preguntar a sus padres sobre el juego: ¿Ellos han jugado el juego del gato y el ratón?, ¿Cómo lo jugaban?</li> <li>▪</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p><b>CIERRE (15')</b></p> <p>¿Recuerdan que aprendimos hoy día en clase?</p> <p>¿Qué vamos a conversar en casa con sus papitos?</p>

anexo



### MAPA DE CALOR DE 3,4 y 5 AÑOS

Actividad: “Jugamos el gavián y los pollitos”					
Área y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observado
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOPI LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEJO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PENA, Angie Jazmin				
17	SAAVEDRA SANCHEZ Erlinda Rosalia				
18	CARRASCO TORRES Verinica				
19	GALINDO CHOQUEPOMA Edinson Paul				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL : Jaén  
 1.3. I.E.I. : 057 Huallape  
 1.4. EDAD : 3 y 4 años  
 1.6. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez-Ana Cruz Bocanegra

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

### II. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<b>ESTANDAR: 3, 4 y 5 años;</b>			
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes			
AREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<b>P E R S O N A L I D A D</b>	Y “CONVIVE 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.	3 años  Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.

C I A L		4 años	
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.	
		5 años	
		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.	



ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> <li>✓ Máscaras</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos en los sectores</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quien jugar cómo jugar.</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> <li>• Orden: niños y niñas ya termino el juego guarden los materiales con quien han jugado en cada sector.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les preguntamos ¿Cuéntenme a qué jugaron, con quién jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Recojo de saberes previos</li> <li>• Propósito y organización</li> <li>• Problematicación</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente realiza las actividades permanentes (Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.)</li> <li>➤ Motivamos a los niños presentamos una caja sorpresa que contienen mascararas. Cantamos la canción: “qué será que será...” luego sacamos las imágenes. <ul style="list-style-type: none"> <li></li> <li></li> </ul> </li> <li>➤ Preguntamos: ¿Qué son las imágenes? ¿Qué podemos hacer con ellos?, ¿Conocen algún juego con estos animales? ¿Qué juego podemos crear?</li> <li>➤ Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>➤ Damos a conocer a los niños que vamos a jugar al gato y al ratón.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Exploración del material que se va utilizar</li> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Invitamos a los niños a jugar a en el patio.</li> <li>▪ Los niños sentados en círculo escuchan como se realizará el juego.</li> <li>▪ Decimos a los niños que vamos a necesitar una puerta, un gato y un ratón y el resto forma un círculo.</li> <li>▪ El gato está afuera y el ratón adentro del círculo, el gato viene a tocar la puerta y le va diciendo que no está en varias ocasiones. Que regrese más tarde.</li> <li>▪ El gato intenta entrar a la casa del ratón para comérselo y todos los niños no lo dejan intentando apretarse para no dejarlo entrar.</li> <li>▪ El juego termina cuando el ratón es casado por el gato.</li> </ul> <p><b>Diálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ahora vamos a dialogar con los niños sobre el juego realizado.</li> <li>▪ Preguntamos a los niños: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil jugar?, ¿Alguna vez lo han jugado?</li> <li>▪ Escuchamos atentos a sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les entregamos a los niños tizas para que dibujen en el piso lo que más les gusto del juego.</li> <li>▪ Invitamos a los niños a preguntar a sus padres sobre el juego: ¿Ellos han jugado el juego del gato y el ratón?, ¿Cómo lo jugaban?</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p><b>CIERRE (15')</b></p> <p>¿Recuerdan qué aprendimos hoy día en clase?</p> <p>¿Qué vamos a conversar en casa con sus papitos</p>

**ANEXO**



## MAPA DE CALOR DE 3,4 y 5 AÑOS

Actividad: <b>“Jugamos al gato y el ratón”</b>					
Área y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observado
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOPI LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEJO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PENA, Angie Jazmin				
17	SAAVEDRA SANCHEZ Erlinda Rosalia				
18	CARRASCO TORRES Verinica				
19	GALINDO CHOQUEPOMA Edinson Paul				

## PROYECTO DE APRENDIZAJE N°02

### I. DATOS GENERALES

I.E.I. : 057 Hualle - 16826 Taurana

EDAD : 3,4 y 5 años

DOCENTES : Rosa Sofía Carhuatanta Vásquez - Anita Cruz Bocanegra

NOMBRE DEL PROYECTO: "DESCUBRIMOS LOS MISTERIOS DE LA NATURALEZA  
Y ME DIVIERTO CON JUEGOS COOPERATIVOS"

DURACIÓN : 10 DÍAS


FECHA : 17 hasta 28 de octubre de 2022.

### II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA :

Este proyecto de aprendizaje está orientado a que los niños de 3, 4 y 5 años aprendan sobre el cuidado de las plantas y por ser estáticas se puede pensar que carecen de vida, en ese caso, importante es conocer que las plantas además de ser seres vivos, cumplen una función importante en la vida de los animales y del ser humano, tanto para respirar como para alimentarse. A medida en que reconozca la importancia de las plantas para la vida y se identifiquen como seres vivos, se puede ir comprendiendo la necesidad de cuidarlas y conservarlas.

Los juegos cooperativos son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus aptitudes y conocimientos y a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común. Además, abandonan el individualismo y la competición haciendo que el niño construya una relación social positiva con los demás, que mejore su empática, cooperación y participación, y que desarrolle una imagen positiva de él mismo y que aumente su alegría. Todo esto favorecerá el aprendizaje, diversión y hace que no haya discriminación entre ellos, por lo que es importante que se utilicen juegos cooperativos en el ámbito educativo.

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREAS	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>ESTANDAR:</b> Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.		
<b>Personal social</b>	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>	 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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Interactúa con todas las personas.</li> <li>✚ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>✚ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<p>con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> <li>✚ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		
<p><b>Personal social</b></p>	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño, propone traer chicha morada en lugar de gaseosa, y dice que la chicha es más sana que la gaseosa.</li> <li>✚ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>		
<p><b>Psicomotricidad</b></p>	<p><b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Comprende su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p>
<p><b>ESTANDAR:</b> Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>		
<p><b>Comunicación</b></p>	<p><b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>✚ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>✚ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</li> <li>✚ Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>		
<p><b>Comunicación</b></p>	<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>✚ Aplica procesos creativos.</li> <li>✚ Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad.</li> <li>✚ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le</li> </ul>

		gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>✚ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>✚ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.</li> <li>✚ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>✚ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>✚ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita.</li> <li>✚ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>		

<p><b>Ciencia y Tecnología</b></p>	<p><b>INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>✚ Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>✚ Genera y registra datos o información.</li> <li>✚ Analiza datos e información.</li> <li>✚ Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<p>✚ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.</p>
------------------------------------	---	---

#### IV. PROYECCIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<p>“Conocemos la planta y sus partes” Taller gráfico plástico</p>	<p>“Jugamos al Kiwi”</p>	<p>“Descubrimos el ciclo de vida de la planta” Plan Lector</p>	<p>“Reconocemos las utilidades de la planta”</p>	<p>“Participamos en el cuidado de las plantas” Taller Gráfico plástico</p>
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<p>“Descubrimos espacio y creamos un biohuerto” Taller Psicomotriz</p>	<p>“Conocemos los beneficios de los alimentos”</p>	<p>“Jugamos a los encantados” Taller gráfico plástico</p>	<p>“Descubrimos porque llueve tanto”</p>	<p>“Participamos en actividades del cuidado del agua” Taller Psicomotriz</p>

#### V. ENFOQUE TRANSVERSAL.

Enfoque Intercultural

#### VI. ¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?

Tangibles : Hojas de trabajo, Afiches de información.

Intangibles : comentarios grupales. Lluvia de ideas

#### VII. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Cuaderno y/o folder de observación (descripción)

Anecdotario.

Cuaderno de campo

Ficha de observación.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



### I. DATOS INFORMATIVOS


- 1.1. UGEL : Jaén  
 1.2. EDAD : 3, 4 y 5 años  
 1.3. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez –Ana Cruz Bocanegra

**TITULO: “Jugamos al Kiwi”**

### II. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**ESTANDAR: 3, 4 y 5 años;**

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

ÁREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<b>P E R S O N A</b>	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”   Interactúa con todas las personas.	3 años	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.
		Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.	
		4 años	

L S O C I A L	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>✚ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.	
		5 años	
		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.	

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUE RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> <li>✓ Latas</li> <li>✓ Pelota</li> </ul>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos en los sectores</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿Dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quién jugar cómo jugar.</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> <li>• Orden: niños y niñas ya termino el juego guarden los materiales con quien han jugado en cada sector.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les preguntamos ¿Cuéntenme a que jugaron, con quien jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Recojo de saberes previos</li> <li>• Propósito y organización</li> <li>• Problematización</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente realiza las actividades permanentes (Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.)</li> <li>➤ Motivamos a los niños presentándoles un sobre sorpresa una imagen de niños jugando kiwi.</li> <li>➤ Luego preguntamos: ¿Qué observan?, ¿Qué estarán haciendo los niños?, ¿A qué juego están jugando?, ¿Ustedes conocen este juego?</li> <li>➤ Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>➤ Damos a conocer a los niños que hoy jugaremos kiwi.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Exploración del material que se va utilizar</li> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Invitamos a los niños a jugar a en el patio.</li> <li>▪ Presentamos a los niños los materiales que usaremos para jugar.</li> <li>▪ Los niños sentados en círculo escuchan como se realizará el juego.</li> <li>▪ La maestra coloca los tarros en forma de torre mientras ella va modelando y explicando el juego.</li> <li>▪ Luego se elige dos equipos uno para lanzar y derribar los tarros y el otro para matar y no dejar armar la torre.</li> <li>▪ Ahora si el equipo que van lanzar la pelota se colocan en columna a una distancia de la torre. El otro equipo se ubica alrededor de la torre para agarrar la pelota para no dejar armar la torre.</li> <li>▪ El juego termina cuando el equipo logra armar la pelota o el otro equipo matan a todos los integrantes antes que armen la torre.</li> </ul> <p><b>Diálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ahora vamos a dialogar con los niños sobre el juego realizado.</li> <li>▪ Preguntamos a los niños: ¿Qué les pareció el juego?, ¿Fue fácil jugar?, ¿Alguna vez lo han jugado?</li> <li>▪ Escuchamos atentos sus respuestas.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les entregamos a los niños tizas para que dibujen en el piso lo que más les gusto del juego.</li> <li>▪ Invitamos a los niños a preguntar a sus padres sobre el juego: ¿Ellos han jugado kiwi?, ¿Cómo lo jugaban?</li> <li>▪ Al día siguiente nos contarán la conversación con sus padres.</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p><b>CIERRE (15')</b></p> <p>¿Recuerdan qué aprendimos hoy día en clase?</p> <p>¿Qué vamos a conversar en casa con sus papitos?</p>

## ANEXOS



### MAPA DE CALOR DE 4 AÑOS

Actividad: “Jugamos al Kiwi”					
Área y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observado
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOP LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PENA, Angie Jazmin				
17	SAAVEDRA SANCHEZ Erlinda Rosalia				
18	CARRASCO TORRES Verinica				
19	GALINDO CHOQUEPOMA Edinson Paul				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Jaén  
 1.2. EDAD : 3,4 y 5 años  
 1.3. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez –Ana Cruz Bocanegra

**TITULO: “Jugamos a los encantados”**

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**ESTANDAR: 3, 4 y 5 años;**

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

ÁREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<b>P E R S O N A</b>	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”  Interactúa con todas las personas.	3 años	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.
		Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.	
		4 años	

L  S  O  C  I  A  L	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>✚ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.	
		5 años	
		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.	

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> </ul>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos en los sectores</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Utilización libre de los Sectores:</b></p> <p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿Dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quién jugar cómo jugar.</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> <li>• Orden: niños y niñas ya termino el juego guarden los materiales con quién han jugado en cada sector.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les preguntamos ¿Cuéntenme a que jugaron, con quién jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Recojo de saberes previos</li> <li>• Propósito y organización</li> <li>• Problematicación</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Problematicación: se le invita a la asamblea a los niños y niñas.</li> <li>➤ Les preguntamos cómo se sienten, si recuerdan sobre la clase del día anterior.</li> <li>➤ Les planteamos una pregunta: ¿ Han escuchado o Han jugado a los encantados?</li> <li>➤ Escuchamos sus comentarios.</li> <li>➤ El tema de hoy es: los encantados (juego que se realizará en grupo).</li> <li>➤ La docente presenta un sobre sorpresa con una lámina donde se muestra un grupo de niños que se están corriendo.</li> <li>➤ Invita a un niño a sacarlo. ¿Qué ven en la lámina? ¿Qué estarán haciendo los niños? ¿Para qué se correrán? ¿Podremos hacerlo nosotros también?</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Exploración del material que se va utilizar</li> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente indica a los niños que se sienten en círculo.</li> <li>▪ Les canta una canción:</li> </ul> <p style="text-align: center;">“QUE BONITO ES JUGAR”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jugaremos, jugaremos todos en grupo lo haremos,</li> <li>▪ Qué bonito, qué bonito es jugar junto a mi señorita,</li> <li>▪ Ella nos enseña jugar con mucho cuidado y respeto a los demás (2 v)</li> </ul> <p><b>Diálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La docente los explica sobre el juego que realizaremos hoy.</li> <li>▪ Los niños muy atentos escuchan lo que la docente los menciona del juego a realizar.</li> <li>▪ En seguida la docente les hace recordar las palabras de cortesía, para salir al patio de la I.E. para realizar dicho juego.</li> <li>▪ Ahora comienza el juego de la siguiente manera.</li> <li>▪ La docente los divide en dos equipos, se echa una moneda al aire “volado”, para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo.</li> <li>▪ Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.</li> <li>▪ El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.</li> <li>▪ Reglas: El equipo que "se la queda" debe cuidar que a las personas que encantó para que no las desencanten sus compañeros.</li> <li>▪ Las personas encantadas no deberán correr si no son tocadas por alguien más, si corren o se mueven quedarán descalificados.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Una sugerencia es adoptar otra variante, por ejemplo: Si el niño que se la queda, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta encantar a la última persona, esto con el fin de que el evitar que un solo niño se canse demasiado y para dar agilidad al juego.</li> <li>▪ Termina el juego la docente pide a los niños y niñas regresar al aula para comentar sobre el juego realizado.</li> </ul>
<p>Evaluación</p> <p>Retroalimentación</p>	<p><b>CIERRE (15')</b></p> <p>¿Recuerdan qué aprendimos hoy día en clase?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad para realizar la actividad?</p>

### MAPA DE CALOR DE 3,4 y 5 AÑOS

Actividad: <b>“Jugamos a los encantados”</b>					
Área y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observado
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOP LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PEÑA, Angie Jazmin				

## PROYECTO DE APRENDIZAJE N°03

### I. DATOS GENERALES

I.E.I. : 057 Hualle - 16826 Taurana

EDAD : 3,4 y 5 años

DOCENTES : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez - Anita Cruz Bocanegra

NOMBRE DEL PROYECTO: "COMPRENDO, LEO Y ME EXPRESO MEJOR Y ME DIVIERTO CON JUEGOS COOPERATIVOS"

DURACIÓN : 10 DÍAS

FECHA : 05 hasta 16 de noviembre del 2022.

### II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA :

Este proyecto de aprendizaje está orientado a que los niños de 3, 4 y 5 años sigan afianzando su expresión, con actividades de lectura porque se estimula el lenguaje, también desarrolla la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental, y además contribuye a que los niños expresen con mayor exactitud lo que piensan y sienten.

Los juegos cooperativos son muy importantes porque ayudan a que los niños confíen en sus aptitudes y conocimientos y a colaborar con las demás personas para conseguir un objetivo común. Además, abandonan el individualismo y la competición haciendo que el niño construya una relación social positiva con los demás, que mejore su empática, cooperación y participación, y que desarrolle una imagen positiva de él mismo y que aumente su alegría. Todo esto favorecerá el aprendizaje, diversión y hace que no haya discriminación entre ellos, por lo que es importante que se utilicen juegos cooperativos en el ámbito educativo.

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREAS	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>ESTANDAR:</b> Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.		
<b>Personal social</b>	<b>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</b>  ✚ Interactúa con todas las personas. ✚ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	✚ 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.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> <li>✚ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.</p>		
<b>Personal social</b>	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño, propone traer chicha morada en lugar de gaseosa, y dice que la chicha es más sana que la gaseosa.</li> <li>✚ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Ejemplo: El niño dice que está molesto porque en casa le llamaron la atención por no tomar rápido el desayuno.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>		
<b>Psicomotricidad</b>	<p><b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Comprende su cuerpo.</li> <li>✚ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo</li> </ul>

		para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.
<p><b>ESTANDAR:</b> Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>		
<p><b>Comunicación</b></p>	<p><b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>✚ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>✚ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</li> <li>✚ Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>		
<p><b>Comunicación</b></p>	<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>✚ Aplica procesos creativos.</li> <li>✚ Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad.</li> <li>✚ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le</li> </ul>

		gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>✚ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>✚ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”.</li> <li>✚ Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>		
<p><b>Matemática</b></p>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>✚ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>✚ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. Ejemplo: Un niño dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita.</li> <li>✚ Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.</li> </ul>
<p><b>ESTANDAR:</b> Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>		

<b>Ciencia y Tecnología</b>	<b>INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Problematiza situaciones para hacer indagación.</li> <li>✚ Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>✚ Genera y registra datos o información.</li> <li>✚ Analiza datos e información.</li> <li>✚ Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática.</li> </ul>
-----------------------------	---	--

#### IV. PROYECCIÓN DE SESIONES

lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“Me expreso cantando y bailando”  Taller gráfico plástico	“Jugamos al lobo”	“Me divierto emitiendo sonidos”  Plan Lector	“reconociendo sonidos onomatopéyicos”	“Leemos textos con pictogramas”  Taller Gráfico plástico
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
“Realizamos lectura con códigos”  Taller Psicomotriz	“Leemos etiquetas conocidas”	“Jugamos que pase el rey”  Taller Gráfico plástico	“Completamos oraciones”	“Creamos un cuento”  Taller Psicomotriz

#### V. ENFOQUE TRANSVERSAL.

Enfoque Intercultural

#### V. ¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?

Tangibles : Hojas de trabajo, Afiches de información.

Intangibles : comentarios grupales. Lluvia de ideas

#### VI. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Cuaderno y/o folder de observación (descripción)

Anecdotario.

Cuaderno de campo

Ficha de observación.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Jaén  
 1.2. EDAD : 3,4y5 años  
 1.3. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez-Ana Cruz Bocanegra

**TITULO: “Jugamos al lobo”**

### II. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

**ESTANDAR: 3, 4 y 5 años;**

Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

AREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
P E R S O N A L S O C I	“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.	3 años	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.
		Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.	
		4 años	
		Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos	

A L		jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.	
		5 años	
		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.	

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	<i>Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</i>

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> <li>✓ Latas</li> <li>✓ Máscaras</li> </ul>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos en los sectores</li> </ul>	<p>➤ La docente realiza las actividades permanentes (Saludo, oración, calendario, cómo está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.)</p> <p style="text-align: center;"><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quien jugar cómo jugar.</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> <li>Orden: niños y niñas ya terminó el juego guarden los materiales con quien han jugado en cada sector.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les preguntamos ¿Cuéntenme a qué jugaron, con quién jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación</li> <li>Recojo de saberes previos</li> <li>Propósito y organización</li> <li>Problematización</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Problematización: se le invita a la asamblea a los niños y niñas.</li> <li>➤ Les preguntamos cómo se sienten, si recuerdan sobre la clase del día anterior.</li> <li>➤ Les planteamos una pregunta: ¿han jugado alguna vez en grupo cogiéndose de la mano?</li> <li>➤ Escuchamos sus comentarios.</li> <li>➤ El tema de hoy es: dialogar sobre el juego que vamos a realizar.</li> <li>➤ La docente presenta un sobre sorpresa con una lámina donde se muestra un grupo de niños en círculo cogidos de las manos.</li> <li>➤ Invita a un niño a sacarlo. ¿Qué ven en la lámina? ¿Qué estarán haciendo los niños? ¿Para qué se habrán cogido de las manos? ¿podremos hacerlo nosotros también?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Asamblea</li> <li>Exploración del material que se va utilizar</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica a los niños que se sienten en círculo.</li> <li>- Les canta una canción: El lobo</li> </ul> <p>El lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o será para navidad.</p> <p>El lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o será para navidad.</p> <p>¿Lobo que estás haciendo? Me estoy bañando</p> <p>El lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o será para navidad.</p> <p>El lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o será para navidad.</p> <p>¿Lobo que estás haciendo? Me estoy poniendo el pantalón...</p> <p><b>Diálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente sigue cantando la canción hasta llegar al final.</li> <li>➤ Los niños muy atentos escuchan la canción para luego realizar el juego.</li> <li>➤ En seguida la docente les hace recordar las palabras de cortesía, para salir al patio de la I.E. para realizar dicho juego.</li> <li>➤ La docente pide a los niños que formen un círculo entre todos y se cojan de las manos.</li> <li>➤ Ahora la docente les explica que van a realizar el juego que ya los había mencionado en el aula.</li> <li>➤ La docente de todo el grupo pide a uno que haga el rol del lobo, mientras ella con los demás niños realizan el juego.</li> <li>➤ Todos los niños participan en el juego, una vez terminado el niño que participo de lobo empieza a correr para atrapar a sus compañeros simular comérselos.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <p>Una vez terminado el juego regresan al aula para dialogar sobre lo realizado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Invitamos a los niños a preguntar a sus padres sobre el juego: ¿Ellos han jugado?, ¿Cómo lo jugaban?</li> <li>▪ Al día siguiente nos contarán la conversación con sus padres.</li> </ul>
Evaluación	<b>CIERRE (15')</b>
Retroalimentación	¿Qué hemos realizado? ¿Qué han utilizado? ¿Qué les pareció lo que hicieron? ¿Se logró el propósito?

## ANEXO



### MAPA DE CALOR DE 3,4 Y 5 AÑOS

Actividad: “Jugamos al lobo”					
Área y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observa
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOPI LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEJO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PEÑA, Angie Jazmin				
17	SAAVEDRA SANCHEZ Erlinda Rosalia				
18	CARRASCO TORRES Verinica				
19	GALINDO CHOQUEPOMA Edinson Paul				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL : Jaén  
 1.2. EDAD : 3,4 y 5 años  
 1.3. PROFESORAS : Rosa Sofia Carhuatanta Vásquez-Ana Cruz Bocanegra



**TITULO: “Jugamos que pase el rey”**

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

<b>ESTANDAR: 3, 4 y 5 años:</b>			
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes</p>			
AREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
P E R S O N A L S O C I A	<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: red;">+</span> Interactúa con todas las personas.</li> <li><span style="color: red;">+</span> Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li><span style="color: red;">+</span> Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	3 años	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.</p>
		<p>Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Ejemplo: Un niño, le propone jugar con bloques a otros niños. Construyen de manera conjunta una torre.</p>	
		4 años	
		<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses. Ejemplo: Un niño propone a sus amigos jugar “matagente” con lo que el grupo está de acuerdo y les dice que no vale agarrar la pelota con la mano.</p>	
		5 años	
		<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone</p>	

L		ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	
---	--	---	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUE NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE USARÁ EN ESTA SESIÓN?
➤ Adecuar el aula para el desarrollo de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Imagen</li> <li>✓ Lápiz, crayolas, pinturas.</li> <li>✓ Hojas bond.</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos en los sectores</li> </ul>	<p>La docente realiza las actividades permanentes (Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.)</p> <p style="text-align: center;"><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <p><b>Planificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas deciden en que sector jugar y les preguntamos ¿dónde quieres jugar en el sector de construcción, sector del hogar?</li> </ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan en pares organizan su juego y deciden a qué jugar, con quien jugar cómo jugar.</li> </ul> <p><b>Ejecución o desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, se observa sin interrumpir el juego.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden: niños y niñas ya termino el juego guarden los materiales con quien han jugado en cada sector.</li> </ul> <p><b>Socialización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les preguntamos ¿ Cuéntenme a que jugaron, con quién jugaron?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <p>Los niños y niñas dibujan lo que hicieron y exponen sus trabajos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Recojo de saberes previos</li> <li>• Propósito y organización</li> <li>• Problematización</li> </ul>	<p><b>INICIO (15')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematización: se le invita a la asamblea a los niños y niñas.</li> <li>• Les preguntamos cómo se sienten, si recuerdan sobre la clase del día anterior.</li> <li>• Les planteamos una pregunta: ¿ han visto jugar a dos niños que se cogen de las manos en forma de puente?</li> <li>• Escuchamos sus comentarios.</li> <li>• El tema de hoy es: jugaremos el Rey pasa.</li> <li>• La docente presenta dos láminas donde se muestra a dos niños cogidos de las manos y la otra donde están agrupados.</li> <li>• La docente ubica las láminas en la pizarra y pide a los niños que observen.</li> <li>• ¿Qué ven en la lámina? ¿Qué estarán haciendo los niños? ¿para qué se habrán cogido de las manos los dos niños? ¿podremos hacerlo nosotros también?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asamblea</li> <li>• Exploración del material que se va utilizar</li> <li>• Desarrollo de la técnica</li> <li>• Verbalización</li> </ul>	<p><b>DESARROLLO (50')</b></p> <p><b>Vivencia de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente indica a los niños que se sienten en círculo.</li> <li>• Los niños y niñas muy atentos escuchan a su maestra:</li> <li>• La docente los menciona esta vez jugaremos el rey pasa ya que todos participaremos en el juego.</li> <li>• La docente hace recordar las palabras de cortesía, para salir fuera del aula a realizar dicho juego</li> <li>• Dos niños o niñas se toman de la mano frente a frente de tal manera que formen un arco o puente.</li> <li>• Los demás niños a cierta distancia forman filas para luego ir pasando por debajo del arco o puente.</li> <li>• Los dos niños eligen ser “sol o luna” sin que los demás escuchen.</li> </ul> <p><b>Díálogo a partir de la experiencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los dos niños eligen ser “sol o luna” sin que los demás escuchen.</li> <li>• Comienza el juego: cantando los de la fila pasan por debajo del arco que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar, tras, tras, tras, en la última expresión los del arco bajan los brazos y atrapan al niño y con voz baja</li> </ul>

	<p>para que los otros no escuchen preguntan a donde quiere ir, una vez que el niño elige se coloca detrás del niño del arco al que corresponde y lo toma por la cintura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• continua el juego de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan elegido uno de los dos arcos. Se da entonces, una prueba de fuerza.</li> <li>• Firmemente agarrados por la cintura del compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a hala hacia atrás en dirección contraria al otro grupo.</li> <li>• Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro u que se suelte un niño y caigan al suelo varios de ellos.</li> </ul> <p><b>Transferencia a otras situaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente pide a los niños regresar al aula para hacer un dialogo sobre lo realizado. Invitamos a los niños a preguntar a sus padres sobre el juego: ¿Ellos han jugado?, ¿Cómo lo jugaban?</li> <li>• Al día siguiente nos contarán la conversación con sus padres.</li> </ul>
Evaluación	<b>CIERRE (15')</b>
Retroalimentación	¿Qué hemos realizado? ¿Qué han utilizado? ¿Qué les pareció lo que hicieron? ¿Se logró el propósito?

**ANEXO:**



## MAPA DE CALOR DE 3,4 Y 5 AÑOS

Actividad: “Jugamos que pase el rey”					
Area y competencia	Personal Social “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”				
Criterio Evaluación	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros a través de los juegos cooperativos.				
Estudiante		Logrado	Proceso	Inicio	No observado
1	ALEJANDRIA AGUILAR, Briana Briyith				
2	CAMPOS VASQUEZ, Cristhofer Yiyo				
3	CRUCES LESCANO, Ruth Elizabeth				
4	DIAZ TAISH, Matias Gael				
5	FERRER TORRES, Rohyt Alexander				
6	LLONTOP LLATAS, Liam Fabian				
7	MANOSALVA BERMEO, Maryori Zaomy				
8	ORTIZ MIRANDA, Ashley Itzhaya				
9	ARCE DOMINGUEZ, Pol Anderson				
10	CAMPOS TORRES, Celeste Belen				
11	CRUCES LESCANO, Esther Noemí				
12	DOMINGUEZ ALZAMORA, Steven Caleb				
13	FERNANDEZ FERNANDEZ, Ivana Damarieck Salustriana				
14	MESTANZA SUAREZ, Marck Sebastian				
15	MONDRAGON PEREZ, Kaled Adrian				
16	MORI PENA, Angie Jazmin				
17	SAAVEDRA SANCHEZ Erlinda Rosalia				
18	CARRASCO TORRES Verinica				
19	GALINDO CHOQUEPOMA Edinson Paul				