



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

TESIS

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA
ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P.S.M
AGROPECUARIO TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA**

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

Bach. ALTAMIRANO SANCHEZ, MARIA YOLANDA

Bach. HERRERA CHUMACERO, NATALY PAOLA

Bach. MINGA AVILA, DENNISSE MILAGROS

JAÉN – PERÚ

2026

INFORME DE SIMILITUD

JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P.S.M AGROP...

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Victor Andrés Belaunde"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::18643:595891325

51 páginas

Fecha de entrega

30 may 2026, 4:09 p.m. GMT-5

14.689 palabras

Fecha de descarga

30 may 2026, 4:11 p.m. GMT-5

81.380 caracteres

Nombre del archivo

JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E....docx

Tamaño del archivo

7.5 MB

18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Trabajos entregados

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)



Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TITULO:

Juegos lúdicos para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza

AUTORES:

Bach. Altamirano Sanchez, Maria Yolanda

Bach. Herrera Chumacero, Nataly Paola

Bach. Minga Avila, Dennisse Milagros

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Lic. Roque Huatangare Tocto

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-0215-4451>

SEDE Y LUGAR DE LA INSTITUCIÓN:

Institución Educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza

Lugar : Bagua

Distrito : Bagua

Provincia : Bagua

Región : Amazonas

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de inicio : Marzo del 2023

Fecha de término : Diciembre del 2023

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO:

Línea de investigación : Pedagogía, currículo y didáctica

Eje temático : Atención y educación a la primera infancia

JURADO:

Presidente : Mag. Sara Elisa Moreno Alberca

Secretario : Mag. Luz Angélica Rivera Villegas

Vocal : Mag. Adamastor Remberto Fernández Chamaya

A mi familia, por ser mi refugio, mi fuerza y mi inspiración. Su apoyo incondicional ha sido el pilar de cada paso en este camino.

María

A mis padres, por ser mi faro en los momentos más difíciles. Este logro no sería posible sin su amor y sacrificio.

Nataly

A mis padres, por su amor y apoyo incondicional en cada paso de mi formación. Esta meta es tan suya como mía.

Dennisse

A los docentes de la ESPP Víctor Andrés Belaunde por su paciencia y apoyo profesional; a los niños por su disposición y actitud lúdica en esta investigación.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Altamirano Sanchez Maria Yolanda, identificado con DNI N° 45940906, Herrera Chumacero Nataly Paola, identificado con DNI N° 76167084 y Minga Avila Dennisse Milagros, identificado con DNI N° 47671934; estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la tesis titulada: Juegos lúdicos para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.

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

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

Jaén, 05 de diciembre de 2025.



Altamirano Sanchez Maria Yolanda
DNI N° 45940906



Herrera Chumacero Nataly Paola
DNI N° 76167084



Minga Avila Dennisse Milagros
DNI N° 47671934

ÍNDICE

	Pág.
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1.1. Antecedentes de la investigación	15
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	15
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	17
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema.....	18
1.1.3. Enunciado del problema.....	21
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.2.1. Objetivo general	21
1.2.2. Objetivos específicos	21
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. TEORÍAS Y ENFOQUES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR	23
2.1.1. Teoría del aprendizaje social de Bandura	23
2.1.2. Teoría sociocultural de Vygotsky.....	24
2.1.3. Teoría de recursos y capacidades	25
2.1.4. Teoría del juego de Spencer	25
2.1.5. Enfoque de desarrollo personal.....	26
2.2. CONVIVENCIA ESCOLAR	26
2.2.1. Aproximación conceptual	26
2.2.2. Valores que implican la convivencia.....	27
2.3. JUEGOS LÚDICOS PARA LA CONVIVENCIA	29
2.3.1. Importancia del juego lúdico para la convivencia escolar	29
2.3.2. Tipos de juegos lúdicos para la convivencia escolar	30
2.3.2.1. Juego armando torres	30
2.3.2.2. Juego en el bosque.....	31
2.3.2.3. El rey manda.....	32
2.3.2.4. Juego del pañuelo.....	33

2.3.3. Planificación de proyectos e implementación de sesiones de aprendizaje con juegos lúdicos.....	33
CAPÍTULO III. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	35
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	35
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN	37
3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas	37
3.2.1.1. Campo de acción 1: Planificación curricular	37
3.2.1.2. Campo de acción 2: Juegos lúdicos	41
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	53
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS	63
ANEXOS.....	68

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito mejorar la convivencia escolar aplicando juegos lúdicos como estrategia didáctica en los niños de 4 años. Se utilizó metodología cualitativa, de tipo investigación-acción, con una muestra en la cual participaron 20 estudiantes y 3 docentes del nivel inicial, aplicando la técnica de observación, cuyos resultados de diagnóstico de inicio indica que la mayoría de los estudiantes se encontraban en nivel de inicio. Luego de aplicar los juegos lúdicos 14 de 20 niños, que constituye la mayoría, transitaron al nivel logrado. Se concluye que la mejora significativa de la convivencia de niños de 4 años se logra con la planificación curricular participativa y contextualizada de proyectos y sesiones de aprendizaje implementadas con juegos lúdicos como estrategia didáctica; enriquece el proceso de acompañamiento del docente e incrementa su interacción con todas las personas, la construcción colectiva y participativa.

Palabras clave: Juegos lúdicos, convivencia escolar, educación inicial.

ABSTRACT

The study aimed to improve school coexistence by applying play-based activities as a didactic strategy in 4-year-old children. A qualitative, action-research methodology was used with a sample of 20 students and 3 early childhood teachers. Following the observation technique, the initial diagnosis showed that most students were at the 'beginning' level. After applying the pedagogical games, 14 out of 20 children, which represents the majority, moved to the 'achieved' level. They concluded that social coexistence in 4-year-old children is significantly improved through participatory and contextualized curricular planning of projects and learning sessions implemented with educational games as a teaching strategy; it enriches the teacher's guidance process and increases children's interaction with others, as well as the collective and participatory construction of all.

Keywords: Recreational games, school coexistence, early childhood education.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la convivencia escolar se presenta como aspecto crucial en el desarrollo integral de los niños, puesto que es determinante para la formación de habilidades sociales, donde el juego realiza una función fundamental para su expresión y manifestación (Ocupa, et al., 2023).

Como manifiestan Canaza y Canaza (2024), la persistencia de situaciones violentas en distintos entornos sociales representa un desafío significativo frente a los esfuerzos por fomentar una convivencia armoniosa. Esta realidad demanda una respuesta urgente, ya que es fundamental identificar y tratar las raíces del problema. Resulta indispensable que la comunidad educativa tome conciencia del impacto que estos hechos pueden tener, especialmente en la salud mental y la seguridad de los estudiantes, siendo los pequeños los más vulnerables ante estas situaciones.

Al caracterizar la problemática en la I.E.I.P.S.M Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, lo más relevante fue la escasa convivencia escolar en pequeños de 4 años, provenientes de hogares con problemas emocionales, con dificultades para convivir en armonía entre compañeros, poco respeto a los acuerdos, desgano al trabajo en equipos o grupos, para compartir materiales y en caso extremo, con agresiones físicas.

Frente a esta problemática se planteó la interrogante ¿Cómo mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.I.P.S.M. Agropecuario

Toribio Rodríguez de Mendoza-Bagua? Ante lo cual se planteó el objetivo general: mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza- Bagua, aplicando juegos lúdicos como estrategia didáctica. Para su concreción se implementó y ejecutó un plan de intervención pedagógica enfocada en juegos lúdicos, en el marco de la investigación acción, que aseguró las mejoras en la convivencia de los niños.

La investigación buscó potenciar en la convivencia escolar con actividades lúdicas desarrolladas mediante el juego, favoreciendo así su desarrollo emocional y social; interacción esencial para el aprendizaje de habilidades sociales y emocionales. Tras la implementación y ejecución de los juegos lúdicos, los pequeños revelaron una superación significativa en sus interacciones, una disminución en los conflictos y una mayor habilidad para trabajar en grupo, entre otros aspectos de convivencia.

El informe se estructuró en cuatro capítulos. El primero, detalla el planteamiento de la indagación, que compila los antecedentes, caracterización problemática, enunciado diagnóstico, objetivos y justificación del estudio. El II apartado, corresponde al marco teórico que refiere las teorías relevantes que sustentan la investigación, en función a campos de acción. En capítulo III, especifica y caracteriza la metodología y desarrollo del plan de acción y en el IV, se revela la disyuntiva de los hallazgos en relación a los objetivos planteados. Por último, las conclusiones, recomendaciones y referencias.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

Con respecto al estudio, Jiménez y Vaca (2023), en su investigación referida a la convivencia escolar, tuvo como propósito generar dinámicas participativas que contribuyan a fortalecer la convivencia infantil en niñas de 5 a 7 años; utilizaron una metodología cuantitativa, diseño no experimental, obteniendo como resultados que las niñas y los niños, relacionan estrechamente la convivencia escolar con las acciones que se desarrollan en la escuela, como: ir al colegio y ser amable, estudiar, dibujar, colorear, hacer tareas y comportarse como se acuerda, ser afectuosos y asumir las rutinas escolares, en medio de las diferencias y vivir en el marco del respeto con sus pares, llegando a concluir que los niños logran mejorar su convivencia escolar al participar activamente en espacios escolares diseñados para inculcar la consideración mutua y la construcción de identidad en un ambiente de diversidad.

Salazar (2023), ejecutó el estudio sobre estrategias lúdicas y socialización, cuyo propósito fue analizar la correlación entre dichas lúdicas y la socialización de los niños que cursan educación inicial. Utilizó una metodología

de tipo correlacional, una muestra de 60 profesores. En sus resultados se precisa que es importante proporcionar estrategias lúdicas las cuales pueden ser implementadas desde la planificación de clase con la finalidad de mejorar la integración, comunicación y expresión emocional en los estudiantes, concluyendo que al aplicar actividades lúdicas desde la planificación permite fortalecer en los estudiantes la interacción social, promoviendo así un clima positivo en el aula.

Patiño y Anais (2022), en su tesis titulada experiencias de aprendizaje y el desarrollo de aptitudes del ámbito de convivencia al retorno seguro de clases presenciales de los pequeños de educación inicial, su propósito fue determinar las experiencias y la destreza en convivencia; la técnica empleada fue cualitativa se realizó la aplicación de recursos como la entrevista validada por profesionales, la incidencia de un aprendizaje centrada en las experiencias, teniendo posibilidades de tener un proceso de adquisición de nuevos conocimientos mucho más eficiente y eficaz, capacidades y habilidades que estarán siendo esenciales para el desarrollo educativo de los discentes, mejorando su capacidad para resolver disyuntivas y afrontar nuevos retos. Concluyeron que las experiencias de aprendizaje influyen positivamente en el desarrollo de aptitudes relacionadas con la convivencia escolar, especialmente en el retorno a las clases presenciales.

Gutiérrez et al. (2021), en su tesis sobre aptitudes impulsivas en la convivencia escolar de los discentes de transición, cuyo propósito de estudio fue descubrir cómo la conducta agresiva afecta la convivencia escolar, se utilizó la metodología de diseño no correlacional de estudio cualitativo. Los hallazgos sugieren una intervención inmediata para abordar las conductas negativas de los niños, como actos violentos, desinterés en las clases y carencia de apoyo de los progenitores, llegando a concluir que los niños tienen una mala convivencia dentro de los salones de clases ya que tienen comportamientos agresivos influenciados por actitudes que observan y viven en su entorno inmediato.

Hernández y Cortez (2021), desarrolló la investigación para determinar la influencia del entorno de aprendizaje en la convivencia escolar de los discentes de transición del Jardín Infantil, desarrollando una investigación cualitativa tipo descriptivo, la población de estudio fueron 60 discentes del jardín

de 4 a 6 años. Como resultado, en esta investigación. Se deduce que la falta de convivencia es la razón detrás de los problemas de los alumnos de transición, lleva a que los estudiantes no se interesen en el estudio y por ende presenten niveles de aprendizaje de las competencias en niveles bajos. Concluyeron que la falta de convivencia escolar afecta negativamente el interés por el aprendizaje en los discentes del Jardín Infantil Crayolín, lo que resulta en bajos niveles de desarrollo de competencias.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Herrera (2025), desarrolló el estudio en convivencia escolar en niños de 5 años, para determinar la influencia de la dramatización en su convivencia escolar; con un enfoque cuantitativo, metodología pre experimental, muestra de 24 niños. Los resultados muestran que luego de aplicar la estrategia de la dramatización hubo un tránsito significativo hacia el logro ya que, en el post test, el 79.17% demuestra confianza y control a la hora de expresarse oralmente; 91.67% en logrado en las relaciones interpersonales respeta a sus compañeros y docentes” en el pos test en 91,67% en nivel logrado; T tabulada (Tt) de 1.71 y la T calculada (Tc) e 31,27 con una significancia bilateral 0.000 inferior al nivel establecido. Concluyó que la dramatización influye significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar en preescolar.

Santisteban (2024), desarrolló el estudio para reforzar la convivencia escolar en pequeños del nivel inicial de un centro educativo de Mórrope; su propósito fue sugerir un programa de técnicas lúdicas para reforzar la convivencia escolar, teniendo como metodología tipo básica, con un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y corte transversal, se usó una ficha de observación para la recopilación de datos para evaluar el nivel de convivencia escolar a 25 pequeños de cinco años del nivel inicial. Los productos señalaron que el 60% de los pequeños se posicionaban en un nivel de proceso, el 32% en el nivel logrado y el 8% en el nivel inicio.

Pérez (2023), investigó sobre convivencia en niños de educación inicial con el propósito de determinar si el taller de dramatización mejora la convivencia escolar de los niños de 4 años de la Institución Educativa. Utilizó una metodología cuantitativa, diseño pre-experimental, muestra de 22 infantes, la observación y escala de estimación como instrumento. Los resultados muestran

que luego de aplicar del taller de teatro, el 68% alcanzó el nivel destacado en todos los desempeños de convivencia. Concluyó que los estudiantes incrementaron significativamente su desempeño aplicando el taller de teatro basado en representaciones dramáticas contextualizadas.

Lozano y Marquina (2022), desarrollaron el estudio en convivencia escolar para determinar la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de convivencia escolar en niños de 4 años, utilizando un diseño cuasi – experimental con grupo de control, mediante la técnica de observación y una muestra de 50 niños. Los resultados del pre test determinan que tenían baja convivencia escolar; sin embargo, luego de ejecutar los talleres de juegos cooperativos, los resultados del post test mostraron mejoras significativas; 72%, se ubicaron en el nivel logrado. Concluyeron que los juegos cooperativos como estrategia mejora la convivencia de manera significativa en los niños(as) de cuatro años, dispuestos a compartir materiales, con expresiones verbales respetuosas y respeto mutuo.

Rivas (2022), en el desarrollo de la investigación sobre la convivencia escolar, cuya finalidad general deducir la incidencia de las interacciones positivas en el fortalecimiento de la convivencia entre los niños del nivel inicial, estudio de tipo descriptivo bajo el enfoque cuantitativo, diseño experimental, una muestra de 22 niños de 5 años, una escala tipo Likert como instrumento, obtuvo un valor de -4,110 en la prueba t de Student para muestras conectadas con un nivel de transcendencia de ,000, lo cual evidenció que las interacciones positivas generaron un impacto significativo en la convivencia escolar de los discentes del nivel inicial; por lo tanto se concluye que dichas interacciones contribuyen de manera significativa al reforzamiento de la convivencia entre los pequeños de esta etapa educativa.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

La convivencia armoniosa en los grupos humanos, tiene un punto de inicio en la familia, siendo la crianza desde casa la base fundamental. Sin embargo, la realidad de convivencia en el Perú, muestra cifras alarmantes de bullying o maltrato en las escuelas de educación básica. Según UNICEF (2016), 58% de niños y niñas han sido golpeados en su casa, y 70% de niños han sufrido violencia psicológica desde el hogar.

En América Latina, un estudio reportó que el 30% de los escolares afirma haber sido víctima de violencia escolar en alguna de las dimensiones planteadas; sin embargo, los agresores operan en grupo o manada para lograr el sometimiento de la víctima a través de la fuerza física o la coerción psicológica, para obligarla a decir cosas o cometer actos en contra de su propia voluntad. Escenarios donde es notoria la falta de prevención y la escasa preparación de docentes, directivos y administrativos, quienes no actúan adecuadamente ni intervienen con anticipación, ante situaciones de violencia escolar según expresa (Ocupa, et al., 2023).

Las instituciones educativas en todo el país necesitan realizar cambios en su enfoque educativo, no limitándose únicamente al aprendizaje de conceptos y conocimientos convencionales, donde es esencial que los estudiantes sean formados en aspectos éticos y morales, ya que estos forman parte integral de todos los seres humanos como expresa (Minga, 2022). El mismo autor expresa que si logramos que la educación que promovemos incluya estos aspectos, entonces los valores podrán ser desarrollados en los estudiantes durante su tiempo en la escuela, un lugar donde pasan gran parte de su vida y donde moldean su identidad

Los cambios en la práctica de valores, en la convivencia escolar que vienen ocurriendo en los momentos actuales, y que se manifiestan en las actitudes negativas de los discentes en el aula y en el entorno educativo, se convierten en una situación problemática de prioridad, por lo tanto, implica realizar una evaluación de lo que conduce a la decadencia de los valores en los adolescentes. Huamani (2022), menciona que toda persona debe tener una escala de valores para guiar sus actitudes y comportamientos, así como el valor de respeto debe ser el de prioridad en sus relaciones escolares, familiares y comunitarias.

La Institución Educativa I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza ubicada en la provincia de Bagua, de tipo polidocente, que atiende a las 3 edades, con servicios básicos adecuados, recibe el apoyo de diversas instituciones cercanas o aledañas como la policía, centro de salud, Municipalidad provincial, defensoría del niño y adolescente, entre otras. Los estudiantes proceden de familias con recursos económicos bajos, en su mayoría secundaria

completa, que trabajan horas extras, que no disponen de tiempo para acompañar a los hijos, con carga emocional e intolerancia a los que genera incompreensión y estrés social.

Caracterizando la problemática, ésta se enfoca en los infantes del aula de 4 años relacionada con su convivencia escolar, cuyas muestras más resaltantes se observan en su escaso convivir en armonía entre compañeros. El diagnóstico muestra poco respeto a los acuerdos, les cuesta integrarse y trabajar en grupos o en equipos y compartir materiales. En algunas ocasiones reaccionan con agresiones físicas lastimando la integridad de los demás, situaciones de interacción y relaciones humanas que afectan el proceso de enseñanza aprendizaje y no permiten un adecuado desarrollo social, emocional, motriz y cognitivo de los niños.

Uno de los hallazgos que más preocupaban fue la aparición de conductas agresivas, manifestadas en empujones, golpes y actitudes poco tolerantes hacia los demás, lo que afectaba la seguridad y bienestar emocional dentro del aula. Estas conductas no solo impactaban la convivencia, sino que además repercutían negativamente en el aspecto social, emocional, motriz y cognitivo de los infantes. La carencia de aptitudes sociales y la escasa regulación emocional impedían que los niños resolvieran conflictos de manera pacífica, afectando su desempeño en las actividades pedagógicas y el ambiente general del aula.

Dado el diagnóstico inicial, la docente también formaba parte del problema, ya que la planificación y ejecución de estrategias didácticas tiene una función primordial en la promoción de una convivencia escolar adecuada. Se observó que, en un primer momento, las estrategias utilizadas no eran suficientemente efectivas para abordar los conflictos de convivencia ni fomentar la interacción positiva entre los niños; por ello, se planteó como eje de intervención el fortalecimiento de la planificación y ejecución de sesiones de aprendizaje basadas en el uso de juegos lúdicos como táctica didáctica. La docente tuvo una función activa en el diseño e implementación de estas sesiones, estructurando actividades específicas que facilitaran a los infantes desarrollar habilidades sociales y estabilizar sus sentimientos dentro del contexto escolar.

La problemática de la convivencia escolar en pequeños de 4 años no solo radicaba en la falta de habilidades sociales de los estudiantes, sino también en la necesidad de mejorar la planificación y ejecución docente. Ante esta situación problemática, inmersa en la práctica pedagógica, como docentes, conllevó a una reflexión crítica y sincera sobre la realidad de los estudiantes, y desarrollar acciones de mejora como la ejecución de los juegos lúdicos para la convivencia escolar de manera lúdica y armónica.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, Bagua?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza- Bagua, aplicando juegos lúdicos como estrategia didáctica.

1.2.2. Objetivos específicos

- Fortalecer la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje para la mejora de la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.
- Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para la mejora de la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio genera una reflexión académica para la convivencia escolar en los niños de educación inicial y los efectos de los juegos lúdicos; entendida más que aporte teórico como una transformación de la realidad educativa. Se fundamenta en su conexión, incidencia y ventajas que genera como cambio o mejora, brindando información relevante para abordar la convivencia escolar en los pequeños de educación inicial y las ayudas pedagógicas para crear un entorno propicio para vivir en armonía en los entornos donde se convive.

En el aspecto práctico, se justifica porque la convivencia escolar tiene una función fundamental en las entidades educativas. Se aplica para que los infantes se superen socialmente y aporten a la sociedad, construyan una cultura de paz y armonía, y formen vínculos que inculquen la convivencia social y académica.

En el aspecto metodológico pone a disposición el desarrollo de un nuevo protocolo para originar posteriores indagaciones colaterales y cuyos productos darán contribuciones significativas a la práctica pedagógica y la preparación integral del discente.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TEORÍAS Y ENFOQUES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

El estudio está inspirado en teorías significativas como del aprendizaje social de Bandura, socio cultural de Vygotsky, del juego de Spencer, de los recursos, capacidades y enfoque del desarrollo personal como se narran a continuación.

2.1.1. Teoría del aprendizaje social de Bandura

Según Bandura (1984, como se citó en Pereda, 2020), esta teoría es importante en el aprendizaje en los pequeños de esta edad, mediante la réplica las aptitudes y actitudes de los demás, en especial de sus progenitores y educadores, favoreciendo la ocurrencia de los procesos mediadores que ocurren y se transmiten en el medio social.

Bajo el marco de esta teoría los infantes de 3 a 5 años asimilan imitando las conductas de otros individuos, siempre interactuando con los demás compañeros y lo más resaltante que manifiesta es que el aprendizaje en los pequeños de la infancia se da mediante de la supervisión de las acciones de los demás y las consecuencias que estas tienen, de tal manera que la replican de manera muy significativa.

Para el estudio estos fundamentos son importante en la medida que los niños y adultos aprenden nuevos comportamientos, actitudes y reacciones emocionales al observar y modelar los comportamientos de otros, influenciados por factores del entorno natural y social, incluyendo las interacciones con otras personas, también es de suma importancia ayudar a crear entornos educativos y sociales que fomenten el desarrollo de comportamientos positivos y habilidades valiosas.

2.1.2. Teoría socio cultural de Vygotsky

Vygotsky (1978), considera que el aprendizaje es social, mediante la interacción entre seres humanos y el entorno; se necesita de otros para descifrar al mundo que nos rodea. Los niños logran experiencia, descubren nuevas destrezas y habilidades, formas de pensar y de comportarse y se adaptan a realidades distintas, y aprendizajes a través de la cultura y la sociedad donde interactúan. La ayuda de un sujeto más experimentado facilita diversos aprendizajes tanto el hogar como en la escuela y comunidad. El lenguaje como medio de interacción social con otros influye en su desarrollo cognitivo y en sus diversas actividades de la vida cotidiana (Herrera, 2025).

Esta teoría enfatiza que el aprendizaje no solo se da a través de la interacción con adultos o personas mayores, sino también con otros niños, la colaboración y el trabajo conjunto con los demás, haciendo de la adquisición de conocimientos y habilidades un aprendizaje placentero. La noción de "zona de desarrollo próximo", que se alude a la distancia entre lo que un niño puede lograr por sí solo y lo que puede lograr con el apoyo de personas más capacitadas (Tamay, 2022).

Para Vygotsky (como se citó en Llamo, 2023), a través del juego se impulsa el desarrollo mental del niño, motiva hacer las cosas de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad a partir de su propia realidad social y cultural. A partir de tres años prioriza el juego sociodramático y la superación de su pensamiento egocéntrico mediante el intercambio lúdico de roles de carácter imitativo y el respeto por las normas de vida personal y colectiva.

En ese sentido, el aprendizaje surge de la interacción social y se facilita a través de la instrucción y la guía de adultos o personas más capacitadas tanto

en el hogar a través de los padres y hermanos mayores como en la escuela mediante el acompañamiento del tutor o profesor de aula.

2.1.3. Teoría de recursos y capacidades

López et al. (2019), manifiesta que esta teoría está relacionada a los juegos pues debido a ello también les enseñan a los niños a resolver problemas y tomar decisiones, ya que, a través de la creación de escenarios y situaciones, deben buscar soluciones y tomar decisiones para avanzar en el juego, esto les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y solución de disputas, que serán elementales en su vida diaria.

Los niños también pueden aprender a colaborar en el juego, a colaborar y a comunicarse de manera efectiva. En conclusión, el juego no solo es divertido para los niños, sino que también es crucial para su desarrollo integral, pues les proporciona múltiples ventajas, desde el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, hasta el fortalecimiento de su desarrollo físico y su bienestar emocional.

2.1.4. Teoría del juego de Spencer

Conocida como la teoría del exceso de energía, implica que a medida que la sociedad mejora y se desarrolla, la gente acumula una gran cantidad de energía que antes había gastado en la supervivencia y lo expresa a través del movimiento del cuerpo. Sostiene que el juego desarrolla el equilibrio interno, se libera energía en exceso de manera inmediata y espontánea. Considera que el juego era una actividad motriz corporal, artística y estética, esencial para evitar el estrés, mantenerse ocupado y desarrollar acciones sociales con los pares y otros seres que rodean al niño (López, et al., 2019).

Considera que los niños pueden dedicar mucho tiempo al juego; he ahí donde interviene la acción educativa, con estrategias eficaces para desarrollar el proceso de evolución social y de aprendizaje de carácter emocional, social, cognitivo, volitivo, entre otros. La acción pedagógica del docente, la planifica y la desarrolla en diferentes momentos, eventos y escenarios de enseñanza y aprendizaje.

El juego sirve como medio y soporte para la interacción con objetos y elementos, en momentos de sorpresa y aventura, donde el niño busca emociones y experiencias nuevas, siguiendo el proceso lúdico; se determina

límites, campos y reglas en el juego; así como un equilibrio entre la tensión y la relajación, llegando al disfrute en toda actividad lúdica (Tamay, 2022).

2.1.5. Enfoque de desarrollo personal

El enfoque de Desarrollo Personal, se centra en reconocer a cada niño y niña como un ser único, con características, intereses, necesidades y potencialidades propias, que se desarrolla de manera integral. Enfatiza en el proceso de socialización mediante el cual los seres humanos se desarrollan como personas, alcanzando progresivamente el máximo de sus potencialidades a través de transformaciones continuas de carácter biológico, cognitivo, afectivo, conductual y social a lo largo de su vida (Minedu, 2016).

En consecuencia, este enfoque resulta fundamental para la convivencia escolar, ya que nos permite reconocer a cada niño como un ser único, con características y formas de aprendizaje particulares; del mismo modo, nos impulsa a valorar y respetar sus diferencias, así como a ofrecerles las oportunidades y el acompañamiento necesarios para favorecer su desarrollo integral.

2.2. CONVIVENCIA ESCOLAR

2.2.1. Aproximación conceptual

De acuerdo a Ortiz et al., (2023), la convivencia en las escuelas surge de la relación entre todos los miembros de la institución educativa, en su construcción con respeto, aceptación de las diferencias y voz igual para todos, será positiva.

Fierro et al. (2019), sostienen que es una habilidad que se va formando desde la infancia, a medida que los pequeños aprenden a vincularse con los demás y a valorar las normas establecidas, es fundamental que en el proceso de educación se promueva la convivencia como un valor esencial en la sociedad, enseñando a los niños a ser respetuosos, empáticos y a dar solución a sus diferencias de modo constructiva.

De la Cruz et al. (2020), citando a Vygotsky enfatiza que la interacción mediante el contacto con los demás miembros de su entorno social, desempeña una función primordial en el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes

y capacidades; es el mecanismo principal mediante el cual se interiorizan las normas, los valores y las destrezas indispensables para desenvolverse adecuadamente dentro de una sociedad específica.

Se entiende que la convivencia es un eje esencial de la educación desde los primeros años de vida, como un proceso y acción vida; que se construye en el hogar, el aula, la escuela; está presente en todos los espacios, mediatos e inmediatos que rodean al niño.

2.2.2. Valores que implica la convivencia

El término convivencia escolar alude a la forma en que los discentes, los docentes, los demás miembros de la comunidad educativa interactúan en el entorno escolar (Pacheco et al., 2023), quien señala aspectos importantes de la convivencia escolar.

El respeto, sustentado en la consideración mutua entre todos los involucrados. Esto implica respetar las diferencias, los espacios personales y las opiniones de los demás.

La tolerancia, es importante promover la tolerancia hacia las distinciones individuales, respetando la pluralidad en aspectos como la raza, la religión, el género o las capacidades.

La comunicación efectiva, implica promover el diálogo claro, respetuoso y abierto entre todas las personas de la institución, como herramienta para resolver problemas y mejorar la convivencia.

La participación activa, referida a colaborar en la vida escolar y participar en la toma de decisiones y la solución de disyuntivas. Esto les permite desarrollar habilidades de liderazgo y responsabilidad mientras se sienten parte de la comunidad.

La promoción de normas claras y consistentes que promuevan valores como la responsabilidad, la honestidad, el respeto y la solidaridad.

La inclusión de todos los estudiantes, asegurando que todos tengan oportunidades iguales y acceso a una educación de alta calidad. Esto implica eliminar cualquier forma de discriminación y ayudar a los estudiantes con necesidades especiales.

La responsabilidad social, promueve niños más activos con relaciones positivas, afronta conflictos, trabaja en equipo, expresa sus sentimientos de manera adecuada e interpreta las señales sociales y conexiones relevantes con los demás, estas dificultades pueden llevar a la exclusión social, el aislamiento, falta de confianza y escasez de apoyo social (Gómez et al., 2022).

Por lo que se puede manifestar que es necesario, la prevención y abordaje de éstas disyuntivas; por tanto, es fundamental implementar estrategias y protocolos para la prevención y resolución de conflictos que puedan surgir entre los estudiantes.

Así mismo, la práctica de los valores de convivencia, conlleva a la prevención del acoso escolar, las desigualdades e iniquidades o marginaciones escolares; implementando estrategias y medidas adecuadas, a fin de promover un entorno seguro y sin violencia, con intervención temprana y desde una mirada armoniosa y comunitaria.

2.3. JUEGOS LÚDICOS PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Reátegui (2019), entiende que los juegos lúdicos son aquellos que se caracterizan por ser divertidos, entretenidos y que fomentan la participación activa de los jugadores. Así también, en esa misma línea, Tarazona (2022) expresa que los juegos lúdicos tienen reglas que deben seguirse para jugar correctamente, pudiendo decir que estas reglas establecen cómo se juega, cuál es el objetivo del juego, qué acciones están permitidas o prohibidas, entre otros aspectos.

Vásquez y Cabrera (2022), manifiestan que los juegos lúdicos suelen involucrar una competencia entre los jugadores, dicha competencia puede ser directa, como en los juegos de mesa donde los jugadores se enfrentan entre sí, o indirecta, como en los juegos de estrategia donde los jugadores compiten por alcanzar un objetivo común, también fomentan la interacción entre los jugadores, esto puede incluir la comunicación verbal o no verbal, la colaboración, la negociación, la toma de decisiones conjuntas, entre otros aspectos, la interacción entre los jugadores es clave para el desarrollo del juego y para mantener el interés y la diversión.

Del mismo modo, Pereda (2020), los juegos lúdicos suelen tener resultados y recompensas para los jugadores, estas recompensas pueden ser puntos, premios físicos, halagos verbales, reconocimiento social, entre otros.

Ayala (2021), manifiesta que, para los niños pequeños, el juego es fundamental para adquirir normas y valores, y los juegos de rol que respetan el orden y piensan desde el punto de vista del otro, son prácticos, algo que hacen para aprender y distraerse, y es una actividad que les permite socializar, esperar su turno, jugar roles, colaborar y crear una variedad de actividades de aprendizaje.

A través del juego, los pequeños representan diferentes roles y situaciones; usan objetos u otros elementos como símbolos para representar situaciones de la vida real como expresa.

2.3.1. Importancia del juego lúdico para la convivencia escolar

Milla y Rodríguez (2023), constituyen lúdicas que incluyen acciones motivadoras y de entretenimiento para los niños; estimulando las ganas por hacer algo jugando; a la vez posibilita la adquisición de manera espontánea, las reglas y conocimientos sin inconvenientes. En ese sentido, constituye una estrategia educativa para superar las dificultades socioculturales en el proceso de formación, un mundo de imaginación, al momento de interactuar, compartir conocimientos y percepciones de una manera divertida.

Mesa et al., (2020), sostienen que el juego establece las bases para adquirir sabidurías, cruciales para comunicarse, intercambiar ideas, solucionar diferencias y hacer valer su opinión se puede decir también que es una actividad que persigue el entretenimiento y la diversión, pero también tiene la función de desarrollar habilidades intelectuales, motrices y fomentar la socialización, el compartir, negociar y resolver conflictos con otros, lo cual promueve el asertividad.

Según Jaspi (2021), es uno de los mejores medios de aprendizaje para una sociedad con niños curiosos, creativos, saludables y felices, una oportunidad para descubrir nuevas experiencias mientras se conectan entre sí y con el mundo que les rodea. Así, como factor de desarrollo es una necesidad para descubrir, aprender y controlar objetos y situaciones, es esencial en el desarrollo y no solo

importante en la primera infancia si no a través de la imaginación y los juegos simbólicos, se fomenta el pensamiento abstracto.

Ayala (2021), señala que los juegos de rol permiten a los niños adoptar diferentes perspectivas y respetar el orden, ayudándoles a internalizar normas sociales y desarrollar habilidades esenciales como la empatía y la paciencia.

En resumen, el juego no solo contribuye a la convivencia, sino que también actúa como un motor o medio pedagógico para desarrollar la asertividad y el manejo de conflictos; un elemento fundamental para lograr buenos niveles de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial

2.3.2. Tipos de juegos lúdicos para la convivencia

Arias y Huaynate (2021), manifiestan que el juego estimula la imaginación, la creatividad y el intercambio de conocimientos, permitiendo a los niños explorar nuevas formas de interactuar con su entorno, debido a esto se genera un impacto positivo en la convivencia, ya que los estudiantes aprenden a colaborar, compartir y resolver conflictos de manera efectiva, creando un ambiente escolar más armonioso. Sugiere algunos juegos como:

2.3.2.1. Juego armando torres

Es una acción lúdica que motiva a los niños a jugar juntos, cuyo propósito fundamental es Interactuar con sus compañeros de forma respetuosa en actividades de juegos grupales en las cuales propone ideas y asume acuerdos. Para su mejor desarrollo, sigue el siguiente procedimiento (López y Loaiza, 2018).

- Se forman equipos de 3 a 5 niños y se entrega a cada grupo 10 tarros. Se explica que el objetivo es construir una torre con los 10 tarros sin que se caiga, trabajando juntos.
- Se establecen reglas claras: todos deben participar, se turnan y se escuchan entre ellos y deciden en grupo cómo armar la torre.
- A la señal, los equipos comienzan a construir su torre colaborando.
- El docente observa y guía, reforzando el respeto, la ayuda mutua y la toma de decisiones compartidas.

- Al terminar, se revisa si la torre se mantiene en pie y se felicita a todos por su trabajo en equipo.
- Se cierra con una breve reflexión sobre cómo se ayudaron y trabajaron juntos

2.3.2.2. Juego en el bosque

Para Pérez (2023), es un juego que involucra a los animales del bosque, que puede ejecutarse cantando o narrando un cuento sobre los animales. Incluye disfraces de los personajes, el niño selecciona el disfraz de su preferencia con ayuda de la profesora. El propósito es fomentar la amistad, la unión, el trabajo operativo y la comunicación y lograr que el niño asuma responsabilidades las actividades encomendadas. Se inicia presentando la canción o el cuento a representar describiendo el escenario y los personajes, y los niños van saliendo según el disfraz del personaje que escogieron, y van participando según el cuento que se va narrando. La docente expresa todos los niños son iguales sin importar las diferencias y todos deben ser amigos, así como los personajes del cuento

En el juego sobre el bosque, se sugiere el procedimiento siguiente.

- Los niños se colocan en círculo tomados de las manos, mientras uno de ellos representa al “lobo” y se ubica a un lado, de espaldas o cubriéndose los ojos.
- Todos cantan juntos la canción: "Juguemos en el bosque mientras el lobo no está..." y luego preguntan: “¿Lobo, estás ahí?”
- El “lobo” responde con frases como: “Me estoy poniendo los zapatos”, “Me estoy vistiendo”, etc., retrasando su aparición.
- Cuando el “lobo” diga “¡Sí, aquí estoy!", los niños corren y el lobo intenta atrapar a uno. Si alguien es atrapado, puede convertirse en el nuevo lobo o quedarse con él.
- Luego, se reinicia el juego cambiando el rol del lobo para que todos participen.

Se reflexiona sobre las actividades realizadas en base a interrogantes como ¿Cómo se defendieron del lobo? ¿Cómo han colaborado entre compañeros para defenderse del lobo o representar el rol del animalito?

2.3.2.3. El rey manda.

Se basa en la participación cooperativa de los niños, escuchando las indicaciones y respetando turnos. Fomenta el trabajo colaborativo y la interacción entre compañeros (Llamo, 2023). Propone el siguiente procedimiento:

- Los niños forman un círculo siguiendo indicaciones de la docente.
- Se explica que elegirán democráticamente a un niño para desempeñar el rol de “rey”. Se hace hincapié que el rey será producto de la decisión de todos y todas sin excepción.
- El “rey” elegido da órdenes sencillas que los demás deben seguir evidenciando movimiento, secuencia y respeto (por ejemplo: “El rey manda saltar”, “El rey manda aplaudir”). Los niños escuchan la indicación del rey, esperan la indicación dada, sin perjudicar a los demás, lo hacen respetando a todos.
- Después de varias órdenes, se cambia el rol de “rey” para que todos tengan la oportunidad de participar y se sientan interesantes y motivados. Se busca que los niños comprendan y asimilen el significado de responsabilidad, respeto, bien común y compromiso.
- Al final, se realiza una reflexión breve guiados por interrogantes clave: ¿Cómo se sintieron al esperar su turno? ¿Qué hicieron para respetar y ayudar a sus compañeros? La idea es fortalecer la convivencia y el trabajo conjunto hacia el bien común.

2.3.2.4. Juego del pañuelo

Ayala (2021), indica que es apropiado para desarrollar acciones que implica concentración, respeto a los roles y acuerdos. Su procedimiento más apropiado requiere que los niños se dividen en dos equipos con igual número de participantes.

- Cada niño recibe una tarjeta de los números dentro de su equipo, del 1 en adelante hasta el 9.

- Un adulto que puede ser papá o mamá o el docente de aula o la persona que enseña, se ubica en el centro con un pañuelo en la mano y dice en voz alta un número.
- Los niños con ese número (uno de cada equipo) corren hacia el centro a tomar el pañuelo.
- El niño que toma el pañuelo debe correr a su lugar sin ser tocado por el otro jugador.
- Después de varias rondas, se destaca el esfuerzo de todos los participantes y se conversa: ¿Cómo se sintieron jugando en equipo? ¿Qué hicieron para respetar turnos y jugar bien con los demás?
- Se refuerza la importancia de la convivencia, la cooperación y la participación justa en beneficio del grupo.)

2.4. Planificación de proyectos e implementación de sesiones de aprendizaje con juegos lúdicos

La planificación requiere de adecuaciones curriculares para que la ejecución curricular del aula se concrete de manera progresiva y adaptando a la intervención pedagógica que requieren los niños, respondiendo de manera efectiva a las características y necesidades de los estudiantes, así como la competencia relacionada con la convivencia estudiantil (Minedu, 2017).

Así, la planificación rigurosa del proceso pedagógico, constituye la columna vertebral de la efectividad de los buenos resultados pedagógicos. Se desarrollan acciones orientadas al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje, poniendo énfasis en la planificación, la metodología participativa y colaborativa, y evaluación formativa, pertinentes al contexto y origen individual y comunitario de las y los estudiantes, a sus necesidades educativas, así como a las demandas del entorno.

Zambrano et al. (2022), señala que los proyectos y sesiones de aprendizaje requieren de una organización secuencial y cronológica de actividades de aprendizaje que posibilitarán el desarrollo de los aprendizajes, detallando, los propósitos de aprendizaje, las metodologías más apropiadas, los

materiales y recursos, cómo y con qué será la evaluación, el tiempo que durará el trabajo, entre otros detalles.

Por otro lado, Pérez y Apolaya (2021), señalan que el docente debe hacer uso de la flexibilidad curricular, para realizar las adaptaciones necesarias acorde con la diversidad de los estudiantes, teniendo en cuenta las características sociodemográficas como la edad, procedencia, características y sus necesidades, además del contexto sociocultural y el problema que se identificó.

El desarrollo de estrategias para la atención a estudiantes y que éstos alcancen los aprendizajes esperados es el reto. La implementación de estrategias de desarrollo de competencias docentes y de desarrollo profesional en el ámbito pedagógico, es el punto de partida (Minedu, 2019). Estas programaciones finalmente, se concretan con la previsión e implementación pertinente de las actividades, talleres o sesiones de aprendizaje que él o la docente prevén para el aprendizaje; en el estudio para desarrollar capacidades y desempeños referidos a la convivencia.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es cualitativa, de tipo investigación acción; un proceso reflexivo, planificado y colaborativo hacia la solución de situaciones reales del aula, abordadas en las prácticas pedagógicas relacionadas con la enseñanza y aprendizaje; caracterizada por ser participativa dado que involucra a todos los actores; colaborativa para promover el trabajo conjunto; cíclica, empezando por el diagnóstico, acción y reflexión; contextualizada, en la manera que responde a problemas y transformadora concretando cambios relevantes (Kemmis et al., 2014).

Se asume la investigación acción como un proceso social y colaborativo, con docentes involucrados igual que los estudiantes; de modo articulado, con actividades orientadas al cambio pedagógico y del reentrenamiento de la teoría que la fundamenta.

Siguiendo los aportes de Campos y Larrea (2023), la intervención pedagógica transitó en cinco fases: la primera permitió la identificación del problema, referido a la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza- Bagua, luego la planificación del plan de acción en base a juegos lúdicos como estrategia

didáctica. La acción, que consistió en el despliegue de diversas actividades específicas involucrando a los docentes como responsables de la enseñanza y aprendizaje y los niños vivenciando los diversos juegos lúdicos, incluyó la observación, recogida y análisis de datos a través de los recursos y métodos necesarios para medir el impacto de dichas acciones. La fase final de reflexión, a partir de las evidencias e interpretaciones relevantes que permitieron el logro de los objetivos de la investigación.

Para la recolección de información, se usaron principalmente tres técnicas: observación, entrevista y análisis documental. La observación se realizó de manera ordenada, paso a paso, permitiendo registrar vivencias y emitir juicios valorativos. Donde se utilizaron instrumentos como fichas de observación y diarios de campo, los cuales ayudaron a documentar las experiencias pedagógicas y ajustar la práctica según lo observado (Luna et al., 2022).

La población, definida por Condori (2020), como el conjunto de elementos accesibles o unidades de análisis que pertenecen al ámbito específico donde se desarrolla un estudio; estuvo conformada por tres docentes y 20 niños de 4 años de la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza. La muestra fue seleccionada a criterio de las investigadoras, procedentes de familias en su mayoría urbano marginales, algunas disfuncionales y de bajos ingresos económicos.

Las técnicas e instrumentos para el análisis de la información fueron las herramientas necesarias que se utilizaron para obtener los datos requeridos por cada actividad específica del plan de acción, acorde con los objetivos de la investigación. Destaca la observación participante que permitió establecer la situación problemática actual y generar la transformación en base a la información del trabajo de campo (Luna et al., 2022).

La observación fue implementada con fichas de observación y diarios de campo que se aplicó a los niños de 4 años, con el fin de evaluar el nivel de convivencia escolar. Otro instrumento utilizado fue la lista de cotejo, empleada para evaluar el proceso de aprendizaje de los niños, en base a criterios e indicadores.

Por otro lado, para evaluar el desempeño de las docentes se utilizó la matriz de logros y dificultades con indicadores de planificación, metodología, interacción en el aula y evaluación del aprendizaje.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCION

El desarrollo del plan de acción constituyó una metodología participativa hacia la mejora de la convivencia escolar de los niños de 4 años, la cual está estructurada en fases, como lo menciona líneas arriba; por ello, a través del análisis de las acciones realizadas se examinó a profundidad las interacciones, comportamientos y estrategias empleadas en el aula, con la finalidad de identificar patrones y significados que contribuyan a la mejora de la convivencia, en esta etapa se emplearon un enfoque inductivo, que es característicos de la investigación cualitativa, donde los datos son interpretados de manera contextualizada, posibilitando la identificación de tendencias y la generación de una comprensión holística de la muestra estudiada (Rodelo et al., 2021).

Fue diseñado con acciones generales, actividades específicas y fuentes de verificación de datos debidamente implementados organizadas en dos campos de acción referido dos al fortalecimiento de la planificación e implementación curricular y la aplicación de los juegos lúdicos dirigido a los niños de 4 años.

3.2.1. Análisis e interpretación de las acciones realizadas

3.2.1.1 Campo de acción: Planificación curricular

La planificación de unidades de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar de niños de 4 años se enfoca en fortalecer sus habilidades sociales, resolución de conflictos, participación, expresión emocional e inclusión. A través de actividades lúdicas y dinámicas grupales, se busca que los niños y niñas interactúen con sus compañeros con afecto y respeto, se integren en actividades grupales en las que puedan compartir los espacios y materiales, propongan y respeten los acuerdos para mejorar la convivencia en el aula. Todo lo desarrollado en este campo de acción orientada a la planificación de proyectos de aprendizaje, se describen y explican a la continuación.

La planificación curricular elaborada de manera adecuada garantiza una enseñanza eficaz, ya que permite establecer objetivos claros, organizar los

contenidos de manera coherente y facilitar la evaluación del aprendizaje. La planificación contribuirá a una enseñanza más efectiva y a la mejora continua de los procesos educativos (Minedu, 2019).

Este campo de acción, a partir de la acción general sobre planificación curricular, partió del análisis y selección de propósitos de aprendizaje para la convivencia escolar, luego, la planificación de proyectos y sesiones de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados y la reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación.

Actividad 1: Análisis y selección de propósitos de aprendizaje para la convivencia escolar

Se inició, analizando el currículo nacional de educación básica focalizado en los logros de aprendizaje del área de personal social para el II Ciclo, 4 años. A partir de ello se analizó detalladamente la competencia sobre convivencia escolar, cruzando información con el diagnóstico de entrada y las características contextuales de los niños, conllevó a la elaboración de los criterios y las evidencias de aprendizaje para ser utilizados en las sesiones de aprendizaje.

Tabla 1.

Logros de aprendizaje para la convivencia escolar

Área: Personal Social		
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
Capacidades	Criterio	Evidencia
Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con su maestra y otros adultos del entorno escolar, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	- Participa en la actividad de juego junto a sus compañeros. - Propone ideas y acuerdos para desarrollar el juego.
Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Propone ideas y normas para ejecutar el juego lúdico, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	- Se integra en el juego grupal respetando los acuerdos y a sus compañeros - Se relaciona con sus compañeros en el juego y propone y respeta los acuerdos.
Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Realiza actividades cotidianas en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluirlos.	- Mantiene una buena relación con sus compañeros durante todo el juego. - Respeta los acuerdos propuestos - Se integra en el juego interactuando con todos sus compañeros
	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas de aula, basados en el respeto y el bienestar de todos, respetando las ideas de sus compañeros.	
	Muestra felicidad, interés y respeto a las normas asumidas en las actividades que realiza durante su participación en aula y entornos inmediatos.	

Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros	- Interactúa con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos
--	--

Fuente: Elaborado en base al CNEB (2016).

La tabla muestra detalladamente los elementos que se seleccionaron del currículo nacional del área de personal social, en la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, donde los desempeños, fueron contextualizados, adaptados y reformulados de acuerdo con los criterios previamente establecidos y acorde al contexto local; los mismo que fueron empleados en la planificación y ejecución de actividades específicas destinadas a mejorar la convivencia escolar.

Cada criterio establecido es concordante con las capacidades interactúa con todas las personas, construye normas, y asume acuerdos y leyes y participa en acciones que promueven el bienestar común. En esa concordancia de aprendizaje esperado, se elaboró las evidencias necesarias como descripciones literales del producto tangible o no tangible.

Actividad 2: Planificación de proyectos de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados

Para la intervención pedagógica se planificaron proyectos de aprendizaje como unidad didáctica más apropiada para los aprendizajes de convivencia escolar de niños de 4 años, toda vez que se esperaba un cambio o mejora de acuerdo a los criterios establecidos. El proyecto de aprendizaje “jugando con respeto y amor convivimos mejor”, que incorporó los elementos fundamentales a partir de los logros de aprendizaje, el propósito, la situación significativa, donde se diseñó el escenario contextualizado que conecto con la realidad y las necesidades de los niños y el cuadro de sesiones de aprendizaje y los juegos lúdicos u otros recursos que se implementarían en cada una de ellas; así como, los instrumento de evaluación basados en listas de cotejo, guía de observación, matriz de fortalezas y dificultades, así como fotografías.

Esta planificación fue importante ya que radica en su enfoque reflexivo y participativo, debido a que permitió a las docentes no solo estructurar sus experiencias significativas, sino que además evaluaron su impacto en la convivencia escolar, y el haber considerado desempeños contextualizados

reflejó la necesidad de adaptar la enseñanza a la realidad de los niños, lo cual aseguro que los aprendizajes fuesen pertinentes y aplicables en su vida cotidiana.

Actividad 3: Diseño de sesiones de aprendizaje incluyendo los juegos lúdicos como estrategia didáctica.

La tercera actividad consistió en el diseño de sesiones de aprendizaje que incluyeron juegos lúdicos como estrategia didáctica, las cuales fueron planificadas en el marco del proyecto de aprendizaje, entre el 23 de octubre al 30 de octubre del 2023, y desarrolladas por las docentes investigadoras en la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, cuyo propósito fue fortalecer la convivencia escolar de los niños de 4 años, empleando el juego como medio pedagógico para promover la participación, el respeto y la cooperación.

Para ello, se elaboraron un total de diez sesiones de aprendizaje, estructuradas con todos sus elementos y en base a los procesos pedagógicos y didácticos del área de Personal Social. Para cada proceso pedagógico se panificaron estrategias metodológicas activas, y herramientas de evaluación como la lista de cotejo y el diario de campo, que permitieron registrar los avances y ofrecer retroalimentación oportuna; asimismo, contienen los recursos y materiales de ambientación, interacción y motivación como canciones, música, parlante, globos, cajas sorpresa, máscaras, pelotas, cartones, imágenes, sillas, zapatos, tarjetas, colores, plumones, papel bond y para dinámicas colectivas emplearon pañuelos, corona, entre otros.

Se destaca que las sesiones de aprendizaje fueron implementadas con juegos lúdicos previstos para desarrollar la convivencia escolar, en base a juegos estructurados con reglas e instrucciones definidas como ponerse los zapatos, la gallinita ciega, saltando como canguros y ponerle la cola al burro; asimismo, y los no estructurados o libres, para el juego con pelotas locas, en el bosque, juego con globos, imitación de animales, juegos con objetos que más nos gusta, entre otros. Cada sesión fue diseñada en base a la teoría del juego y para el aprendizaje activo y significativo, centrado en el niño y desde experiencias enriquecedoras recogidas en estudios previos o experiencias exitosas de otros investigadores.

Actividad: Reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación

Cada sesión de aprendizaje planificada fue motivo de revisión y reflexión sobre su diseño para determinar aciertos y desaciertos en relación al logro del aprendizaje, lo que permitió hacer reajustes inmediatos. Durante el proceso, se identificaron dificultades respecto a la previsión del tiempo para cada uno de los procesos pedagógicos y el desarrollo de las estrategias y acciones; pocas acciones para algunas estrategias didácticas y materiales que faciliten, estimulen y consoliden el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las acciones de coordinación entre las tres docentes para la elaboración e implementaciones de las programaciones, no era la más idónea, por los horarios y tiempos disponibles, optando incorporar reuniones virtuales vía meet google. Luego, el 06 de noviembre del 2023, se realizó la evaluación global el proceso de planificación, determinando logros y dificultades en cada una de ellas, siendo el punto de referencia la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, los criterios previstos y el propósito del juego lúdico, ajustadas a los niños de 4 años del nivel inicial.

En la planificación del aprendizaje se considera que este proceso reflexivo se convierte en una herramienta clave para enriquecer la práctica pedagógica, ya que las sesiones no solo sirven para los aprendizajes significativos, sino que a la vez fortalece los conocimientos y experiencias de los docentes y evita la improvisación.

3.2.1.2. Campo de acción: Juegos lúdicos

Como herramientas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar, los juegos lúdicos son utilizados por los docentes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyándose en procedimientos específicos de selección, diseño e implementación que favorecen la enseñanza y estimulan un aprendizaje significativo. A través de estas metodologías, se propicia un ambiente participativo en el que los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales, fortalecer la comunicación y fomentar el respeto mutuo. Pintado (2024), asegura que los juegos lúdicos son actividades recreativas y educativas que generan un ambiente de aprendizaje mediante el juego.

En la investigación, los juegos lúdicos fueron empleados para mejorar la convivencia escolar, permitiendo que los niños interactúen de manera lúdica, interactiva, positiva y desarrollen la integración, promover la empatía y reforzar conductas de cooperación y trabajo en equipo dentro del aula.

Actividad 1: Selección de juegos lúdicos para mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años.

Esta actividad se inició realizando la recopilación de datos sobre los juegos lúdicos revisando en internet, experiencias de investigaciones anteriores y consultas a profesoras expertas en las categorías de estudio. Luego, con ellos implementamos las sesiones de aprendizaje para la convivencia escolar, entre ellas: juego armando torres, juego en el bosque, juego el rey manda, el juego del pañuelo, el juego de las pelotas, entre otros muy significativos y relevantes para la interacción y la convivencia escolar, tal como se visualiza en la tabla.

Tabla 2.

Juego lúdico armando torres para promover la convivencia escolar de niños de 4 años

Juego lúdico	Secuencia de acciones o procedimientos de aplicación	Capacidades	Desempeños	Recursos y materiales
Armando torres	- Exploran los tarros, establecen acuerdos, juegan en equipos armando torres y reflexionan sobre la experiencia. - Se forman equipos de 3 a 5 niños y se entrega a cada grupo 10 tarros. - Se establecen reglas claras: todos participan, se turnan, se escuchan y deciden cómo armar la torre. - A la señal, los equipos comienzan a construir su torre colaborando. - El docente observa y guía, reforzando el respeto, la ayuda mutua y la toma de decisiones compartidas. - Al terminar, se revisa si la torre se mantiene en pie y se felicita a todos por su trabajo en equipo	- Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes - Participa en acciones que promueven el bienestar común	- 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.	- Preguntas - Canción - Parlante - Sillas - Papel bond - Colores - Plumones - Canción - Globos

Nota: Elaborado el 10 de setiembre de 2023.

Los juegos lúdicos, se describen, se determinan las secuencias de acciones, las capacidades y desempeños esperados, así como los recursos necesarios previstos para implementar las sesiones de aprendizaje referidas a la convivencia escolar de los niños de 4 años. Cada una de ellas, de manera sucinta presenta los procedimientos que la docente tuvo en cuenta, sin quitar su autonomía y creatividad, por tanto, tuvo agregar otras acciones que consideró

pertinentes para el juego. Para una mejor descripción y análisis se visualiza dos de los juegos previstos en el cartel, que finalmente direccionaron el diseño de las sesiones y su respectiva implementación.

El juego armando torres, tan igual que los otros, se alinearon a los logros de aprendizaje relacionados con la convivencia escolar de niños de 4 años. Para este juego se planificó como desempeño que los niños se relacionen con adultos de su entorno, incluido la maestra, que juegue con otros niños y se integre en actividades grupales del aula; a la vez, que proponga ideas de juego y las normas del mismo, que sigue las reglas y juegue acorde a sus intereses.

Entre otras acciones para el juego se planificó acciones para que el niño explore tarros, juegue en equipos armando torres y reflexionan sobre la experiencia. Se previó acciones para que establecen reglas para que “todos participen, se turnan y se escuchan mutuamente y para que toman decisiones colegiadas para armar la torre. Para el acompañamiento docente, las acciones y preguntas guía para observar, guiar, reforzar el respeto, la ayuda mutua y la toma de decisiones compartidas. Los demás juegos que se visualiza en la tabla de anexos, comprenden similares procedimientos, aprendizajes y sus acciones como una secuencia didáctica.

Actividad 3: Aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Basados en los proyectos de aprendizaje ejecutados de octubre a diciembre de 2023, se aplicaron todos los juegos lúdicos previstos e implementados en cada una de las sesiones de aprendizaje.

La primera sesión de aprendizaje denominada Jugamos a armar torres, se desarrolló el 20 de noviembre del año escolar 2023, conducida por la docente, cuyo propósito fue promover la interacción respetuosa, la cooperación y la toma de acuerdos entre niños, durante la construcción de torres en equipo a través del juego lúdico denominado “armando torres”.

La actividad inició con una canción animada que generó entusiasmo y preparó a los niños para la experiencia, luego se presentaron los materiales de juego, entre ellos bloques y cubos apilables, los cuales fueron explorados por los niños para familiarizarse con ellos, después se organizaron en pequeños grupos

y se establecieron reglas claras, como respetar los turnos, escuchar las ideas de los compañeros y evitar derribar las construcciones de los demás.

Figura 1.

Los niños juegan a armar torres para fortalecer el trabajo en equipo



Cada equipo inició la construcción de su torre, enfrentando desafíos que requirieron la toma de decisiones en conjunto y la aplicación de estrategias para lograr que la estructura se mantuviera estable y alcanzara mayor altura, durante el desarrollo del juego, algunos niños asumieron un rol de liderazgo proponiendo acuerdos, mientras que otros necesitaron mayor motivación para integrarse activamente.

En el cierre, los niños reflexionaron sobre su experiencia, destacando la importancia del trabajo en equipo y el cumplimiento de acuerdos, mediante de preguntas se reforzó el aprendizaje sobre la cooperación y la convivencia, resaltando cómo el respeto y la comunicación favorecen el logro de objetivos comunes. Así, el juego “Construyendo Torres” se convirtió en una estrategia efectiva para fortalecer la convivencia escolar en un ambiente de diversión y aprendizaje.

Sesión de aprendizaje Jugamos al gato y al ratón. Fue desarrollada el 21 de noviembre del 2023, tuvo una duración de 90 minutos mediada por la docente, logrando promover la integración, el respeto por las normas y la

interacción positiva entre los niños; puesto que la mayoría de ellos participaron con entusiasmo. El baile "twist de los ratoncitos" generó entusiasmo, actividad sensorio motriz y reflexión sobre el juego en equipo; con la caja misteriosa, con diversas máscaras de animales, exploró la curiosidad de los niños y oportunidad para compartir conocimientos sobre los animales representados.

El juego referido al gato y el ratón, ejercita la simulación de roles, la amistad y unidad al cogerse de las manos; atrapar al ratón, mientras que los otros niños intervenían estratégicamente abriendo o cerrando la madriguera para proteger al ratón o facilitar la captura, de tal modo que se promovió la cooperación y la toma de decisiones en grupo, permitiendo que los aprendices experimentaran y comprendieran la importancia del trabajo en equipo y el cumplimiento de reglas.

Figura 2.

Roles, trabajo en equipo y toma de decisiones para atrapar al gato



Los niños participaron con un gran entusiasmo y respetaron los acuerdos que se estableció al inicio, mientras que otros necesitaron de una mejor motivación para integrarse y seguir las normas del juego. Terminado el juego se llevó a cabo una reflexión grupal en la que los niños compartieron sus experiencias y comentaron sobre la importancia de respetar las normas para que el juego sea justo y divertido para todos.

Finalmente, dibujaron los momentos más significativos que realizaron durante la sesión. A través de esta sesión se logró reforzar la integración y el respeto por las normas en un entorno lúdico, permitiendo que los niños

comprendieran el valor de la cooperación y la convivencia armoniosa en el juego y en su vida cotidiana.

En relación a la sesión de aprendizaje Jugamos con los globos. Se desarrolló el 22 de noviembre del 2023, con el propósito de fomentar la integración y el trabajo en equipo a través del juego con globos, promoviendo el respeto por los acuerdos y la convivencia armoniosa entre los niños; en esta sesión se ejecutó el juego lúdico “trasladando globos en pareja”, diseñada para fortalecer la cooperación y la comunicación entre los niños.

La actividad se inició con la canción "Muévete", generando un ambiente motivador y estimulante para el aprendizaje. Luego, en el patio, los niños propusieron normas de convivencia, como no empujar, esperar turnos y animar a sus compañeros.

Figura 3.

Los niños juegan a armar torres para fortalecer el trabajo en equipo



El desarrollo del juego implicó entre otras acciones, formar parejas de manera libre y espontánea, a quienes se les entregó un globo de un punto a otro sin utilizar las manos, sosteniéndolo únicamente con diferentes partes del cuerpo, como la frente, la espalda o los codos, fomentando el respeto por las reglas y la cooperación, en el cual los niños se comunicaron y coordinaron para lograr completar el recorrido sin que el globo cayera al suelo, algunos niños demostraron gran destreza y trabajo en equipo, mientras que otros requirieron apoyo y motivación para respetar las normas establecidas y mejorar su desempeño.

En el cierre, los niños regresaron al aula, donde dibujaron lo que más les gustó de la actividad y compartieron su experiencia con el grupo, destacando la importancia de la paciencia, el respeto por las normas y la colaboración para alcanzar un objetivo común, además se observó que la mayoría disfrutó del juego y trabajó en equipo, pero, algunos necesitaron recalcar sobre el cumplimiento de los acuerdos. Esta sesión permitió reforzar la convivencia armoniosa y el sentido de cooperación entre los niños en un entorno lúdico y divertido.

La sesión de aprendizaje Jugamos al rey manda, se desarrolló el 23 de noviembre del 2023, con el propósito de fomentar la interacción entre los niños en actividades grupales, promoviendo el respeto por los acuerdos establecidos y el cumplimiento de normas de convivencia; en esta sesión se ejecutó el juego lúdico “el rey manda” una dinámica diseñada para fortalecer la capacidad de seguir instrucciones, respetar normas y promover el liderazgo entre los niños, se inicia la actividad con la dinámica de "El ciempiés", donde reflexionaron sobre el movimiento y la interacción con sus compañeros.

Figura 4.

Los niños juegan desarrollando las acciones del juego el rey manada



En el desarrollo, una caja sorpresa con una corona despertó su curiosidad. Antes de jugar, establecieron acuerdos como respetar turnos y seguir las indicaciones del "rey".

El desarrollo del juego se llevó a cabo en el patio, donde cada niño tuvo la oportunidad de asumir el rol de "rey" y dar órdenes a sus compañeros, las órdenes variaban entre acciones físicas, como saltar en un pie o girar, y actividades creativas, como imitar el sonido de un animal o cantar una canción,

durante el juego, se observó que la mayoría de los niños respetó las normas establecidas y participaron con entusiasmo, mientras que algunos requirieron apoyo y orientación para integrarse mejor.

En la etapa de cierre, se revisaron los acuerdos y se reflexionó sobre su cumplimiento, los niños compartieron sus experiencias y destacaron la importancia del liderazgo, el respeto y la autorregulación en el juego, por lo que se concluyó que la actividad fortaleció la convivencia, promovió la participación grupal y ayudó a los niños a comprender el valor de seguir instrucciones de manera lúdica y divertida.

Otra secuencia importante fue la sesión de aprendizaje: Juguemos en el bosque, desarrollada el 30 de noviembre del 2023, el cual tuvo una duración de 90 minutos, con el propósito de fomentar la interacción, el respeto a los acuerdos y la integración de los niños a través de un juego colaborativo y dinámico. En esta sesión Los niños demostraron entusiasmo, compañerismo y respeto por las normas establecidas, participando activamente en cada momento de la sesión.

La jornada inició con una caja sorpresa y la canción ¿Qué será, ¿qué será?, lo que despertó su curiosidad y los llevó a dialogar sobre la máscara encontrada en su interior. Luego, propusieron acuerdos para jugar en armonía y, ya en el patio, desarrollaron el juego lúdico “juguemos en el bosque”, donde se organizó a los niños en un círculo en el patio, siguiendo las indicaciones de la docente, el juego comenzó con la docente entonando la canción “Juguemos en el bosque mientras el lobo no está”, mientras los niños se movían en círculo, simulando estar en el bosque.

En cada pausa de la canción, la docente preguntaba: “¿Lobo, estás ahí?” y un niño que representaba al lobo (con la máscara descubierta en la caja sorpresa) respondía según las indicaciones de la docente. Cuando el lobo finalmente respondía “Sí, me estoy vistiendo” o alguna otra respuesta que indicara que estaba preparándose, los niños seguían girando con expectativa y emoción. Al llegar el momento en que el lobo decía “¡Sí, aquí estoy!”, todos los niños corrían para evitar ser atrapados. El niño que era atrapado pasaba a ser el nuevo lobo, y el juego se repetía, fomentando la diversión y la participación activa.

Figura 5.

Los niños juegan a la ronda para fortalecer el trabajo en equipo, la escucha y la amistad.



Durante la actividad, los niños se mostraron entusiasmados y comprometidos, respetando las reglas establecidas y demostrando habilidades como atención, rapidez y trabajo en equipo. También se promovió la tolerancia y la paciencia, ya que cada niño debía esperar su turno para ser el lobo, asegurando así una experiencia equitativa y agradable para todos.

Al finalizar, se reunieron en círculo nuevamente para reflexionar sobre la experiencia. Se dialogó sobre los acuerdos cumplidos, los desafíos enfrentados y las emociones vividas, concluyendo con un compromiso grupal para continuar promoviendo una convivencia respetuosa en futuras actividades.

El juego fue exitoso, favoreciendo la integración, la cooperación y el respeto por las normas de manera divertida y significativa.

Actividad 5: Reflexión crítica y evaluación de los aprendizajes de los niños en el desarrollo de la convivencia escolar

La evaluación de los aprendizajes logrados por los niños en relación con la convivencia escolar permitió identificar cambios significativos a lo largo de la intervención pedagógica, esta actividad fue realizada entre el 04 de diciembre al 08 de diciembre del 2023.

Antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, los niños presentaban diversas dificultades en su interacción social, evidenciadas en los siguientes

aspectos: Dificultades para la convivencia armoniosa, ya que se observaron conflictos que se daban de manera frecuente entre los compañeros, esto se reflejó en los desacuerdos y la falta de cohesión en la dinámica grupal, incumplimiento de acuerdos, debido a que los niños no seguían las normas establecidas en el aula, afectando el desarrollo de las actividades y la convivencia en general, falta de trabajo en equipo, ya que hubo poca disposición para participar en actividades grupales, con una tendencia al individualismo en el juego y en las tareas colectivas, dificultad para compartir, por existir resistencia a compartir materiales y espacios de juego, generando conflictos entre los niños y reacciones impulsivas, esto se daba en algunas ocasiones por los desacuerdos, donde los niños respondían con acciones físicas como empujones el lugar de resolver los conflictos a través del diálogo.

Estos fueron los problemas que se presentaban al inicio, evidenciando la necesidad de implementar estrategias que promovieran el desarrollo de habilidades sociales y valores fundamentales para la convivencia, es por ello que la intervención a través de juegos lúdicos permitió que los niños interiorizaran progresivamente normas de respeto, cooperación y trabajo en equipo.

A medida que avanzaron las sesiones, se observaron mejoras notables en la convivencia escolar, debido a que los niños comenzaron a interactuar con mayor armonía, respetando los turnos en los juegos, cumpliendo los acuerdos establecidos y demostrando mayor disposición para compartir. Asimismo, la resolución de conflictos se volvió más reflexiva, reduciendo significativamente las reacciones impulsivas y favoreciendo el uso del diálogo como herramienta principal para la solución de desacuerdos.

En conclusión, la intervención pedagógica basada en el juego demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer la convivencia escolar. Los resultados reflejan un progreso positivo en la interacción de los niños, evidenciando la importancia de continuar implementando actividades lúdicas que refuercen estos aprendizajes y consoliden una cultura de respeto y cooperación en el aula.

Por otro lado, es importante mencionar que, en la práctica, la aplicación de los juegos lúdicos se utilizaron materiales adecuados para la actividad, los cuales fueron seleccionados con el propósito de estimular la creatividad, la participación activa y el aprendizaje significativo en los niños. Estos materiales

no solo facilitaron el desarrollo de las dinámicas, sino que también despertaron la curiosidad y el interés de los niños, permitiéndoles explorar nuevas formas de interacción y reforzar valores como el respeto, la cooperación y la convivencia armoniosa.

Durante la intervención pedagógica, es importante reconocer que los niños no solo disfrutaron de la actividad, sino que también demostraron avances en la autorregulación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Además, se evidenció que el juego les permitió desarrollar habilidades sociales esenciales, fortaleciendo su capacidad de comunicarse, negociar y compartir con sus compañeros, lo que contribuye a una convivencia más positiva y enriquecedora dentro del aula.

Actividad 5: Reflexión crítica y evaluación a la aplicación de las actividades lúdicas en el desempeño de las docentes

La quinta actividad fue realizada entre el 11 de diciembre al 15 de diciembre del 2023, en la cual durante la intervención pedagógica, se evidenció que las actividades lúdicas no solo favorecieron el aprendizaje y la convivencia escolar de los niños, sino que también representaron una oportunidad para evaluar y fortalecer el desempeño docente, mediante la observación directa y una entrevista cualitativa aplicada a las docentes participantes, se analizaron los efectos de la implementación de estrategias lúdicas en su práctica pedagógica.

Según los resultados obtenidos de la entrevista reflejaron que, al incorporar el juego como herramienta de enseñanza, las docentes pudieron fortalecer su capacidad para gestionar la dinámica grupal, promover la participación activa y responder de manera más efectiva a las necesidades socioemocionales de los niños, identificándose varios aspectos clave en su desempeño, como un mejor manejo de la convivencia en el aula, en el cual las docentes desarrollaron estrategias más efectivas para guiar a los niños en la resolución de conflictos, promoviendo el diálogo y el respeto mutuo.

Asimismo una mayor flexibilidad en la enseñanza, ya que a partir de la aplicación de las actividades lúdicas, las docentes reconocieron la importancia de adaptar sus metodologías, permitiendo que el aprendizaje se dé de manera más natural y significativa; también fortalecieron su trabajo colaborativo,

fomentando una mejor coordinación entre las docentes, quienes compartieron experiencias y ajustaron sus estrategias para mejorar la dinámica del aula; a su vez tuvieron una mejor comprensión del impacto del juego en el desarrollo infantil, debido a que las docentes valoraron el juego no solo como una herramienta recreativa, sino como un medio fundamental para potenciar habilidades sociales, cognitivas y emocionales en los niños.

De igual modo, se identificaron algunos desafíos en la aplicación de las actividades lúdicas, como la necesidad de contar con una mayor variedad de recursos didácticos y estrategias para mantener la atención de los niños en todo momento. No obstante, las docentes coincidieron en que la experiencia fue enriquecedora y que los aprendizajes obtenidos permitirán optimizar su práctica pedagógica en futuras intervenciones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la investigación han evidenciado un impacto positivo de las actividades lúdicas en el desempeño docente y la convivencia escolar en niños de 4 años de la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, ya que, durante la intervención pedagógica, se constató que el uso del juego como herramienta de enseñanza no solo favoreció la participación activa de los estudiantes, sino que también permitió a las docentes fortalecer su capacidad de gestión pedagógica del aula y la atención a las necesidades socioemocionales de los niños, en base a los objetivos propuestos.

Con respecto al primer objetivo específico, referido al *fortalecimiento de la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza*, al término de la intervención pedagógica de la investigación, se muestra un mejor desempeño de las docentes en la previsión de la enseñanza, concretada en las programaciones curriculares de corto plazo y los productos tangibles en términos de proyectos y sesiones de aprendizaje debidamente implementadas.

La mejor comprensión de los procesos curriculares, permitió el análisis de los logros de aprendizaje de la competencia “convive y participa

democráticamente en la búsqueda del bien común”, del área de personal social, para 4 años; en consecuencia, la aprehensión y mejor manejo curricular de las capacidades, estándar, los desempeños y los procesos didácticos del área. La matriz de logros y dificultades en programación curricular, sintetiza que cada proyecto de aprendizaje cuenta con los elementos curriculares necesarios; es decir, los aprendizajes esperados, la secuencia de sesiones, los recursos básicos, los juegos lúdicos como estrategia de cambio, la evaluación y el tiempo estimado.

Teniendo en cuenta que el Minedu (2017), enfatiza que la planificación con adecuaciones curriculares para que la ejecución curricular del aula se concrete de manera progresiva y adaptando a la intervención pedagógica que requieren los niños; se considera que se respondió de manera efectiva a las características y necesidades de los estudiantes ya que los proyectos de aprendizaje previstos son los adecuados para la enseñanza y aprendizaje de la convivencia de los niños de 4 años.

Discutiendo los resultados en relación a los diseños de las sesiones de aprendizaje y su respectiva instrumentación; éstos son favorables en todos sus indicadores. La matriz de logros y dificultades muestra que se diseñaron de manera apropiada, con sus respectivos elementos y procesos curriculares e implementadas con juegos lúdicos como estrategias didácticas basados en armar torres, jugar al gato y el ratón, jugar con globos, el rey manda, juguemos en el bosque o el juego del pañuelo; muy apropiadas para desarrollar los aprendizajes de la convivencia escolar, siendo esto posible, gracias a su participación en capacitaciones y talleres sobre metodologías lúdicas y estrategias innovadoras.

Estos resultados son corroborados con los obtenidos mediante la observación a la planificación e implementación de sesiones de aprendizaje para la convivencia escolar en niños de 4 años, ya que, en 7 de 8 de ellas, se ha previsto los logros de aprendizaje diversificando criterios para la convivencia escolar; 5 de ellas, incorporan estrategias y acciones adecuadas para motivar y recoger los saberes previos de los estudiantes para recuperar saberes y conectarlos con el nuevo aprendizaje; de igual modo, 6 de ellas contienen estrategias y acciones suficientes y adecuadas para el acompañamiento y

reflexión del aprendizaje esperado y para problematizar, análisis de la información y toma de decisiones para convivencia escolar, recalcando que se ha previsto materiales didácticos necesarios y suficientes para realizar la actividad e incluido en la sesión de aprendizaje los procedimientos del juego simbólico y de regla seccionado para la convivencia escolar. Dichas acciones se fortalecen con el diseño de instrumentos de evaluación adecuados para valorar dichos aprendizajes durante el proceso de intervención con los niños.

La reflexión, luego de cruzar información con los resultados obtenidos y los productos de planificación conllevan a afirmar las mejoras significativas en el desempeño docente, especialmente en la planificación detallada de la secuencia didáctica, en la previsión de recursos didácticos creativos y la capacidad de adaptar los juegos lúdicos y aplicarlos durante el desarrollo de la convivencia armoniosa; en consecuencia, mejoraron significativamente sus desempeños en la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años y por consiguiente, contar con las herramientas pedagógicas necesarias durante la ejecución de la enseñanza de la convivencia escolar armoniosa.

En relación al objetivo específico referido a la *aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza*, los resultados de entrada y salida muestran diferencias relevantes teniendo como referencia la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, determinando en el diagnóstico de entrada, bajos niveles de aprendizaje en la interacción con todas las personas, la participación en la construcción de normas, cumplimiento de los acuerdos y participación en acciones que promueven el bienestar común.

En el diagnóstico que caracterizó el problema, se detectó acciones de enemistad, poca inclusión y agresivas de los niños tanto en las horas de clase como otros espacios como el patio, los sectores, el área de juego, el campo deportivo, entre otros, de igual manera tensiones al momento de compartir objetos, los alimentos, los materiales, apropiarse y no dejar que otros lo usen. Pocos se escuchaban o dialogaban para abordar una situación conflictiva, por ejemplo, al compartir lupas, sillas, mesas de trabajo, buscar insectos, usar

pelotas o instrumentos sonoros. A pesar que la docente intervino preguntando por las razones de sus actitudes, recordarles las normas y proponer algunas acciones, la mayoría hacía caso omiso a estos consejos u orientaciones; las interacciones negativas de convivencia continuaron y perjudicaban el desarrollo integral del aprendizaje.

Superar estas dificultades de convivencia, constituyó el reto investigativo, a partir de una intervención pedagógica basada en la aplicación de juegos lúdicos como estrategia, los mismos que de acuerdo a los diarios de campo, progresivamente hicieron que la mayoría de los niños transiten hacia el nivel logrado. En ese sentido, a través de la interpretación de los diarios de campo y la verificación de la ejecución de las diez sesiones de aprendizaje, se logró identificar avances significativos en la interacción, el respeto por las normas establecidas y la cooperación entre estudiantes. En la primera sesión, con el juego lúdico armando torres, los niños participaron de manera activa en la construcción de estructuras de equipo, intercambiando ideas, turnándose los bloques y celebrando juntos sus logros, lo que reflejó cooperación y respeto mutuo, evidenciándose que algunos asumieron roles de liderazgo y propusieron acuerdos, sin embargo, algunos de ellos, aún necesitaron de más motivación para integrarse en los juegos lúdicos.

En la sesión, con el juego lúdico jugamos al gato y al ratón, se promovió la integración y el respeto por las normas a través de un juego grupal, evidenciándose que la gran mayoría de los niños participaron con entusiasmo, se turnaban para correr o atrapar, demostrando entusiasmo, autocontrol y respeto por los roles asignados, a pesar que algunos también requerían de estímulo adicional para integrarse. Asimismo, en la tercera sesión, jugamos con los globos, se trabajó la cooperación a través del juego en parejas, fomentando la comunicación y el respeto mutuo, donde los niños demostraron con mayor destreza el apoyo hacia sus compañeros, evidenciando progresos en solidaridad y trabajo en equipo. Se coordinaban movimientos en parejas, reían juntos y cuidaban que el globo no cayera, demostrando empatía y trabajo colaborativo, lo que constituyó un gran avance en la convivencia armoniosa entre compañeros.

En el desarrollo de las sesiones siguientes escuchaban muy atentos las instrucciones del juego lúdico que pase el rey, seguían las indicaciones con

alegría y, al asumir ese rol, dirigían con responsabilidad y respeto; en el juego lúdico del pañuelo, los niños interactuaban con emoción y respetando las reglas; incluso felicitaban al equipo contrario, promoviendo valores de respeto y tolerancia, lo cual fortaleció la convivencia y la autorregulación. En las siguientes sesiones de aprendizaje, utilizando los juegos lúdicos permitió que los niños se ayuden mutuamente a colocarse los zapatos, mostrando cooperación espontánea y solidaridad, especialmente con quienes más lo necesitaban; confiaban en las voces de sus compañeros al vendarse los ojos, siendo guiados con amabilidad, lo que reforzó el respeto, la empatía y la seguridad emocional.

Los resultados muestran también que en el juego en el bosque se tomaban de las manos, cantaban y representaban personajes del bosque con entusiasmo, lo que evidenció integración, alegría y respeto, consolidando así el compañerismo y la armonía en un ambiente lúdico, donde cada juego permitió observar desempeños concretos en los niños, tales como el respeto de turnos, el cumplimiento de acuerdos, la cooperación en tareas grupales y la empatía hacia sus compañeros, estos desempeños fueron registrados en las listas de cotejo y triangulados con las observaciones narrativas en los diarios de campo respectivos y la observación de salida, logros que son corroborados en la observación de entrada y salida. .

Tabla 3.

Resultados comparativos del nivel de convivencia escolar de los niños de 4 años

Valoración	CONVIVENCIA ESCOLAR											
	CRITERIOS											
	Se relaciona con maestra y otros adultos del entorno escolar, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula		Propone ideas y normas para ejecutar el juego lúdico, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		Realiza actividades cotidianas en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluir las.		Participa en construcción colectiva de acuerdos y normas de aula, basados en respeto y el bienestar de todos, respetando las ideas de sus compañeros		Muestra felicidad, interés y respeto a las normas asumidas en las actividades que realiza durante su participación en aula y entornos inmediatos.		Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros.	
	Entra	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida
Inicio	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1
Proceso	14	4	13	5	15	6	14	4	13	5	14	5
Logro	4	15	5	14	3	13	4	15	5	15	4	14
TOTAL	20	20	20	20	20	20	20	20		20	20	20

Nota: Resultados de la observación a niños de 4 años, I.E. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, año 2023.

Las mejoras significativas antes narradas en referencia a la convivencia escolar de los niños de 4 años, aplicando juegos lúdicos antes descritos, son corroborados en la observación de salida, aprovechando la culminación del plan de intervención con sesiones de aprendizaje, cuyos resultados demuestran mejoras muy significativas, por tanto, 14 de 20 estudiantes transitaron hacia el nivel logrado en la convivencia democrática en la búsqueda del bien común, concretada cuando se relaciona con su maestra y otros adultos del entorno escolar, en el juego con otros niños, proponiendo y ejecutando ideas, normas, reglas junto a los demás de acuerdo con sus intereses y en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluir las, así como colaborar en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros.

Sin embargo, también se identificaron algunos desafíos en la aplicación de las actividades lúdicas, entre ellos, la necesidad de contar con una mayor variedad de recursos didácticos y estrategias para mantener la atención de los niños durante todo el proceso pedagógico que implica la sesión de aprendizaje y los procedimientos de los juegos lúdicos. Los mismos que se pueden lograr complementando nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje y mejor acompañamiento a los estudiantes desde temprana edad en convivencia armoniosa y feliz.

Se confirma fehacientemente que una de las fortalezas para que los niños logren transitar progresivamente hacia el nivel logrado en la convivencia escolar, se debió al fortalecimiento de la planificación de la enseñanza tanto con mejores sesiones como la previsión e instrumentación con metodologías adecuadas como son los juegos lúdicos. Así, las docentes coincidieron en que la experiencia fue enriquecedora y que los aprendizajes obtenidos permitieron optimizar su práctica pedagógica en futuras intervenciones, tal como lo menciona el Ministerio de Educación (2016), la planificación curricular de proyectos y actividades de aprendizaje contextualizadas favorecieron el desarrollo de la competencia en convivencia, donde se promueve la participación activa de los estudiantes, trabajo en equipo a través de los juegos lúdico que es lo que se busca finalmente como propósito. Con González (2022), puesto que la planificación curricular permite organizar y estructurar de manera efectiva las

estrategias de enseñanza, asegurando que los aprendizajes sean significativos y pertinentes para los estudiantes, dado que en proyecto “jugando con respeto y amor convivimos mejor” se incluyeron actividades que permitieron la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica para que los niños mejoren su convivencia escolar.

Los resultados son cotejados con investigaciones y fuentes bibliográficas y son coincidentes, como el de Salazar (2023), en la manera que la lúdica correctamente planificada e implementada fortalece la interacción social y un clima positivo en el aula; con Patiño y Anais (2022) puesto que las experiencias de aprendizaje cumplen una función crucial en el desarrollo de aptitudes relacionadas con la convivencia escolar; de igual manera, con Herrera (2025), ya que, luego de aplicar la dramatización hubo un tránsito significativo hacia el logro; las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la convivencia escolar de los niños.

Los resultados también son coincidentes con los de Santisteban (2024), las estrategias lúdicas reforzaron la convivencia escolar en pequeños del nivel inicial, a la vez, con Pérez (2023), que también los estudiantes incrementaron significativamente su desempeño y actitudes aplicando metodologías lúdicas contextualizadas como la dramatización. Lozano y Marquina (2022), coinciden que la influencia de los juegos cooperativos en la mejora de convivencia escolar es significativa en los niños de cuatro años, dispuestos a compartir materiales, con expresiones verbales respetuosas y respeto mutuo y Rivas (2022) encuentran que las interacciones positivas tienen un impacto significativo en la convivencia escolar. De igual modo, con Jiménez y Vaca (2023), puesto que las dinámicas participativas desarrollados en espacios escolares contribuyan a fortalecer la convivencia infantil en niñas, resaltando la ayuda mutua y la construcción de identidad personal y colectiva.

Teóricamente se sostiene en Tarazona (2022), quien expresa que los juegos lúdicos tienen reglas que deben seguirse para jugar correctamente, pudiendo decir que estas reglas establecen cómo se juega, cuál es el objetivo del juego, qué acciones están permitidas o prohibidas, entre otros aspectos, a su vez, con Santisteban (2024), las estrategias lúdicas solucionan la convivencia escolar, debido a que en sus investigaciones el uso de los juegos en sus

diferentes formas, constituye una estrategia metodológica efectiva para potenciar habilidades sociales y fomentar valores esenciales como el respeto, la solidaridad y la cooperación.

El logro de los objetivos específicos, conllevó al logro del objetivo general, que fue mejorar la convivencia escolar mediante la aplicación de juegos lúdicos como estrategia pedagógica, debido al diseño de las sesiones que fomentaron la participación activa de los niños en situaciones de interacción y trabajo en equipo, las docentes destacaron una mayor efectividad en sus estrategias para guiar a los estudiantes y adaptar sus metodologías de enseñanza, asegurando el fortalecimiento significativo de la convivencia escolar de los niños de 4 años en la medida que mejoraron su interacción con todas las personas que les rodearon, participaron en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros, mostraron comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos y colaboraron en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.

CONCLUSIONES

La planificación curricular participativa y contextualizada de proyectos y sesiones de aprendizaje implementadas con juegos lúdicos como estrategia didáctica resultó ser efectiva y fortaleció la intervención pedagógica de las docentes durante la enseñanza y aprendizaje de la convivencia escolar en niños de 4 años de edad.

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica basados en armar torres, con los globos, en el bosque, el rey manda, juego del pañuelo y con pelotas desarrollados en espacios adecuados, constituyen metodologías eficaces y efectivas para la sana convivencia en niños de 4 años; permitiendo que la mayoría de niños alcancen el nivel logrado, confirmando el incremento de los aprendizajes en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Se mejora significativamente la convivencia en niños de 4 años de la I.E. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza con la implementación y aplicación efectiva de juegos lúdicos como estrategia didáctica; enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje del docente e incrementa la interacción con todas las personas, la construcción colectiva y participativa de acuerdos y acciones que promueven el bienestar de todos y todas.

RECOMENDACIONES

Al director de la I.E. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, se recomienda promover programas de capacitación docente centrados en el uso de la lúdica educativa en el nivel inicial, destacando su impacto en el desarrollo de la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos entre los estudiantes.

A las maestras del nivel inicial deben integrar juegos lúdicos en su planificación diaria, considerando actividades y recursos que estimulen no solo el aprendizaje cognitivo, sino también habilidades socioemocionales, además observar y evaluar cómo los niños se comportan durante el juego, tomando nota de dinámicas grupales que puedan mejorar la convivencia.

A los padres de familia, fomentar el juego en casa mediante actividades lúdicas que los integren, aplicar juegos de mesa, dramatizaciones o deportes en equipo, lo que permitirá que los niños aprendan a compartir, esperar su turno y expresarse adecuadamente.

REFERENCIAS

- Arias, A., y Huaynate, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima -Yanacancha—Pasco*. [Tesis de Titulación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Ayala, A. (2021). *Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 3 años, en La I.E. San José, Piura- 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24653>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Campos, O. y Larrea, Y. (2023). Investigación acción y desarrollo de habilidades investigativas. En *Instituto Latinoamericano de Altos Estudios—ILAE*. Instituto Latinoamericano de Altos Estudios - ILAE. <https://libroselectronicos.ilae.edu.co/index.php/ilae/catalog/book/383>
- Canaza, S. & Canaza, E. (2024). Convivencia escolar: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), Article 32. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.740>
- Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18>.
- De La Cruz, C., Huayta, N., Santiago, L, y Vega, J. (2020). *Convivencia escolar positiva una oportunidad para construir las habilidades sociales en estudiantes de 5 años*. [Tesis, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/handle/20.500.12905/1829>
- Fierro, C. y Carbajal, P. (2019). *Convivencia Escolar: Una revisión del concepto*. *Psicoperspectivas*, 18(1), 9-27. <https://doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1486>
- Gómez, M., Moral, A & Gómez, V. (2022). *Impacto de los cuentos motores en el desarrollo de las habilidades fundamentales en niños con capacidades diversas en educación infantil*. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 12(3), 246-271. <https://doi.org/10.17583/remie.4944>.
- Gutiérrez, R., Fernández, M. y Ramírez, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa* Vol. 10 Núm. 1 Pág. 69-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9071561>
- Gutiérrez, D., Avilez, B., y Barraza, M. (2021). *Influencia de los comportamientos agresivos en la convivencia escolar de los estudiantes del grado de transición y primero en Consejo Comunitario Cocomasur, Escuela Rural Tibirre en el municipio de Acaandí Chocó*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12839>

- Hernández, A. y Cortez, P. (2021). *Factores que intervienen en los ambientes de aprendizaje en la convivencia escolar en los estudiantes del grado Transición del Jardín Infantil Crayolín de Chigorodó Antioquia* [Tesis de Licenciatura, Universidad Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/15432>
- Herrera, D. (2025). *La dramatización para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de una institución de educación inicial de Chota, 2023*. [Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Nuestra Señora De Chota]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/2331806>
- Huamani, K. (2022). Redes sociales virtuales y la salud mental en tiempos de COVID-19: una revisión de literatura. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 773-783. doi: 10.56712/latam.v3i2.146
- Jaspi, J. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el proceso de lecto-escritura en el colegio alegre juventud de malambo- atlántico*. [Tesis, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD]. <http://repository.unad.edu.co/handle/10596/41001>
- Jiménez, Y. y Vaca, A. (2023). *La convivencia escolar. Una mirada desde la participación de los niños y niñas de 5 a 6 años de los grados transición y primero de la jornada am de la institución educativa Marco Antonio Franco Rodríguez del municipio de Villavicencio (Meta)*. [Tesis de Grado, Universidad de los Llanos]. <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/3071>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *El planificador de Investigación Acción. Realizando investigación-acción participativa crítica*. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-4560-67-2>
- López, M. y Loaiza, A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas de grado primero del Liceo Mixto Emperador de Cali – Valle*. Cali. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/326>.
- López, J., Lázaro, I., y Vázquez, P. (2019). *Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo*. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), Article 8. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Lozano, Z. & Marquina, J. (2022). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar convivencia escolar en niños de educación inicial en una institución pública, Trujillo -2022*. [Tesis de Grado, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109849>
- Llamo, D. (2023). *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los Estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 402 – Frutillopampa, Distrito de Bambamarca, año 2019*. [Tesis, Universidad Nacional de Cajamarca]. <http://hdl.handle.net/20.500.14074/6281>
- Luna, G., Nava, A., & Martínez, D. (2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372022000100245

- Meléndez, A. (2021). *Socialización e interacción social grupal de los niños de la Institución Educativa Inicial Niño Divino, Los Pinos-Santa María, 2021*. [Tesis, Universidad José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7075>
- Meza, S., Chacaltana, R., Lopez, G., Ochoa, J., & Jurado, E. (2022). *Influencia de la gestión educativa en la convivencia escolar de instituciones educativas–Huancavelica, Perú*. *IGOVERNANZA*, 5(17), 236–258. <https://doi.org/10.47865/igob.vol5.n17.2022.177>
- Milla, M. y Rodríguez, F. (2023). *Aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de Personal Social, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023*. [Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. <https://repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/123456789/119>
- Minga, J. (2022). *Convivencia escolar y el nivel de la competencia construye su identidad del área de Personal Social en una Institución Educativa—Lima, 2020*. <https://hdl.handle.net/20.500.14414/17804>
- Ministerio de educación (2019). *Encuesta Nacional de Convivencia Escolar y Violencia en la Escuela*. Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/7778>.
- Ministerio de Educación (2018). *Lineamientos de para la gestión de la convivencia escolar, la prevención y la atención de la violencia contra niños, niñas y adolescentes*. Lima, Perú: Minedu.<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/273491-004-2018-minedu>
- Ministerio de Educación (2017). *La planificación en la educación inicial: Guía de orientaciones*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6518>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Lima. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ocupa, H., Meneses, M., Fernández, V. y Suyo, J. (2023). El bullying y la convivencia escolar en el retorno a clases de estudiantes de primaria tras la pandemia de COVID-19: evidencia recogida en Perú. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 12(2), 148-156. <https://doi.org/10.36941/ajis-2023-0038>
- Ortiz, S., López, V., Valdés, R., y Yáñez C. (2023). Understanding Punitive Practices in School Coexistence in Chile: Meanings and Uses in the Voices of Protagonists. *Revista Electronica Educare*, 27(1). Scopus. <https://doi.org/10.15359/ree.27-1.14375>
- Pacheco, J., Santillán, Y., Jara, A., Pulupa, P., y Salazar, L. (2023). El papel del currículo en la convivencia escolar: Una revisión sistemática de enfoques y hallazgos. *GADE: Revista Científica*, 3(5), Article 5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769470>

- Patiño, Q. y Anais, L. (2022). *Experiencias de aprendizaje y el desarrollo de destrezas del ámbito de convivencia al retorno seguro de clases presenciales de los niños de educación inicial* [Tesis, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/35047>
- Pereda, L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial*, *El Porvenir* 2019. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44857>
- Pérez, S., & Apolaya, J. (2021). *Currículo Nacional de Educación Básica: Incorporación de la competencia argumentativa en el Perfil de egreso*. *Sociedad & Tecnología*, 4(3), 416–431. <https://doi.org/10.51247/st.v4i3.146>
- Perez, A. y Huamante, M. (2022). *El juego y su incidencia en la convivencia escolar en niños de inicial 1 en la Unidad Educativa Mata de Plátano*. [Tesis de titulación, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6381>
- Pérez, N. (2023). *Taller de dramatización para mejorar la convivencia escolar en los niños de cuatro años de la institución educativa N°1542, Distrito de Chimbote, año 2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34856>
- Pintado, L. (2024). *Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E “George Washington” 2024*. Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco De Asís” de la Región Ica. <http://hdl.handle.net/20.500.14762/36>
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*. [Tesis, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28777>
- Rivas, S. (2022). *Interacciones positivas para mejorar la convivencia escolar en estudiantes del nivel inicial—Institución Educativa Lancones, 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85908>
- Rodelo, M., Montero, P., Vanegas, W., y Martelo, R. (2021). *Metodología de investigación acción participativa: Una estrategia para el fortalecimiento de la calidad educativa*. *Revista de ciencias sociales*, 27(3), 287-298. <https://www.redalyc.org/journal/280/28068740018/html/>
- Salazar, G. (2023). *Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123817>
- Santisteban, B. (2024). *Estrategias lúdicas para fortalecer la convivencia escolar en niños de cinco años de una institución educativa de Mórrope, 2024*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/150218>

- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020*. [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22377>
- Tarazona, E. (2022). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 1143 "Semillitas del Saber", C.F.F., San Luis, 2020*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26480>
- UNICEF (2016). *Informe país sobre los determinantes de la violencia que afecta a los niños, niñas y adolescentes. Perú*. <https://www.unicef.org/peru/informes/informe-pais-sobre-los-determinantes-de-la-violencia-que-afecta-los-ninos-ninas-adolescentes>
- Vargas, E., Gallego, A., Peláez, O., Arroyave, L., y Rodríguez, L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*. *Infancias Imágenes*, 19(2), 133–142. <https://doi.org/10.14483/16579089.14133>
- Vasquez, L. y Cabrera, V. (2022). *Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes*. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289>
- Vygotsky L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Universitaria.
- Zambrano, W. & Tomalá, M. (2022), *El rol de la familia en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial*. *Revista Sapientia. International Journal of Interdisciplinary Studies* [Vol.3] n.2. <https://doi.org/10.51798/sijis.v3i2.260>.

ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P.S.M AGROPECUARIO TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.I.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza- Bagua?	OBJETIVO GENERAL: Mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años en la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza- Bagua, aplicando juegos lúdicos como estrategia didáctica. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: - Fortalecer la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje para la mejora de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza. - Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para la mejora de la convivencia escolar de los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.	Planificación curricular	Planificación de proyectos y de sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años	- Análisis y selección de propósitos de aprendizaje para la convivencia escolar - Planificación de proyectos de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados. - Diseño de sesiones de aprendizaje incluyendo los juegos lúdicos como estrategia didáctica - Reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación	TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Acción Educativa FASES DE LA INVESTIGACIÓN - Reflexión y diagnóstico del problema práctico - Elaboración de un plan de acción que sirve de hipótesis de trabajo. - Ejecución y desarrollo del plan de acción. - Obtención de conclusiones a partir de los resultados producto de la ejecución del plan de acción. PARTICIPANTES • 3 docentes de aula • 20 estudiantes de 4 años
		Juegos lúdicos	Ejecución de juegos lúdicos para desarrollar la convivencia escolar de los niños de 4 años	- Selección de juegos lúdicos para mejorar la convivencia escolar de los niños de 4 años - Aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para la convivencia escolar. - Reflexión crítica y evaluación de los aprendizajes de los niños en el desarrollo de la convivencia escolar	

ANEXO 2: PLAN DE ACCIÓN

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Fortalecer la planificación curricular de proyectos y sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.			
Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Planificación proyectos y de sesiones de aprendizaje para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años	Análisis y selección de propósitos de aprendizaje para la convivencia escolar	09/10/2023	Análisis documental Cartel de logros de aprendizaje
	Planificación de proyectos de aprendizaje incorporando desempeños contextualizados.	16/10/2023	Observación Análisis documental 2 proyectos de aprendizaje
	Diseño de sesiones de aprendizaje incluyendo los juegos lúdicos como estrategia didáctica	23/10/2023 al 30/10/2023	Observación participante y Análisis documental - Carpeta pedagógica de sesiones - Ficha de observación
	Reflexión y evaluación crítica del proceso de planificación	06/11/2023	Análisis documental Informe de logros y dificultades

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años de la I.E.P.S.M. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza.			
Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Ejecución de juegos lúdicos para desarrollar la convivencia escolar en los niños de 4 años	Selección de juegos lúdicos para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años	13/11/2023 al 17/11/2023	Observación participante y reflexión crítica de resultados - Ficha de observación - Cartel de juegos lúdicos
	Aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para la convivencia escolar.	20/11/2023 al 01/12/2023	Análisis e interpretación de la observación de salida Registro de la observación
	Reflexión crítica y evaluación de los aprendizajes de los niños en el desarrollo de la convivencia escolar	04/12/2023 al 08/12/2023	Análisis de la observación participante Diarios de campo Ficha de observación
	Reflexión crítica y evaluación a la aplicación de las actividades lúdicas en el desempeño de las docentes	11/12/2023 al 15/12/2023	Informe de logros y dificultades

ANEXO 3: EVIDENCIAS DEL CAMPO DE ACCIÓN 1: PLANIFICACIÓN CURRICULAR

ANEXO 3.1. CARTEL DE LOGROS DE APRENDIZAJE

Área: Personal Social		
COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
Capacidades	Criterio	Evidencia
Interactúa con todas las personas.	- Se relaciona con su maestra y otros adultos del entorno escolar, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula	- Participa en la actividad de juego junto a sus compañeros.
Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	- Propone ideas y normas para ejecutar el juego lúdico, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	- Propone ideas y acuerdos para desarrollar el juego.
Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Realiza actividades cotidianas en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluirlos	- Se integra en el juego grupal respetando los acuerdos y a sus compañeros
	- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas de aula, basados en el respeto y el bienestar de todos, respetando las ideas de sus compañeros.	- Se relaciona con sus compañeros en el juego y propone y respeta los acuerdos.
	- Muestra felicidad, interés y respeto a las normas asumidas en las actividades que realiza durante su participación en aula y entornos inmediatos	- Mantiene una buena relación con sus compañeros durante todo el juego.
	- Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros	- Respeto los acuerdos propuestos
		- Se integra en el juego interactuando con todos sus compañeros
		- Interactúa con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos

Fuente: Elaborado en base al CNBR (2016).

ANEXO 3.2: PROYECTOS DE APRENDIZAJE

“JUGANDO CON RESPETO Y AMOR CONVIVIMOS MEJOR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza
1.2. LUGAR	: Bagua
1.3. SECCIÓN	: GOTITAS DEL SABER
1.4. DOCENTE	: Minga Avila Dennisse Milagros,
1.5. DURACIÓN	: 20 de noviembre al 07 de diciembre de 2023.

II SITUACION SIGNIFICATIVA:

En el aula de 4 años “gotitas del saber” de la institución educativa inicial, Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza de Bagua, durante los diferentes momentos de la jornada diaria, se ha podido observar que los niños y niñas tienen dificultades para convivir en armonía entre compañeros, incumplen los acuerdos de aula, les es un poco difícil trabajar de manera grupal, tienen dificultades para compartir los materiales y espacios de juego y algunas veces reaccionan con golpes.

Ante estas situaciones nos hemos propuesto desarrollar la presente experiencia de aprendizaje denominada “Jugando con respeto y amor convivimos mejor” que tiene como propósito que los niños y niñas interactúen con sus compañeros con afecto y respeto, se integren en actividades grupales en las que puedan compartir los espacios y materiales, propongan y respeten los acuerdos para mejorar la convivencia en el aula.

III. PRODUCCIONES Y ACTUACIONES:

Se relacionan con sus compañeros con afecto y respeto
 Proponen ideas de juego y acuerdos del mismo
 Se integra en actividades grupales en las que comparte los materiales y espacios

IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Estándar	Desempeños	Criterios	Evidencias
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.	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	- 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. - 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. - Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, 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. - Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	- Se relaciona con su maestra y otros adultos del entorno escolar, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula - Propone ideas y normas para ejecutar el juego lúdico, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses - Realiza actividades cotidianas en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluir las - Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas de aula, basados en el respeto y el bienestar de todos, respetando las ideas de sus compañeros. - Muestra felicidad, interés y respeto a las normas asumidas en las actividades que realiza durante su participación en aula y entornos inmediatos - Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros	- Participa en la actividad de juego junto a sus compañeros. - Propone ideas y acuerdos para desarrollar el juego. - Se integra en el juego grupal respetando los acuerdos y a sus compañeros - Se relaciona con sus compañeros en el juego y propone y respeta los acuerdos. - Mantiene una buena relación con sus compañeros durante todo el juego. - Respeto los acuerdos propuestos - Se integra en el juego interactuando con todos sus compañeros - Interactúa con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos

V. ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES	Se demuestra, por ejemplo
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Equidad y justicia	Disposición a reconocer a que, ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos) con sentido de equidad y justicia.

VI. MATRIZ DE JUEGOS LÚDICOS

Juego lúdico	Recursos y materiales básicos	Fecha de ejecución
Armando torres	Preguntas, canción, parlante, sillas, globos Papel bond, colores, plumones, Canción,	20 de noviembre del 2023.
Juego en el bosque	Preguntas, canción, parlante, Papelote Caja misteriosa, máscara de gato y ratón	23 de noviembre del 2023.
Juego el rey manda	Música, parlante Caja sorpresa, corona	28 de noviembre del 2023.
Juego del pañuelo	Música, parlante, papelote Pañuelo, números escritos en tarjetas	02 de diciembre del 2023.

VII. SESIONES DE APRENDIZAJE

Jugamos a armar torres	Jugamos al gato y al ratón	Jugamos con los globos	Jugamos al rey manda	El juego del pañuelo
TALLER GRAFICO PLASTICO	TALLER LECTURA	TALLER PSICOMOTRIZ	TALLER MUSICA	TALLER PSICOMOTRIZ
				
Jugamos a las pelotas locas	Jugamos a ponernos los zapatos	Jugamos a la gallinita ciega	Juguemos en el bosque	Jugamos a ponerle la cola al burro
TALLER PSICOMOTRIZ	TALLER GRAFICO PLASTICO	TALLER PSICOMOTRIZ	TALLER LECTURA	TALLER DANZA
				

VIII.- INSTRUMENTO DE EVALUACION:

Lista de cotejo
Diarios de capo

ANEXO 3.3: SESIONES DE APRENDIZAJE PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- ❖ INSTITUCION EDUCATIVA: Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
- ❖ LUGAR: Bagua
- ❖ TÍTULO: Jugamos a armar torres
- ❖ DOCENTE: Altamirano Sanchez, María Yolanda
- ❖ AULA: 4 Años SECCION: "Gotitas del Saber"
- ❖ FECHA: 20/11/2023
- ❖ JUEGO LÚDICO: Armado de torres

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Interactúa con sus compañeros de forma respetuosa en actividades de juego grupales en las cuales ideas y asume acuerdos.	❖ Participa y se integra en la actividad junto a sus compañeros. ❖ Propone ideas y acuerdos para desarrollar el juego.

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	❖ Invitamos a los niños y niñas a participar cantando y jugando con "La ronda loca" ❖ Interrogamos a los niños sobre la dinámica y sus saberes en convivencia. ¿Qué hicimos? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Cómo se sintieron junto a sus compañeros? ¿Cómo debemos jugar con nuestros compañeros? ¿Qué podemos hacer para que todos participen en los juegos? ¿Cómo debemos tratar a nuestros amigos? ❖ Comunicamos el propósito de la actividad: Que los niños jueguen a construir una torre en equipo y a la vez toman acuerdos y respetan turnos	Preguntas Canción Parlante
DESARROLLO	❖ A continuación, mostraremos tarros de diferentes colores, pedimos a los niños y niñas que observen y nos mencionen sus características como color, tamaño, forma, y los invitamos a contarlos. ❖ Enseguida motivamos a los niños y niñas a mencionar ideas de juego con los tarros, escuchamos con atención, enseguida, invitamos a los niños a proponer acuerdos que debemos respetar durante el juego. Por ejemplo: - Respetamos los turnos - Todos trabajamos en equipo - Ayudar a quien necesite apoyo - Compartir los materiales con mis compañeros ❖ Proponemos a los niños y niñas jugar a armar torres usando los tarros, pedimos a los niños formar pequeños equipos para salir al patio para realizar el juego. ❖ Proponemos el reto del juego. Los niños deben construir la torre más alta posible con el apoyo de sus compañeros, el equipo que logre armarlo primero es el ganador y es elogiado con aplausos por los otros equipos. ❖ Se inicia el juego, la docente observa, media y refuerza comportamientos positivos, ejemplo:	Tarros de colores Papel bon Colores Plumones Papelotes

	¡Qué bien esperaste tu turno! ¡Muy bien todos trabajamos en equipo para construir la torre! ¡Muy bien has compartido los materiales con tu grupo! ❖ Finalmente, junto a los niños retornamos al aula y los invitamos a dibujar lo que más les ha gustado de la actividad	
CIERRE	❖ Dialogamos sobre la actividad: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Qué hicieron para que todos participaran en la construcción?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N° 01

FECHA: 20/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TÍTULO: Armar, escuchar y compartir

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: PERSONAL SOCIAL		
		Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN		
		Interactúa con sus compañeros de forma respetuosa en actividades de juego grupales en las cuales ideas y asume acuerdos.		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette		X	
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra		X	
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana		X	
06	Cobefias Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel		X	
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett		X	
10	Juarez Morillos, Valery Alessia		X	
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth		X	
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier		X	
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony		X	
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal		X	
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel		X	
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing		X	
19	Alvarez Torres Flavia Thais		X	
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza

LUGAR: Bagua

TITULO: Jugamos al gato y al ratón

DOCENTE: Minga Avila Dennisse Milagros

AULA: 4 Años SECCION: "GOTITAS DEL SABER"

FECHA: 21/11/2023

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se integra con sus compañeros en actividades grupales de juego respetando los acuerdos	❖ Se integra en el juego grupal respetando los acuerdos y a sus compañeros

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	❖ Invitamos a los niños y niñas a participar en la dinámica "El twist de los ratoncitos" ❖ ¿Qué hicimos? ¿Con quienes han compartido la dinámica? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus compañeros? ¿Cómo debemos jugar con nuestros compañeros? ❖ Comunicamos el propósito de la actividad: Que los niños participen en un juego grupal, asumiendo roles, respetando turnos y acuerdos	Preguntas Música Parlante
DESARROLLO	❖ A continuación, mostraremos una caja misteriosa y entonamos la canción "Que será, que será" para que los niños imaginen el contenido de la caja ❖ Descubrimos el contenido de la caja y preguntamos: ¿Qué observan? ¿Conocen a estos animales? ¿Dónde viven? ¿De qué colores son? ¿Cómo podríamos jugar con las máscaras? ¿Conocen el juego del gato y el ratón? ¿Cómo podríamos jugar con nuestros compañeros? ❖ Proponemos a los niños y niñas jugar al gato y el ratón, pero para ello invitamos a proponer acuerdos que debemos respetar para poder salir al patio ❖ Anotamos sus propuestas de acuerdos en un papelote y mencionamos que al regresar del patio daremos lectura al papelote para verificar si se lograron respetar todos los acuerdos propuestos. ❖ Invitamos a los niños y niñas a ordenarse en filas para salir al patio ❖ Pedimos a los niños y niñas formar una ronda tomados de las manos y explicamos en que consiste el juego <u>EL GATO Y EL RATÓN</u> - El juego consiste en elegir a dos voluntarios quienes asumirán el rol del gato y el ratón - Los demás jugadores harán una ronda tomados de las manos la cual será el refugio del ratón, serán quienes dificulten que el gato case al ratón y trabajarán en equipo para protegerlo. - El gato debe atrapar al ratón para comérselo y el ratón debe intentar escapar y esconderse en su refugio, cuando el gato logre atrapar al ratón se eligen nuevos voluntarios	Caja misteriosa Papelote Plumones Máscaras de gato y ratón

	❖ Realizamos el juego las veces que los niños deseen teniendo en cuenta siempre los acuerdos propuestos ❖ Al terminar el juego, pedimos retornar al aula y nos reunimos en asamblea, damos lectura al papelote de acuerdos y los niños mencionan que acuerdos se lograron cumplir y cuales no y dialogamos sobre ello. ❖ A continuación, invitamos a los niños y niñas a dibujar lo que más les ha gustado del juego, al terminar comentan lo que han dibujado y por qué.	
CIERRE	❖ Dialogamos sobre la actividad ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué sucedió cuando alguien no respeto los acuerdos? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? ¿Cómo se sintieron al participar en equipo?	<i>Preguntas</i>

LISTA DE COTEJO N°02

FECHA: 21/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: jugamos al gato y al ratón

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Se integra con sus compañeros en actividades grupales de juego respetando los acuerdos		
		A	B	C
01	BECERRA TUESTA, HANNA ANTONELLA		X	
02	CHAVEZ HUAMAN, DIEGO ADRIAN			X
03	CHAVEZ RACHO, SAYURI JULIETTE			X
04	CHUQUIMANGO OBLITAS MIA ALEJANDRA			X
05	CHUQUIMANGO OBLITAS MIA LUCIANA		X	
06	COBEÑAS MUGUERZA, YARITZA GUADALUPE		X	
07	CORONEL SALAZAR, ALEXIA YAMILET		X	
08	DAVILA TEJADA, WILLIAN ABDIEL			X
09	GUEVARA CALDERON, HAYMI SCARLETT			X
10	JUAREZ MORILLOS, VALERY ALESSIA			X
11	MALCA CIEZA, MICHAEL ADRIANO		X	
12	MONTENEGRO TAGKAMASH, ANGIE CAROLINA ELIZABETH			X
13	MONTENEGRO VILLALOBOS, DAGNER JHANPIER			X
14	NUÑEZ MACALOPU, CESIA ANAHÍ		X	
15	REQUELME SANCHEZ, FRAN ANTONY			X
16	ROJAS ROJAS, ALONDRA CRISTAL		X	
17	TAVARA CALLE, SARITA SOFIA MARIEL			X
18	VASQUEZ TORRES CRISTIANO BEIJING			X
19	ALVAREZ TORRES FLAVIA THAIS		X	
20	ESPINAL CHAMIKAG, DYLAN SEBASTHIAN		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza

LUGAR: Bagua

TITULO: Jugamos con los globos

DOCENTE: Herrera Chumacero, Nataly Paola

AULA: 4 Años SECCION: "GOTITAS DEL SABER"

FECHA: 22/11/2023

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDADES	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en diferentes actividades cotidianas y de juego mostrando interés	Interactúa con sus compañeros y asume los acuerdos propuestos

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	- Iniciamos la actividad invitando a los niños y niñas al centro del aula para participar en el musical "Muévete" - ¿Qué hemos realizado? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿Cómo se sintieron al participar con sus compañeros? - ¿Cómo debemos jugar entre amigos? ¿Que podríamos hacer para que todos participen en los juegos? - Expresamos el propósito de la actividad: Que los niños y niñas aprendan a compartir, respetar turnos y colaborar con sus compañeros durante el juego, reconociendo la importancia de convivir en armonía y ayudar a los demás.	Preguntas Canción Parlante
DESARROLLO	- A continuación, mencionamos a los niños que saldremos al patio para realizar un juego. - Pedimos la participación de los niños y niñas para proponer acuerdos que debemos respetar durante la actividad, como, por ejemplo: • Esperamos nuestro turno para participar • Compartir los materiales con mis compañeros • Respetamos a nuestros compañeros • Cumplimos con las reglas del juego - Salimos al patio de manera ordenada, pedimos que formen un círculo e iniciamos el calentamiento del cuerpo con la canción "La batalla del calentamiento" - Enseguida mostramos globos de colores y explicamos en que consiste el juego - Formamos dos equipos y cada equipo en parejas deberán llevar los globos de un extremo a otro del patio, utilizando cualquier parte de su cuerpo (cabeza, rodillas, piernas, espalda) menos las manos. El recorrido será de ida y vuelta en el patio, de un extremo al otro, los niños deben tomar acuerdos con su pareja y trabajar en equipo para poder transportar el globo sin que caiga al piso. - La docente acompaña a los estudiantes y observa para luego registrar las interacciones entre los niños, como se comunican, si respetan turnos, si comparten, si ayudan a sus compañeros cuando lo necesita. - Al finalizar el juego aplaudimos su participación y felicitamos y reforzamos las conductas positivas	Globos de colores Papel bon Colores Plumones

	- Finalmente, de regreso en el aula, invitamos a los niños y niñas a dibujar lo que más les gusto del juego y luego expresan lo que han dibujado.	
CIERRE	- Para cerrar la actividad, se dialoga con los niños y niñas respondiendo las preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Cómo lo superamos? ¿Cómo se sintieron?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N°03

FECHA: 22/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: Jugamos con los globos

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Interactúa con sus compañeros de forma respetuosa en actividades de juego grupales en las cuales ideas y asume acuerdos.		
		A	B	C
01	BECERRA TUESTA, HANNA ANTONELLA		X	
02	CHAVEZ HUAMAN, DIEGO ADRIAN		X	
03	CHAVEZ RACHO, SAYURI JULIETTE			X
04	CHUQUIMANGO OBLITAS MIA ALEJANDRA			X
05	CHUQUIMANGO OBLITAS MIA LUCIANA			X
06	COBEÑAS MUGUERZA, YARITZA GUADALUPE		X	
07	CORONEL SALAZAR, ALEXIA YAMILET		X	
08	DAVILA TEJADA, WILLIAN ABDIEL			X
09	GUEVARA CALDERON, HAYMI SCARLETT			X
10	JUAREZ MORILLOS, VALERY ALESSIA			X
11	MALCA CIEZA, MICHAEL ADRIANO		X	
12	MONTENEGRO TAGKAMASH, ANGIE CAROLINA ELIZABETH			X
13	MONTENEGRO VILLALOBOS, DAGNER JHANPIER			X
14	NUÑEZ MACALOPU, CESIA ANAHÍ		X	
15	REQUELME SANCHEZ, FRAN ANTONY			X
16	ROJAS ROJAS, ALONDRA CRISTAL			X
17	TAVARA CALLE, SARITA SOFIA MARIEL			X
18	VASQUEZ TORRES CRISTIANO BEIJING			X
19	ALVAREZ TORRES FLAVIA THAIS			X
20	ESPINAL CHAMIKAG, DYLAN SEBASTHIAN			X

SESION DE APRENDIZAJE N°04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
 Aula : 04 años "Gotitas del saber"
 Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
 Docente : Dennisse Milagros Minga Avila
 Título : Jugamos al Rey manda
 Fecha : 23/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Participa y se relaciona con sus compañeros a través de juegos en los que propone y asume acuerdos.	Participa en el juego respetando turnos y acuerdos y coopera con sus compañeros

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	• Invitamos a los niños y niñas a ponerse de pie y ubicarse en el centro del aula para cantar y jugar en la dinámica el ciempiés. Enseguida preguntamos ¿Cómo jugamos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo movimos? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus compañeros? ¿Cómo hicimos para que todos jugaran? • Escuchamos con atención sus respuestas y luego mencionamos el tema y el propósito de la actividad: Que los niños y niñas aprendan a respetar acuerdos, turnos y participen en la toma de decisiones a través del juego en el que sumen roles y cooperan por el bienestar del grupo.	Música Parlante
DESARROLLO	• Presentamos una caja sorpresa entonando la canción "Que será, que será", pedimos a los niños que mencionen que creen que hay dentro de esta, escuchamos sus ideas con atención, enseguida pedimos a un voluntario que saque el contenido de la caja, que es una corona elaborada con fomix. • Enseguida dice "Hoy vamos a jugar a que tenemos un rey o reina en el grupo. Pero este rey/ reina es muy especial ...No manda para que obedezcan, sino que hace juegos para que todos nos divirtamos y nadie quede fuera. • ¿Qué creen que debe hacer un buen rey o reina? • ¿Qué acuerdos podemos proponer para que todos juguemos contentos? • Anotamos los acuerdos propuestos como, por ejemplo: - Respeto a mis compañeros - Espero mi turno para participar - Compartimos los materiales - Respetamos las reglas del juego • Al finalizar el juego los revisaremos para verificar cuales de los acuerdos propuestos se han respetado y cuáles no. • Salimos al patio de forma ordenada y pedimos formar un círculo en el centro del patio, explicamos en que consiste el juego <u>EL REY MANDA</u> - El juego consiste en elegir un voluntario quien será el rey y quien hará pedidos a los demás niños y niñas como: el rey manda que salten, el rey manda que se sienten, el rey manda que corran por todo el patio - Los demás participantes deberán cumplir con sus órdenes con rapidez y obtendrán puntos para ganar el juego - El participante que tenga mas puntos acumulados será quien pase a ser el rey y dará las órdenes a los demás participantes • Iniciamos dando un ejemplo del juego, nos colocamos la corona y realizamos peticiones sencillas que ellos puedan cumplir por ejemplo decimos: el rey	Caja sorpresa Corona

	manda que corran hasta..., el rey manda que salten en un pie, el rey manda que traigan una hoja, un palo, una piedra, etc. • A continuación, invitamos a un voluntario para que sea el rey y también realice peticiones que desee, los demás niños responden al juego, realizando lo que el rey pide • Los niños esperan su turno para tomar la corona y participar realizando peticiones • Finalmente regresamos al aula y dialogamos sobre la actividad a través de las siguientes preguntas: ¿A que hemos jugado? ¿Qué pedidos del rey cumplimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus compañeros? ¿Qué acuerdos hemos respetado y cuáles no?, • Enseguida leemos el papelote de los acuerdos propuestos y descubrimos que acuerdos no hemos cumplido y nos preguntamos ¿Por qué no los hemos cumplido? ¿Qué podemos hacer para lograr respetar todos los acuerdos? • Incentivamos a los niños y niñas a comprometerse en respetar los acuerdos que se propongan durante las actividades.	
CIERRE	• ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos siendo rey o reina? ¿Qué hizo un buen rey o reina para que todos nos divirtamos? ¿Hemos respetado los acuerdos propuestos?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N° 04

FECHA: 23/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: Jugamos al rey manda

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: PERSONAL SOCIAL		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa en diferentes actividades cotidianas y de juego mostrando interés		
		EVIDENCIA: Participa en el juego respetando turnos y acuerdos y coopera con sus compañeros		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobeñas Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet			X
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano			X
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth			X
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
 Aula : 04 años "Gotitas del saber"
 Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
 Docente : Dennisse Milagros Minga Avila
 Título : El juego del pañuelo
 Fecha : 24/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	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	Participa y se relaciona con sus compañeros a través de juegos en los que propone y asume acuerdos.	Se relaciona con sus compañeros en actividades de juego respetando los acuerdos propuestos.

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	• Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea para dialogar sobre la actividad que vamos a realizar. • Invitamos a los niños y niñas a moverse con la música "Un pañuelo tengo yo" en el que utilizaremos un pañuelo de tela. • Enseguida preguntaremos: ¿Qué les pareció lo que hicimos? ¿En qué cosas imaginamos que se convirtió el pañuelo? ¿Cómo hemos jugado? • ¿Cómo podríamos utilizar el pañuelo para jugar con nuestros amigos? ¿Qué juegos podríamos realizar? ¿Cómo deberíamos jugar entre amigos? • Comunicamos el propósito de la actividad: Que los niños y niñas participen activamente en un juego, proponiendo acuerdos de convivencia y reflexionando sobre la importancia de respetar acuerdos y actuar con responsabilidad para el bienestar del grupo.	Música Parlante Pañuelos de tela
DESARROLLO	• Les comunicamos a los niños, que saldremos al patio para realizar un juego. Antes de empezar conversaremos juntos para proponer algunos acuerdos que todos debemos respetar durante la actividad. Escucharemos con atención sus ideas y las anotaremos en un papelote, al finalizar el juego volveremos a leer los acuerdos para reflexionar juntos sobre si se cumplieron o no. • Invitamos a los niños y niñas a formarse en filas para salir al patio, EL JUEGO DEL PAÑUELO El juego consiste en formar dos equipos de juego de 5 participantes cada equipo, se asignará un número a cada jugador del 1 al 5 Ambos equipos se ubicarán en los extremos del patio y quien dirige el juego se ubicará en medio de ambos equipos y sostendrá el pañuelo, mencionará un número y los participantes de ambos equipos deberán correr y jalar el pañuelo de la mano y correr a su lugar, el que llegue primero gana un punto para su equipo. Se realiza el juego hasta que todos los números se hayan mencionado y repetiremos el juego a pedido de los niños enseguida explicamos el juego: • Durante el juego la docente guía y observa a los niños para identificar si respetan los acuerdos propuestos • Al finalizar el juego, felicitamos la participación de todos los niños	Papelote Plumones Pañuelo Los números escritos en tarjetas

	- De regreso en el aula dialogamos con los niños sobre los acuerdos propuestos, damos lectura a los acuerdos propuestos al inicio del juego y conversamos sobre cuales se cumplieron. También reflexionamos en conjunto sobre los acuerdos que no se lograron cumplir, preguntando las razones de ello y lo que podríamos hacer para mejorar en la próxima oportunidad. - Escuchamos sus respuestas y proponemos a los niños realizar un compromiso para poder respetar los acuerdos en la siguiente actividad.	
CIERRE	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron en el juego? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Qué sucedió cuando alguien no gana el juego? ¿Todos pudieron jugar? ¿Cómo podemos ayudar si un amigo se enoja o se cae?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N° 05

FECHA: 24/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TÍTULO: El juego del pañuelo

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa y se relaciona con sus compañeros a través de juegos en los que propone y asume acuerdos.		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette		X	
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobena Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina E		X	
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier		X	
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal		X	
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
 Aula : 04 años "Gotitas del saber"
 Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
 Docente : Dennisse Milagros Minga Avila
 Título : Jugamos a las pelotas locas
 Fecha : 27/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Interactúa con sus compañeros en actividades grupales y de juego en los cuales propone ideas y las normas del mismo las cuales asume de manera respetuosa a fin de mantener el bienestar de todos.	Se relaciona con sus compañeros en el juego y propone y respeta los acuerdos.

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	- Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea para dialogar sobre la actividad que vamos a realizar. - Presentamos una caja sorpresa que contiene una pelota, invitamos a un voluntario para descubrirla, dejamos que la observen y luego preguntamos: ¿Qué observan? ¿De qué color es? ¿Para que podríamos usar la pelota? ¿Qué juegos podríamos hacer para jugar todos con la pelota? ¿Cómo deberíamos jugar entre amigos? - Expresamos el propósito de nuestra actividad: Que los niños y niñas participen en un juego en el que trabajen en equipo para lograr el propósito, respetando turnos, reglas y a sus compañeros.	Música Parlante Pelota
DESARROLLO	- Mencionamos a los niños y niñas que saldremos al patio para realizar el juego y para ello invitamos a proponer acuerdos que debemos respetar durante la actividad, escuchamos con atención y anotamos los acuerdos en un papelote, cuando culminemos el juego leeremos los acuerdos para identificar cuales se han logrado respetar y cuáles no. - Invitamos a los niños y niñas a formarse en filas para salir al patio, ya en el patio mostramos el material que usaremos y explicamos el juego: <u>Pelotas locas</u> -Formamos dos equipos con los niños y niñas -Los integrantes de los equipos se ubican en un extremo del patio, en el otro extremo se ubica quien dirige el juego - En una caja se colocan diferentes pelotas de diferentes colores - Se ubican también una caja para cada equipo - Quien dirige el juego menciona una consigna que los niños deben realizar para agrupar las pelotas por ejemplo (recoger pelotas de color rojo) a la cuenta de tres, todos los integrantes corren hacia las pelotas y recogen a la caja solo las pelotas que pide quien dirige el juego, cuando terminen contamos las pelotas, el equipo que haya recogido más pelotas - Los niños y niñas participan del juego las veces que deseen repetirlo, elegimos un voluntario para dirigir el juego. - La docente acompaña y observa a los niños mientras anima las actitudes de respeto, cooperación y participación, también puede animar o mediar en caso de conflicto.	Papelote Plumones Pelotas de papel Cartones Papel bon Colores Plumones

	- Regresamos al aula para dialogar con los niños y niñas, dando lectura a los acuerdos que han propuesto al iniciar el juego, mencionamos los acuerdos que se cumplieron y dialogamos sobre los acuerdos que no se cumplieron, realizando preguntas ¿Por qué creen que no se logró respetar algunos acuerdos? ¿Qué podemos hacer para respetar los acuerdos que proponemos? - Finalmente invitamos a los niños y niñas a dibujar los acuerdos que han propuesto, luego elegimos un espacio donde colocarlos y los podemos recordar todos los días para ponerlos en práctica.	
CIERRE	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció trabajar en equipo? ¿Tuvieron alguna dificultad?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N°06

FECHA: 27/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TÍTULO: Jugamos a las pelotas locas

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Interactúa con sus compañeros en actividades grupales y de juego en los cuales propone ideas y las normas del mismo las cuales asume de manera respetuosa a fin de mantener el bienestar de todos.		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobañas Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina E	X		
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza

Aula : 04 años “Gotitas del saber”

Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda

Docentes : Dennisse Milagros Minga Avila

: Nataly Paola Herrera Chumacero

Título : Jugamos a ponerse los zapatos

Fecha : 28/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

AREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Participa democráticamente y mantiene una buena relación social con sus compañeros respetando los acuerdos propuestos	❖ Mantiene una buena relación con sus compañeros durante todo el juego. ❖ Respeta los acuerdos propuestos

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	❖ Invitamos a los niños y niñas a que puedan salir de sus lugares para poder cantar la canción soy una serpiente. ❖ Luego de haber realizado la dinámica realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Con quienes hemos participado? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo debemos jugar entre amigos? ¿Qué debemos hacer si un compañero necesita ayuda? ❖ Mencionamos a los niños el propósito de la actividad.	Música Parlante
DESARROLLO	❖ Invitamos a los niños y niñas a proponer acuerdos para poder salir al patio para realizar el juego, anotamos los acuerdos propuestos en un papelote, damos lectura a los acuerdos y preguntamos: ¿Qué podríamos hacer para que los acuerdos que han propuesto se cumplan?, escuchamos sus respuestas con atención, luego mencionamos que al terminar el juego leeremos el papelote para saber si los acuerdos se han cumplido o no. ❖ Pedimos a los niños y niñas ordenarse en dos filas para salir al patio y que todos se sienten en una media luna para poder brindarles las orientaciones e indicaciones de dicha actividad. ❖ Formamos dos grupos, la cual deberán sacarse sus zapatos y colocarlos todos en una sola fila. ❖ Luego les indicamos que se sienten frente a sus zapatos, la cual tienen que estar muy atentos a la orden de la docente. ❖ La docente deberá contar hasta 3 para que los niños y niñas se puedan juntar a buscar sus zapatos y tendrán que colocárselos, los niños y niñas que ya se han logrado colocar su zapato podrá ayudar a su compañero de su mismo equipo a ponerse los zapatos. El equipo que gane en ponerse los zapatos será el equipo ganador. ❖ Al terminar el juego regresamos al aula y formamos asamblea para dialogar y dar lectura al papelote de los acuerdos propuestos ❖ Juntos verificamos cuales de los acuerdos se han cumplido y respetado y cuales talvez no, dialogaremos	Zapatos Parlantes Papelote Papel bon Colores Plumones

	sobre los acuerdos incumplidos y reflexionamos por qué no se ha logrado cumplir. ❖ Proponemos dibujar lo que más les ha gustado del juego y luego comentan lo que han realizado	
CIERRE	❖ Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿tuvieron alguna dificultad? ¿cómo se sintieron? ¿todos pudieron colocarse sus zapatos? ¿Qué fue lo que más les gusto?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N°07

FECHA: 28/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: Jugamos a ponerse los zapatos

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa democráticamente y mantiene una buena relación social con sus compañeros respetando los acuerdos propuestos		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobeñas Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth	X		
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
 Aula : 04 años "Gotitas del saber"
 Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
 Docente : Dennisse Milagros Minga Avila
 Título : Jugamos a la gallinita ciega
 Fecha : 29/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Participa en actividades de juego en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos	Se integra en el juego interactuando con todos sus compañeros

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	- Invitamos a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula para participar en un baile que se llama "El baile del movimiento", en el que se menciona y se mueve las partes del cuerpo - Enseguida preguntamos: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Junto a quien hemos bailado? ¿Cómo se han sentido al jugar con sus compañeros? ¿Qué sucede si alguien no respeta los acuerdos? - A continuación, damos a conocer el propósito: Que los niños y niñas practiquen acuerdos de convivencia, respeten turnos y cooperen entre sí, reconociendo la importancia de participar de manera justa en los juegos promoviendo así un clima de respeto y colaboración.	Música Parlante
DESARROLLO	- Enseguida mostramos un pañuelo y preguntamos: ¿Qué observan? ¿Qué color es? ¿Cómo lo podríamos utilizar? - Mencionamos a los niños y niñas que saldremos al patio para realizar el juego y para ello invitamos a proponer acuerdos que debemos respetar durante la actividad, escuchamos con atención y anotamos sus propuestas en un papelote. - Cuando culminemos el juego leeremos los acuerdos para identificar cuáles de los acuerdos se han respetado y cuales no - Pedimos a los niños y niñas formarse de manera ordenada para salir al patio. - Los invitamos a formar un círculo y explicamos el juego <u>GALLINITA CIEGA</u> <i>Los niños y niñas se toman de las manos y forman un círculo. Se elige un voluntario quien será la gallinita ciega. Vendamos los ojos del voluntario y revisamos para que no pueda ver nada. Realizamos un breve dialogo con la gallinita a través de preguntas:</i> <i>¿Gallinita ciega que has perdido? Gallinita: una aguja y un dedal ¿Dónde? Gallinita: en el tototal ¿Cuántas vueltas quieres? Gallinita: 1-2-3 Giramos a la gallinita para darle las vueltas que desee y decimos ponte a buscar</i> <i>El niño o niña voluntario debe buscar y atrapar a cualquier compañero y tocándolo, pero sin ver debe mencionar quien es, luego se retira la venda de sus ojos y si no adivino debe seguir siendo la gallinita ciega, pero si logra adivinar quién era cede el turno al compañero atrapado.</i> <i>Se establecerá algunas reglas del juego como:</i> <i>Respetar los turnos</i> <i>Evitar empujar</i> <i>Ayudar a la gallinita si se desorienta</i> - Los niños y niñas participan del juego, esperando su turno y respetando el turno de sus compañeros.	Pañuelo Papelote Plumones Papel bon Colores Plumones

	- Enseguida regresamos al aula para dialogar con los niños y niñas, dando lectura a los acuerdos que han propuesto al iniciar el juego, mencionamos los acuerdos que se cumplieron y dialogamos sobre los acuerdos que no se cumplieron, realizando preguntas ¿Por qué creen que no se han respetado los acuerdos? ¿Qué podemos hacer para respetar los acuerdos que proponemos? ¿Qué podríamos hacer para que todos los compañeros respeten los acuerdos? - Invitamos a los niños a realizar un compromiso para respetar los acuerdos en las siguientes actividades.	
CIERRE	¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante respetar los acuerdos? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿Cómo ayudaron a sus compañeros?	

Lista de cotejo N°08

FECHA: 28/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: Jugamos a la gallinita ciega

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa en actividades de juego en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobeñas Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth	X		
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa	: Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
Aula	: 04 años “Gotitas del saber”
Directora	: Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
Docente	: Dennisse Milagros Minga Avila
Título	: Juguemos en el bosque
Fecha	: 30/11/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Participa en actividades de juego en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos	Interactúa con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

[illegible]

	- Al culminar el juego regresamos al salón y pedimos reunirnos en asamblea para dialogar sobre lo que hemos realizado - Damos lectura al papelote de los acuerdos para verificar si se ha logrado cumplir con los acuerdos propuestos antes del juego - Dialogaremos con los niños sobre los acuerdos que no se cumplieron y preguntaremos ¿Qué podríamos hacer para que todos los niños respeten los acuerdos? - Escuchamos con atención sus ideas. - Felicitamos a los niños y niñas por lograr respetar los acuerdos propuestos. - Nos comprometemos en mejorar y respetar los acuerdos en las siguientes actividades.	
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron jugando junto a sus amigos en el bosque? ¿Qué hicimos para que todos pudieran jugar contentos? ¿Ayudaron a algún amigo? ¿Cómo? ¿Qué podemos hacer la próxima vez para convivir mejor?	

LISTA DE COTEJO N°9

FECHA: 30/11/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TÍTULO: Juguemos en el bosque

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa en actividades de juego en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobeñas Muguerza, Yaritza Guadalupe	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth	X		
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

SESION DE APRENDIZAJE N°10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa : Agropecuario Toribio Rodríguez De Mendoza
 Aula : 04 años "Gotitas del saber"
 Directora : Silvia Jeanethe Novoa Castañeda
 Docente : Dennisse Milagros Minga Avila
 Título : Jugamos a ponerle la cola al burro
 Fecha : 01/12/2023

PROPOSITOS DE LA ACTIVIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMÚN - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con 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	Participa en actividades de juego de su interés, en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos	Interactúa con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos

II.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS
INICIO	- Invitamos a los niños y niñas a reunirse en asamblea - Mostramos una caja sorpresa entonando la canción "Que será, que será" - Pedimos un voluntario para descubrir el contenido de la caja, que es una colita de papel lo mostramos y preguntamos: ¿Qué observan? ¿Qué color es? ¿De qué animalito podría ser esta cola? ¿Qué podríamos hacer con esta cola? Escuchamos sus respuestas con atención - Luego comunicamos el propósito de la actividad: Los niños y niñas participarán en actividades de juego de su interés, en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos	Caja sorpresa Cola del burro
DESARROLLO	- Mostramos enseguida el cuerpo de un burro, impreso en papel pedimos que lo observen y preguntamos: ¿Qué observan? ¿Qué le falta al burro? - Proponemos a los niños y niñas jugar a ponerle la cola al burro, pero antes de empezar el juego pedimos a los niños que propongan acuerdos. - Anotamos sus acuerdos en un papelote que pegaremos en la pizarra y decimos que los leeremos al final para comprobar si los hemos cumplido - Acondicionamos el aula para inicial el juego, colocamos mesas y sillas a los costados para tener espacio. - pedimos que se ubiquen formando un círculo en el centro del aula para explicar el juego. Anexo. - Al culminar el juego, pedimos que formen asamblea y se ubiquen sentados en sus sillas frente a la pizarra. - Enseguida daremos lectura a los acuerdos propuestos - Verificamos cuales se cumplieron y cuáles no. - Dialogaremos con los niños sobre los acuerdos que no se cumplieron y preguntaremos ¿Qué podríamos hacer para que todos los niños respeten los acuerdos? - Escuchamos con atención sus ideas. - Felicitamos a los niños y niñas por lograr respetar los acuerdos propuestos.	Imagen del burro Pañuelo Papelote Plumones

	Nos comprometemos en mejorar y respetar los acuerdos en las siguientes actividades.	
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?	Preguntas

LISTA DE COTEJO N°10

FECHA: 01/12/2023

EDAD: 4 años "GOTITAS DEL SABER"

TITULO: Jugamos a ponerle la cola al burro

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: Personal social		
		COMPETENCIA: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BUSQUEDA DEL BIEN COMUN		
		CAPACIDADES: • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa en actividades de juego de su interés, en los que se integra con sus compañeros respetándolos y respetando los acuerdos propuestos		
		A	B	C
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella	X		
02	Chavez Huaman, Diego Adrian	X		
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette	X		
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra	X		
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana	X		
06	Cobeñas Muguerza, Yaritza Guadalu	X		
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet	X		
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett	X		
10	Juarez Morillos, Valery Alessia	X		
11	Malca Cieza, Michael Adriano	X		
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carol	X		
13	Montenegro Villalobos, Dagner J	X		
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahi	X		
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal	X		
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel	X		
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing	X		
19	Alvarez Torres Flavia Thais	X		
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian	X		

JUGAMOS A PONERLE LA COLA AL BURRO

Se elige un voluntario para iniciar el juego

Se pega la imagen del burro en la pizarra o pared

Entregamos la cola del burro y Vendamos los ojos del participante voluntario

Lo guiamos tomándolo de la mano hasta el otro extremo de donde está pegada la imagen, desde ahí debe caminar hasta encontrar la pared donde está pegada la imagen y buscarla para pegar la cola en el cuerpo del animal en el lugar correspondiente.

Los demás participantes deben guiar al voluntario dándole pistas o consignas para llegar hasta la imagen.

Cada participante tendrá su turno para pegar la cola en el animal.

ANEXO 4.4 RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN A LA PLANIFICACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE NIÑOS DE 4 AÑOS

NIVEL DE VALORACIÓN		
Logrado	Cumple con lo previsto en el ítem	4
En proceso	Cumple parcialmente con los requerimientos del ítem	3
En inicio	Cumple en un nivel incipiente con los requerimientos del ítem.	2
No logrado	No cumple con lo previsto en el ítem	1

CRITERIOS	Valoración				TOTALES
	1	2	3	4	
▪ Se ha previsto los logros de aprendizaje diversificando criterios para la convivencia escolar	0	0	1	7	8
▪ Contiene estrategias y acciones adecuadas para motivar y recoger los saberes previos de los estudiantes para recuperar saberes y conectarlos con el nuevo aprendizaje.	0	0	2	6	8
▪ Contiene estrategias y acciones suficientes y adecuadas para el acompañamiento y reflexión del aprendizaje esperado	0	0	2	6	8
▪ Se ha previsto estrategias y acciones para problematizar, análisis de la información y toma de decisiones para convivencia escolar.	0	0	3	5	8
▪ Se ha previsto materiales didácticos necesarios y suficientes para realizar la actividad de convivencia	0	0	2	6	8
▪ Se ha incluido en la sesión de aprendizaje los procedimientos del juego simbólico y de regla seccionado para la convivencia escolar.	0	0	2	6	8
▪ Se ha diseñado e implementado instrumentos de evaluación para valorar la convivencia de los niños	0	0	2	6	8

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados observados sobre las mejoras en la planificación curricular de las sesiones e aprendizaje, se observa que en 7 de 8 sesiones se ha previsto los logros de aprendizaje diversificando criterios para la convivencia escolar; 5 de ellas, incorporan estrategias y acciones adecuadas para motivar y recoger los saberes previos de los estudiantes para recuperar saberes y conectarlos con el nuevo aprendizaje

ANEXO 4.5: MATRIZ DE LOGROS Y DIFICULTADES EN PROGRAMACIÓN DE PROYECTOS Y SESIONES

Aspecto	Logros	Oportunidades	Dificultades	Acciones de mejora
Revisión y elaboración de los proyectos de aprendizaje.	- Cada proyecto de aprendizaje cuenta con los elementos curriculares necesarios. - Están diseñados para fortalecer los aprendizajes de convivencia escolar de los niños de 4 años	- Curso de capacitación docente en programación curricular - Jornadas pedagógicas a nivel institucional.	- Falta de tiempo suficiente para una planificación detallada y personalizada. - Escasa capacitación o formación continua en metodologías innovadoras y lúdicas.	- Organizar y gestionar mejor su tiempo para dedicar espacio suficiente a la planificación. - Participar en capacitaciones y talleres sobre metodologías lúdicas y estrategias innovadoras.
Diseño de las sesiones de aprendizaje incorporando las estrategias didácticas seleccionadas	- Se reunieron todas las docentes para seleccionar de manera conjunta las estrategias didácticas más adecuadas. - Se han diseñado de manera colegiada sesiones de aprendizaje en el área de Personal Social, enfocados en promover la socialización como una estrategia para fortalecer la convivencia escolar.	- Intercambiar experiencias y buenas prácticas relacionadas con el uso de juegos lúdicos en el aula. - Diseñar sesiones más creativas y dinámicas que respondan a las necesidades sociales y emocionales de los niños.	- Dificultad para adaptar las estrategias a la diversidad de estilos de aprendizaje y niveles de desarrollo de los niños.	- Solicitar apoyo o acompañamiento pedagógico cuando se presenten dificultades en la aplicación de nuevas metodologías.
Reflexión crítica del desempeño en la planificación curricular	- Permite identificar fortalezas y debilidades en la práctica pedagógica. - Estimuló la toma de decisiones pedagógicas más conscientes y fundamentadas.	- Promovió la innovación y el uso de metodologías activas como el juego para mejorar la convivencia escolar. - Abrió espacios de diálogo pedagógico y aprendizaje colaborativo entre docentes.	- Falta de tiempo o espacios institucionales para reflexionar de manera sistemática.	- Promover la creación de espacios regulares y programados dentro del horario laboral para la reflexión individual y colectiva.

Es cuanto tengo que informar a Ud. para su conocimiento y fines pertinentes

Dennisse Milagros Minga Ávila
Coordinadora de grupo de investigación

ANEXO 5: EVIDENCIAS DEL CAMPO DE ACCIÓN 2: JUEGOS LÚDICOS

ANEXO 5.1. CARTEL DE JUEGOS LÚDICOS

Juego lúdico	Secuencia de acciones o procedimientos de aplicación	Capacidades	Desempeños	Recursos y materiales
Armando torres	- Exploran los tarros, establecen acuerdos, juegan en equipos armando torres y reflexionan sobre la experiencia. - Se forman equipos de 3 a 5 niños y se entrega a cada grupo 10 tarros. - Se establecen reglas claras: todos deben participar, se turnan y se escuchan entre ellos y deciden en grupo cómo armar la torre. - A la señal, los equipos comienzan a construir su torre colaborando. - El docente observa y guía, reforzando el respeto, la ayuda mutua y la toma de decisiones compartidas. - Al terminar, se revisa si la torre se mantiene en pie y se felicita a todos por su trabajo en equipo	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común	- 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.	- Preguntas - Canción - Parlante - Sillas - Papel bond - Colores - Plumones - Canción - Globos
Juego del bosque	- En el juego los niños, en círculo tomados de las manos, representan al "lobo" mientras se cubren los ojos. - Cantan "Juguemos en el bosque mientras; preguntan sobre el lobo y este responde y siguen en a lúdica cambiando el rol. - Se reflexiona sobre la colaboración e interacción.		- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, 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 asumidas	- Preguntas - Canción - Parlante - Caja misteriosa - Papelote - máscara de gato y ratón
Juego con los globos	- Realizan dinámica corporal, acuerdan reglas, juegan por parejas con globos y reflexionan en círculo.		- Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, 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 asumidas.	- Preguntas - Canción - Parlante - Globos - Sillas - Papel bon - Colores - Plumones
El rey manda	- Dinámica inicial, observan objeto sorpresa, acuerdan normas, juegan alternando roles y reflexionan.		- 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	- Música - Parlante - Caja sorpresa - Corona
Juego del pañuelo	- Dinámica con música y pañuelo, proponen acuerdos, juegan en equipos por turnos y reflexionan al final.		- Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas	- Música - Parlante - Papelote - Pañuelo

			de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	- Los números escritos en tarjetas
Juego las pelotas locas	- Asamblea inicial, descubren pelota, acuerdan reglas, juegan en el patio y reflexionan con dibujos.		- 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	- Música - Parlante - Pelota - Papelote - Plumones - Cartones - Papel bond - Colores

Nota: Elaborado el 10 de setiembre de 2023

ANEXO 5.2. MATRIZ DE LOGROS Y DIFICULTADES DEL USO DE LOS JUEGOS LÚDICOS

Aspecto	Logros	Oportunidades	Dificultades	Acciones de mejora
Ensayo previo a la ejecución	- Comunicación asertiva y constante entre las tres docentes participantes de la Investigación. - Revisión de los materiales diseñados para verificar su funcionalidad y efectividad durante la aplicación de las estrategias lúdicas.	- Jornadas pedagógicas institucionales - Reuniones permanentes en el grupo de investigación de manera presencial y virtual	Algunas reuniones quedaron inconclusas por escasa cobertura del internet	Seguimos coordinando permanentemente y reuniones en otros momentos libres
Ejecución de sesiones de aprendizaje aplicando los juegos lúdicos	- Se ejecutaron 12 sesiones de aprendizaje, evaluadas durante el proceso, aplicando los juegos lúdicos como estrategia para mejorar la convivencia escolar - Se logró promover un ambiente afectivo y seguro donde los niños se sintieron aceptados y valorados generando lazos de amistad, empatía y solidaridad - Se logró que los estudiantes respeten los acuerdos, esperen turnos, resuelvan sus conflictos de manera pacífica y controlen sus emociones	- La flexibilidad del área de Personal para hacer adecuaciones	Al inicio de la intervención hubo insuficiente manejo teórico y metodológico de estrategia juegos lúdicos	Organizar sesiones sobre el uso del juego lúdico como herramienta pedagógica, donde se profundice en los tipos de juegos, su propósito educativo, y estrategias para su correcta aplicación en el nivel inicial, especialmente para fomentar la convivencia
Evaluación de salida a los niños sobre la convivencia escolar	- Todos los niños y niñas participaron en la evaluación final, lo que permitió evidenciar que la mayoría mejoró significativamente sus habilidades para convivir respetuosa y cooperativamente con sus compañeros.		Inasistencia y tardanzas recurrentes de algunos niños por salud limitaron su participación continua en el desarrollo pleno de sus aprendizajes.	Se hizo seguimiento en otra sesión de aprendizaje
Reflexión crítica sobre la eficacia de los juegos lúdicos	- El juego lúdico no solo entretiene, sino que educa en valores como el respeto, la paciencia y la solidaridad. - A través de los juegos, comenzaron a escucharse más, esperar su turno y a colaborar entre ellos sin necesidad de imposiciones. - Cuando los juegos están bien planificados y tienen un propósito claro, se convierten en potentes herramientas pedagógicas.	Actitud proactiva para reconocer fortalezas y aspectos a mejorar en la práctica pedagógica, lo que permitió diseñar y aplicar estrategias más efectivas para promover la convivencia positiva	La incorrecta aplicación de ciertos juegos lúdicos durante las actividades programadas limitó el logro de algunas competencias previstas.	Incorporar un espacio de reflexión al final de cada jornada pedagógica, ya que esto nos permite identificar aciertos y áreas de mejora, fortaleciendo así nuestra práctica docente.

Anexo 5.3. Tabla comparativa del nivel de convivencia escolar de los niños de 4 años

Valoración	CONVIVENCIA ESCOLAR											
	CRITERIOS											
	Se relaciona con maestra y otros adultos del entorno escolar, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula		Propone ideas y normas para ejecutar el juego lúdico, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.		Realiza actividades cotidianas en cooperación con sus compañeros y se interesa por desarrollarlas hasta concluirlos.		Participa en construcción colectiva de acuerdos y normas de aula, basados en respeto y el bienestar de todos, respetando las ideas de sus compañeros		Muestra felicidad, interés y respeto a las normas asumidas en las actividades que realiza durante su participación en aula y entornos inmediatos.		Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos con sus compañeros.	
	Entra	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida
Inicio	2	1	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1
Proceso	14	4	13	5	15	6	14	4	13	5	14	5
Logro	4	15	5	14	3	13	4	15	5	15	4	14
TOTAL	20	20	20	20	20	20	20	20		20	20	20

Nota: Resultados de la observación a niños de 4 años, I.E. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, año 2023.

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE ENTRADA A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
EN CONVIVENCIA ESCOLAR**

N° ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	ENTRADA		
		Inicio	Proceso	Logrado
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella			
02	Chavez Huaman, Diego Adrian			X
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette		X	
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra		X	
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana		X	
06	Cobañas Muguerza, Yaritza Guadalupe			X
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet			X
08	Davila Tejada, Willian Abdiel	X		
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett		X	
10	Juarez Morillos, Valery Alessia		X	
11	Malca Cieza, Michael Adriano		X	
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth		X	
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier		X	
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí		X	
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal		X	
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel		X	
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing		X	
19	Alvarez Torres Flavia Thais		X	X
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian		X	

Nota: Resultados de la observación a niños de 4 años, I.E. Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza, año 2023.

**RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE SALIDA A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
EN CONVIVENCIA ESCOLAR**

N° ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	SALIDA		
		Inicio	Proceso	Logrado
01	Becerra Tuesta, Hanna Antonella			
02	Chavez Huaman, Diego Adrian			X
03	Chavez Racho, Sayuri Juliette		X	
04	Chuquimango Oblitas Mia Alejandra			X
05	Chuquimango Oblitas Mia Luciana			X
06	Cobañas Muguerza, Yaritza Guadalupe			X
07	Coronel Salazar, Alexia Yamilet			X
08	Davila Tejada, Willian Abdiel		X	
09	Guevara Calderon, Haymi Scarlett			X
10	Juarez Morillos, Valery Alessia			X
11	Malca Cieza, Michael Adriano			X
12	Montenegro Tagkamash, Angie Carolina Elizabeth		X	
13	Montenegro Villalobos, Dagner Jhanpier		X	
14	Núñez Macalopu, Cesia Anahí			X
15	Requelme Sanchez, Fran Antony	X		
16	Rojas Rojas, Alondra Cristal			X
17	Tavara Calle, Sarita Sofia Mariel			X
18	Vasquez Torres Cristiano Beijing			X
19	Alvarez Torres Flavia Thais			X
20	Espinal Chamikag, Dylan Sebastian			X

**ANEXO 5.4. RESULTADOS DE LOS DIARIOS DE CAMPO SOBRE LA EJECUCIÓN EL LOS
JUEGOS LÚDICOS**

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Fecha: 20 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Armar, escuchar y compartir

Docente responsable: Minga Ávila Dennisse Milagros

Institución Educativa: Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social

Duración: 60 minutos

I. Observación directa

La sesión inició con un ambiente de entusiasmo, generado por la dinámica “La ronda loca”, la cual permitió a los niños entrar en confianza e iniciar su interacción grupal. Durante el diálogo inicial, algunos niños mostraron mayor fluidez al responder sobre sus movimientos corporales y emociones vividas, mientras otros observaron en silencio o necesitaron apoyo verbal para expresarse.

La docente presentó los tarros de colores como recursos lúdicos, los cuales generaron curiosidad y expectativa. Al invitarlos a formular ideas de juego, aproximadamente un tercio del grupo propuso formas de jugar, mientras los demás se limitaron a observar o repetir ideas ya mencionadas. Se evidenció que el ejercicio de proponer acuerdos fue una experiencia nueva para la mayoría de los estudiantes; algunos aceptaban con facilidad lo planteado por otros, mientras que unos pocos mostraban dificultades para asumir acuerdos colectivos.

Durante el desarrollo del juego "Construyendo torres", se observaron diferentes niveles de participación. De los 20 niños, solo 6 (30%) mostraron una interacción activa, asumiendo roles de liderazgo dentro de sus equipos, promoviendo acuerdos y organizando la actividad. El resto del grupo necesitó mediación docente o apoyo de sus compañeros para integrarse. Algunos niños se frustraron ante el derrumbe de sus torres, pero la docente intervino con mensajes positivos, reforzando la importancia de la cooperación.

La observación permitió identificar momentos de resolución de conflictos espontáneos, especialmente cuando un niño intentaba apilar sin considerar el turno del compañero. Estos momentos fueron aprovechados para reforzar valores como el respeto y la empatía.

II. Interacciones significativas por categorías

Actitud colaborativa. Una de las interacciones más relevantes fue protagonizada por Hanna y Michael, quienes guiaron a su equipo con frases como "ponlo aquí para que no se caiga" o "te toca a ti ahora". Esta actitud colaborativa generó un ambiente positivo dentro de su grupo. En contraste, otros estudiantes como Sayuri y Dylan permanecieron expectantes al inicio y se integraron únicamente cuando la docente los animó personalmente.

Satisfacción. En el cierre de la sesión, al ser preguntados por lo que más les gustó, los niños manifestaron satisfacción por haber jugado juntos y lograron expresar que armar la torre "en grupo" fue divertido, lo cual evidencia una comprensión inicial sobre la importancia del trabajo en equipo. Los dibujos realizados reflejaron escenas del juego, con énfasis en las torres y los compañeros.

III. Análisis reflexivo

Esta primera sesión permitió diagnosticar el punto de partida en cuanto a habilidades sociales y capacidad para la convivencia. Si bien se evidenció entusiasmo y disposición para jugar, aún existe un grupo considerable que requiere acompañamiento para participar activamente, expresar ideas y respetar normas colectivas. La actividad sirvió como experiencia significativa para comenzar a fomentar una convivencia basada en el respeto mutuo, la escucha activa y la construcción de acuerdos.

El uso de materiales manipulativos como los tarros contribuyó a que el juego fuera atractivo y desafiante. La estrategia de elogiar al equipo ganador con aplausos fortaleció el reconocimiento entre pares y favoreció una atmósfera de celebración colectiva.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión "Jugamos a armar torres" resultó efectiva para introducir la noción de convivencia respetuosa mediante el juego. Se lograron avances en la interacción grupal y en la participación democrática, especialmente en un grupo reducido que lideró y propuso acuerdos. A partir de esta experiencia, se recomienda continuar promoviendo juegos colaborativos que impliquen toma de decisiones, roles rotativos y elaboración de normas, para fortalecer progresivamente la convivencia escolar desde edades tempranas.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Fecha: 21 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos al gato y al ratón

Docente responsable: Minga Ávila Dennisse Milagros

Institución Educativa: Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza

Sección: 4 años – "Gotitas del Saber"

Área: Personal Social

Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión inició con una energía muy positiva. La dinámica de entrada "El twist de los ratoncitos" motivó a los niños a moverse, reír y socializar desde el primer momento, lo cual facilitó una integración inicial fluida. La actividad permitió activar el cuerpo, generar confianza y predisponerlos emocionalmente para el trabajo en equipo.

Posteriormente, la presentación de la "caja misteriosa" captó la atención de todos. Los niños manifestaron gran entusiasmo al descubrir las máscaras de animales, especialmente las de gato y ratón. Este recurso provocó una conversación espontánea sobre los animales, sus características y colores. Se observó que

varios niños participaron con ideas propias, mientras que otros se sumaron luego de ver a sus compañeros hacerlo.

Antes de iniciar el juego central, se desarrolló una breve asamblea para proponer acuerdos de convivencia. Esta fue una estrategia significativa, ya que los niños demostraron una comprensión básica sobre lo que implica “respetar normas”. Varios mencionaron espontáneamente frases como: “no empujar”, “esperar turno” o “no hacer trampa”.

Durante el juego “El gato y el ratón”, los niños se involucraron activamente. La mayoría respetó los roles asignados y se mostró entusiasta en colaborar con sus compañeros. Un grupo pequeño necesitó mayor motivación y guía para seguir las reglas, sobre todo aquellos que se distraían o se frustraban al no ser elegidos como protagonistas del juego. No obstante, el trabajo en equipo dentro de la ronda fue notable: los niños se tomaron de las manos, colaboraron abriendo o cerrando la madriguera y aplicaron los acuerdos establecidos al inicio.

II. Interacciones significativas por categorías

Cooperación. Resaltaron las intervenciones de Hanna y Michael, quienes lideraron parte del juego recordando a sus compañeros frases como “ahora ciérralo” o “el ratón corre por aquí”, fomentando la cooperación. También fue significativa la actitud de Flavia y Cesia, quienes alentaron a compañeros más tímidos como Dylan o Fran para que se sumaran al juego.

Cumplimiento de acuerdos. En la asamblea posterior, varios niños fueron capaces de identificar qué acuerdos se cumplieron y cuáles no. Algunos dijeron “todos jugamos bien” y otros señalaron que “no gritamos mucho como la otra vez”. Esto demuestra un avance en la metacognición social y en la autorregulación de sus propias acciones.

III. Análisis reflexivo

Esta segunda sesión permitió consolidar aprendizajes iniciados previamente en torno a la convivencia y el trabajo colaborativo. Se observó una mejora en la capacidad de los niños para respetar turnos, integrarse a la dinámica grupal y seguir acuerdos. El uso de materiales motivadores como las máscaras y la caja misteriosa generó un ambiente de curiosidad y disposición lúdica que favoreció la participación de la mayoría.

El juego “El gato y el ratón” se constituyó en un escenario para vivenciar normas sociales, cooperación e intervención estratégica en grupo, lo cual contribuyó no solo al desarrollo personal-social, sino también al fortalecimiento de vínculos afectivos entre compañeros.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión “Jugamos al gato y al ratón” fue una experiencia significativa para promover la integración, la empatía y el respeto mutuo entre los estudiantes. Se logró que los niños internalicen acuerdos de convivencia desde la experiencia directa, y se evidenció un avance en su capacidad para autorregularse y colaborar dentro de un grupo. Se recomienda continuar utilizando recursos sorpresa, elementos simbólicos y dinámicas lúdicas que inviten al diálogo y a la reflexión colectiva para fortalecer la convivencia escolar de manera progresiva.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Fecha: 22 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos con los globos

Docente responsable: Minga Ávila Dennisse Milagros

Institución Educativa: Agropecuario Toribio Rodríguez de Mendoza

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social

Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión se inició con entusiasmo gracias al musical “Muévete”, lo que permitió generar un ambiente lúdico y predispuso positivamente a los niños. Este primer momento favoreció el reconocimiento del propio cuerpo en movimiento y la interacción espontánea entre compañeros.

Al anunciar la salida al patio, se invitó a los niños a proponer acuerdos de convivencia, lo cual activó su sentido de responsabilidad. Los acuerdos más mencionados fueron: “no empujar”, “esperar turno” y “jugar

sin enojarse". Esta participación activa demuestra que los niños empiezan a interiorizar normas colectivas que facilitan la convivencia armónica.

Ya en el patio, se explicó el juego de trasladar globos en parejas sin usar las manos. Los niños se organizaron en equipos, mostrando disposición a colaborar. Durante el juego, se observó que varios niños lograron coordinarse bien, sosteniendo los globos con distintas partes del cuerpo (espalda, frente, codos), mientras que otros necesitaron orientación directa para participar con éxito, especialmente al respetar los turnos o al frustrarse cuando el globo caía.

En general, la mayoría de los niños participaron activamente, aunque se evidenció que algunos aún requieren mayor práctica en seguir instrucciones, controlar impulsos y esperar su turno sin impacientarse.

II. Interacciones significativas

Fue destacable la interacción entre Hanna y Diego, quienes lograron una excelente coordinación con el globo entre sus frentes, y alentaron a otras parejas a intentarlo con frases como "¡tú puedes!" o "¡despacito para que no se caiga!". De igual modo, Cesia apoyó a su compañero Dylan, quien se mostró inseguro al inicio, pero logró terminar el juego con éxito gracias al ánimo recibido.

Estas interacciones reflejan cómo algunos niños asumen un rol protagónico en el trabajo en equipo y demuestran valores como la solidaridad y la empatía, favoreciendo un clima emocional positivo entre pares.

III. Análisis reflexivo

Esta tercera sesión permitió reforzar los aprendizajes relacionados con la cooperación, la coordinación y el respeto por las normas. Se evidenció que los juegos en pareja promueven habilidades socioemocionales importantes, como la paciencia, la comunicación y la autorregulación. La participación fue mayoritaria, aunque algunos niños aún requieren apoyo para respetar turnos y mantener la concentración durante toda la dinámica.

Los materiales utilizados fueron altamente motivadores, especialmente los globos, lo que contribuyó a que la actividad se viviera con alegría y compromiso. Asimismo, la reflexión posterior mediante el dibujo permitió a los niños consolidar lo aprendido al expresar gráficamente sus emociones y experiencias.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión "Jugamos con los globos" resultó ser una estrategia efectiva para fomentar el trabajo colaborativo y el cumplimiento de acuerdos mediante el juego. A través de esta experiencia, los niños fortalecieron su capacidad para interactuar de manera respetuosa, coordinar esfuerzos en pareja y asumir con responsabilidad las normas del grupo. Se recomienda seguir utilizando este tipo de dinámicas cooperativas para consolidar las habilidades sociales en un ambiente de juego, diversión y aprendizaje activo.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Fecha: 23 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos al rey manda

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Sección: 4 años – "Gotitas del Saber"

Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión se inició con entusiasmo gracias a la dinámica "El ciempiés", lo cual generó alegría y disposición para la actividad lúdica. Los niños se desplazaron por el aula al ritmo de la música, moviendo distintas partes del cuerpo e interactuando activamente entre ellos. Las preguntas formuladas tras la dinámica permitieron recoger sus impresiones y promover la reflexión inicial sobre cómo jugar respetando a los compañeros.

Posteriormente, se presentó una caja sorpresa, elemento que captó la atención del grupo. La curiosidad fue clave para generar expectativa: dentro de la caja, los niños descubrieron una corona de fomix, lo que motivó diversas interpretaciones y comentarios. A partir de ello, se introdujo el juego "El rey manda".

Antes de salir al patio, se promovió una conversación participativa donde los niños propusieron acuerdos como "no empujar", "esperar su turno", "obedecer al rey" y "no gritar". Estas normas fueron registradas en

un papelote para su revisión posterior. En el patio, se formó un círculo y se explicó el juego: quien tuviera la corona daría órdenes y los demás debían cumplirlas.

Durante el juego, cada niño tuvo la oportunidad de asumir el rol de “rey”, expresando su liderazgo con frases como “el rey manda que canter”, “el rey manda que corran”, “el rey manda que salten en un pie”. La mayoría de los niños mostró iniciativa para dar órdenes, mientras otros necesitaron estímulo para participar, especialmente aquellos más tímidos o menos acostumbrados a hablar frente al grupo.

II. Interacciones significativas

Resaltó la participación de niños como Hanna y Diego, quienes asumieron con seguridad el rol de “rey” y dieron instrucciones claras a sus compañeros. Asimismo, Sayuri y Cesia motivaron a otros niños a cumplir con las órdenes del juego, generando un ambiente de cooperación y entusiasmo. Por otro lado, se observaron dificultades leves en el caso de algunos niños como Michael y Angie, quienes necesitaron apoyo para comprender el rol del “rey” o para seguir las reglas. Sin embargo, con orientación y la observación de sus pares, lograron integrarse progresivamente.

III. Análisis reflexivo

Esta sesión permitió que los niños experimentaran activamente la toma de decisiones, el liderazgo y el respeto por los acuerdos de grupo. A través de una dinámica sencilla y divertida, se fortalecieron valores como el respeto, la escucha activa y la autorregulación.

El uso de la corona como símbolo del liderazgo infantil fue un acierto didáctico que les brindó seguridad, protagonismo y motivación. Además, la estrategia de volver al aula para revisar los acuerdos promovió la reflexión crítica y la metacognición social.

El juego sirvió no solo para el desarrollo de la motricidad y la expresión verbal, sino especialmente para consolidar competencias personales y sociales esenciales en la primera infancia.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión “Jugamos al rey manda” se convirtió en una valiosa experiencia para trabajar el liderazgo, la participación democrática y la convivencia dentro del aula. Se promovió la autonomía infantil al permitir que cada niño se exprese libremente en el rol de “rey”, favoreciendo la toma de decisiones y la empatía con sus pares. La reflexión final permitió consolidar aprendizajes sociales y reforzar el compromiso con el cumplimiento de acuerdos. Se recomienda continuar desarrollando juegos con roles rotativos para afianzar la participación de todos los estudiantes en un ambiente de respeto, cooperación y aprendizaje lúdico.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Fecha: 24 de noviembre del 2023

Título de la sesión: El juego del pañuelo

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión inició con una asamblea participativa en la que se introdujo el juego mediante la canción “Un pañuelo tengo yo”. Los niños mostraron entusiasmo desde el comienzo, explorando de manera espontánea distintos usos simbólicos del pañuelo (como sombrero, capa, cuerda o pañuelo mágico), lo cual enriqueció su creatividad y los preparó emocionalmente para la actividad central.

Posteriormente, se invitó a los niños a establecer acuerdos para el desarrollo del juego, tales como respetar turnos, no empujar, aplaudir al equipo ganador y escuchar las instrucciones con atención. Estas normas fueron recogidas en un papelote para su revisión al finalizar la actividad. La participación en esta etapa fue activa y significativa, mostrando avances en la toma de conciencia sobre la importancia del juego respetuoso y colaborativo.

Durante el juego “El pañuelo”, los niños fueron organizados en dos equipos enfrentados y se les asignaron números. A la señal de la docente, los niños con el número mencionado corrieron al centro a capturar el pañuelo y volver rápidamente a su lugar. Esta dinámica generó gran emoción y risas, promoviendo la competencia saludable y el autocontrol. Aunque la mayoría de los niños respetó las reglas, algunos presentaron impaciencia al esperar su turno, requiriendo recordatorios para mantener el orden.

II. Interacciones significativas

Se destacó la participación de niños como Diego, Hanna y Dagner, quienes respetaron los acuerdos establecidos, esperaron con calma su turno y celebraron con alegría tanto sus aciertos como los del equipo contrario. Asimismo, niños como Valery y Alexia mostraron empatía al consolar a compañeros que no lograron coger el pañuelo. Por otro lado, algunos niños como Michael y Angie manifestaron impaciencia y necesitaron apoyo constante para autorregular su comportamiento. No obstante, con orientación y acompañamiento lograron participar de forma activa.

III. Análisis reflexivo

La dinámica del juego del pañuelo demostró ser una excelente estrategia para fomentar la toma de decisiones rápidas, la socialización y la convivencia democrática. Los niños no solo ejercitaron sus habilidades motoras, sino que también fortalecieron su capacidad de respetar normas, cooperar con sus compañeros y controlar sus emociones ante la derrota o el error. Además, la revisión de los acuerdos al cierre de la actividad permitió reforzar la metacognición sobre el comportamiento colectivo, facilitando que los propios niños identifiquen los acuerdos que lograron cumplir y los que aún deben mejorar.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión permitió consolidar aprendizajes fundamentales en el área personal social mediante una experiencia lúdica, activa y significativa. El juego del pañuelo no solo facilitó el trabajo en equipo y el cumplimiento de acuerdos, sino que también fortaleció la empatía, la comunicación y el respeto mutuo. Se recomienda continuar utilizando juegos tradicionales como estrategias para reforzar habilidades de convivencia, promoviendo espacios de reflexión y compromiso grupal al inicio y cierre de cada sesión.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Fecha: 27 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos a las pelotas locas

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión comenzó con una asamblea reflexiva en la que se presentó una caja sorpresa que contenía una pelota. Los niños mostraron gran curiosidad y entusiasmo por descubrir el objeto. A través de preguntas exploratorias, identificaron el color, textura y posible uso del objeto, lo que permitió generar propuestas espontáneas sobre juegos posibles, incentivando la creatividad, el lenguaje oral y la participación grupal.

Posteriormente, se motivó a los niños a proponer acuerdos para desarrollar la actividad lúdica de forma segura y respetuosa. Entre los acuerdos destacaron: no empujar, esperar el turno, compartir las pelotas y aplaudir a los compañeros. Estos acuerdos fueron registrados visiblemente en un papelote, para ser revisados al finalizar la sesión.

II. Interacciones significativas

La dinámica del juego consistió en desplazarse libremente con pelotas al ritmo de la música. Al detenerse esta, cada niño debía recoger una pelota, acercarse a un compañero y entregársela acompañando el gesto con una expresión afectiva (abrazo, sonrisa o frase amable).

Esta dinámica generó un ambiente cálido y de cooperación, observándose interacciones espontáneas como abrazos, palabras de ánimo, sonrisas y risas compartidas. Niños como Hanna, Diego y Cesia mostraron liderazgo al participar como voluntarios para dirigir el ritmo del juego, mientras que otros como Dylan, Angie o Michael, aunque al inicio se mostraron más reservados, lograron integrarse progresivamente gracias a la guía docente y el modelado de sus pares.

III. Análisis reflexivo

El juego de “las pelotas locas” se consolidó como una estrategia efectiva para promover la interacción, el respeto por las normas y el fortalecimiento de la convivencia. La libertad de movimiento, el contacto con pares y la posibilidad de liderar reforzaron la autonomía, la empatía y el reconocimiento emocional entre los niños. Asimismo, la revisión de los acuerdos al final de la sesión permitió a los niños reflexionar sobre su comportamiento durante el juego, identificar cuáles acuerdos se respetaron y plantear mejoras para próximas actividades, mostrando avances en el desarrollo del pensamiento crítico y la autorregulación.

IV. Conclusión pedagógica

Esta sesión favoreció el desarrollo de competencias sociales mediante una experiencia lúdica, dinámica y significativa. Se observó un notable progreso en el respeto mutuo, la expresión afectiva y la participación activa. La propuesta de que los niños dibujen los acuerdos para recordarlos diariamente fue una estrategia acertada, ya que promueve la memoria visual, el sentido de pertenencia y el compromiso colectivo.

Se recomienda continuar implementando juegos cooperativos que fomenten no solo la motricidad, sino también la formación en valores.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Fecha: 28 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos a ponerse los zapatos

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Apoyo docente: Nataly Paola Herrera Chumacero

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión se inició con la dinámica “Soy una serpiente”, que generó un ambiente de entusiasmo, energía y conexión entre los niños. Las preguntas posteriores facilitaron una conversación espontánea sobre el respeto y la forma en que se debe jugar con los compañeros, lo que permitió preparar emocional y cognitivamente a los niños para el juego principal.

Posteriormente, se organizaron en dos grupos y, como parte de la rutina ya consolidada en sesiones anteriores, propusieron acuerdos que fueron escritos en un papelote. Esta práctica recurrente está consolidando en los niños la noción de corresponsabilidad y compromiso en las actividades grupales.

II. Interacciones significativas

El juego “ponerse los zapatos” promovió no solo la motricidad fina y gruesa, sino especialmente la solidaridad entre pares. Se observó cómo aquellos niños que lograban colocarse los zapatos primero — como Diego, Hanna y Fran— asistían con entusiasmo a sus compañeros, en algunos casos incluso anticipándose al pedido de ayuda. Este gesto espontáneo refleja el desarrollo de valores como la empatía, la cooperación y el liderazgo positivo.

Niños como Dylan o Sayuri, que en sesiones previas necesitaban más tiempo para integrarse, participaron con mayor autonomía y alegría, en un entorno seguro y colaborativo que les permitió sentirse parte activa del grupo.

III. Análisis reflexivo

Esta actividad permitió observar de forma natural el grado de autonomía que los niños han ido desarrollando, no solo en cuanto a habilidades motoras al colocarse los zapatos, sino también en el plano emocional y social al brindar ayuda a sus compañeros. Los acuerdos fueron interiorizados por la mayoría, y su revisión al finalizar la sesión permitió a los niños identificar los logros y los aspectos a mejorar. La actividad favoreció el desarrollo del pensamiento crítico al reflexionar sobre las dificultades encontradas, y plantear soluciones colectivas, como “ayudar más rápido”, “no empujar” o “escuchar a la profesora”.

IV. Conclusión pedagógica

La sesión fue muy enriquecedora, ya que combinó habilidades de autonomía personal con competencias de convivencia. El juego sirvió como una poderosa herramienta para el aprendizaje social, permitiendo integrar valores, normas, roles y emociones en una sola experiencia significativa. La práctica del dibujo como cierre, además de reforzar lo aprendido, evidenció lo que cada niño valoró de la actividad, mostrando una conexión profunda entre lo emocional, lo corporal y lo social. Se recomienda seguir fortaleciendo este tipo de dinámicas que permitan a los niños participar activamente en espacios donde puedan tomar decisiones, respetar acuerdos, ayudar a otros y expresar lo que sienten y piensan con libertad y alegría.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Fecha: 29 de noviembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos a la gallinita ciega

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Apoyo docente: María Yolanda Altamirano Sánchez, Nataly Paola Herrera Chumacero

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”
Área: Personal Social Duración: 60 minutos

I. Observación directa de la sesión

La sesión se inició con una dinámica corporal denominada “El baile del movimiento”, que permitió a los niños y niñas activar su cuerpo, explorar sus sentidos y generar un ambiente de apertura afectiva. La actividad preparó a los niños para una participación activa y reflexiva. Durante las preguntas iniciales, demostraron interés al identificar las partes del cuerpo que usaron y cómo se sintieron, promoviendo el reconocimiento de sí mismos y de sus emociones.

Posteriormente, se presentó el juego “La gallinita ciega” como actividad central. El uso del pañuelo como material detonó la curiosidad y el diálogo, permitiendo que los niños propusieran acuerdos de convivencia que fueron registrados en un papelote. Esta estrategia permitió reforzar la noción de juego con normas y la importancia de la responsabilidad compartida.

II. Interacciones significativas

Durante el juego, los niños se organizaron en círculo y participaron activamente respetando los turnos. La selección de un niño para actuar como “gallinita ciega” generó expectación, confianza y cooperación. Fue destacable la forma en que los niños esperaban su turno sin ansiedad, mostrando progresos en autorregulación emocional. Además, se notó la participación inclusiva de todos los niños, promoviendo el sentido de pertenencia al grupo.

Niños como Cesia, Michael y Valery se mostraron especialmente empáticos con sus compañeros durante la dinámica, alentándolos con frases como “¡Tú puedes!” o ayudándolos cuando no sabían en qué dirección ir. Esto permitió observar el desarrollo de actitudes solidarias y respetuosas dentro del grupo.

III. Análisis reflexivo

La sesión permitió visibilizar cómo el juego es una herramienta potente para el desarrollo de habilidades sociales. A través de una actividad lúdica tradicional como “La gallinita ciega”, los niños fortalecieron el respeto por los acuerdos, la espera del turno, la colaboración y el reconocimiento del otro sin prejuicios. Asimismo, el uso del tacto como único recurso para identificar al compañero permitió desarrollar la percepción sensorial y la confianza.

La revisión final de los acuerdos y el diálogo en la asamblea consolidaron lo aprendido. Los niños reflexionaron de manera espontánea sobre lo vivido, identificando los acuerdos que cumplieron y aquellos que podrían mejorar. Este momento fue clave para reforzar la metacognición y la convivencia democrática.

IV. Conclusión pedagógica

Esta octava sesión fue altamente significativa, ya que permitió afianzar la participación democrática en contextos lúdicos y promover la convivencia positiva entre pares. El compromiso final, en el cual cada niño expresó una frase de compromiso como “Voy a esperar mi turno” o “No voy a empujar”, evidenció un aprendizaje activo y vivencial.

Se recomienda continuar promoviendo juegos cooperativos con estructura y acuerdos colectivos, que permitan seguir fortaleciendo las habilidades sociales, la escucha activa, la empatía y la autoregulación como ejes fundamentales en el desarrollo integral infantil.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Fecha: 30 de noviembre del 2023
Título de la sesión: Juguemos en el bosque
Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila
Docentes colaboradoras: María Yolanda Altamirano Sánchez, Nataly Paola Herrera Chumacero
Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”
Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La novena sesión se desarrolló con una excelente disposición por parte del grupo. Inició con una dinámica de expectativa: la canción “¿Qué será, ¿qué será?” acompañada por una caja sorpresa, que captó de inmediato la atención de los niños. La revelación de una máscara generó diversas interpretaciones e ideas de uso, promoviendo la expresión oral y el pensamiento creativo. Se establecieron acuerdos colectivos para la convivencia armónica durante el juego, lo cual fue esencial para organizar la actividad central en el patio.

En el juego “Juguemos en el bosque”, los niños y niñas participaron formando un círculo, reproduciendo de manera lúdica y espontánea la canción con entusiasmo. El juego favoreció el movimiento corporal, la escucha activa y la espera de turnos. La rotación del rol del “lobo” fue clave para fortalecer el respeto mutuo y la equidad entre pares.

II. Interacciones significativas

Durante la ejecución del juego, se evidenciaron diversas actitudes positivas. Niños como Dylan, Alexia y Fran manifestaron alegría al asumir roles distintos. Se observó que algunos niños, como Sayuri y William, alentaban a sus compañeros con frases como “¡Corre, que ya viene el lobo!” o “¡No te dejes atrapar!”, lo que reforzó el sentido de comunidad y compañerismo.

También fue notorio que, al cumplir los acuerdos, los niños mostraban satisfacción personal, reforzando la autorregulación y la comprensión de normas. En algunos casos en que un niño se adelantaba antes de tiempo, sus compañeros lo corregían respetuosamente, promoviendo la corresponsabilidad en el cumplimiento de los acuerdos establecidos.

III. Análisis reflexivo

El desarrollo de esta sesión evidenció el valor del juego como una estrategia que va más allá de la diversión, pues se convierte en un espacio para trabajar normas sociales, valores y vínculos. La elección de este juego tradicional fue acertada, ya que permitió fomentar la participación equitativa, la autorregulación, el respeto por el turno y la integración de todos los estudiantes.

Además, el uso del elemento sorpresa (máscara) y la contextualización previa generaron un ambiente motivador que facilitó el desarrollo de habilidades sociales. La conversación final y la revisión de acuerdos consolidaron los aprendizajes del día, permitiendo que los niños reflexionen sobre sus propias conductas y se comprometan con una mejor convivencia.

IV. Conclusión pedagógica

Esta novena sesión fue altamente significativa, ya que integró el juego simbólico con la práctica de normas sociales y acuerdos de convivencia. La estructura del juego permitió trabajar aspectos como liderazgo, tolerancia, empatía y colaboración de forma natural. La participación activa de todos los estudiantes, el respeto a los roles y el compromiso demostrado durante la reflexión final, evidencian avances importantes en la dimensión personal-social del desarrollo infantil. Se recomienda continuar implementando juegos grupales con componentes sorpresivos y colaborativos, ya que promueven el aprendizaje vivencial y la consolidación de competencias ciudadanas desde la primera infancia.

DIARIO DE CAMPO – SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Fecha: 01 de diciembre del 2023

Título de la sesión: Jugamos a ponerle la cola al burro

Docente responsable: Dennisse Milagros Minga Ávila

Docentes colaboradoras: María Yolanda Altamirano Sánchez, Nataly Paola Herrera Chumacero

Sección: 4 años – “Gotitas del Saber”

Área: Personal Social Duración: 90 minutos

I. Observación directa de la sesión

La décima sesión se caracterizó por el alto nivel de motivación y disposición de los niños. El uso de la “caja sorpresa” como recurso de inicio permitió despertar la curiosidad y generar una atmósfera de expectativa positiva. La cola de papel generó hipótesis y asociaciones espontáneas por parte de los niños, activando su pensamiento creativo. La presentación del personaje principal del juego (el burro) permitió dar sentido al objeto y conectar emocionalmente a los estudiantes con la actividad.

Durante el desarrollo del juego, se promovió la participación individual dentro de un contexto grupal, enfatizando el respeto por los turnos, el cumplimiento de acuerdos y el acompañamiento emocional entre pares. La dinámica de vendar los ojos y guiarse por las voces de los compañeros fortaleció la confianza, la empatía y la atención auditiva, además de estimular la motricidad gruesa y la orientación espacial.

II. Interacciones significativas

Las interacciones fueron muy enriquecedoras. Se observó a niños como Michael, Sayuri y Flavia mostrando respeto por los turnos y animando a sus compañeros con frases como “¡Más arriba!”, “¡Ya casi lo logras!” o “¡Muy bien!”. Estas expresiones revelan un avance en su habilidad para brindar apoyo emocional en contextos de juego, y un desarrollo progresivo en la autorregulación del comportamiento colectivo. También

se notaron algunas intervenciones espontáneas, como cuando Dylan se quitó la venda antes de tiempo, lo que generó una conversación natural sobre la importancia de respetar las reglas para que el juego sea justo y divertido. Esta situación fue abordada sin sanción, aprovechando el momento como oportunidad pedagógica para reforzar la convivencia.

III. Análisis reflexivo

El uso del juego “Ponerle la cola al burro” no solo cumplió un propósito lúdico, sino que fue un medio efectivo para trabajar competencias del área personal social, especialmente la participación democrática, el cumplimiento de normas y la interacción respetuosa. La dinámica de turnos, la tolerancia frente al error y el trabajo colectivo reflejaron avances en las actitudes de los niños frente al grupo.

La participación activa, las risas compartidas y los comentarios espontáneos fueron indicadores del nivel de compromiso e integración alcanzado en esta actividad. Al final de la sesión, la reflexión colectiva permitió que los propios niños reconozcan la importancia de respetar acuerdos y se comprometan con futuras mejoras, lo que evidencia una interiorización progresiva de normas de convivencia.

IV. Conclusión pedagógica

La décima sesión fue altamente significativa, logrando articular el juego con el desarrollo de competencias sociales esenciales en la etapa preescolar. Se fomentó la autorregulación, la empatía, la escucha activa, la coordinación motriz y el respeto por las normas en un ambiente seguro, participativo y emocionalmente enriquecedor. El uso de elementos sorpresa, la organización del espacio físico y la guía docente fueron factores clave para el éxito de la actividad. Esta sesión evidencia la eficacia del juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia y la formación de ciudadanía desde la infancia.

ANEXO 5.4: ANÁLISIS DEL REGISTRO FOTOGRÁFICO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

En la fotografía se observa a un grupo de niños de 4 años, construyendo una torre con latas recicladas, sentados sobre el piso, están concentrados colaborando entre ellos para apilar las latas sin que se caigan.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

La imagen muestra a los niños jugando "El gato y el ratón". Los niños están tomados de las manos formando una ronda. Dentro del círculo está el niño que representa al ratón, mientras que fuera de la ronda está el niño que representa al gato, intentando ingresar para atraparlo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

Los niños están organizados en parejas y juegan transportando un globo con su cuerpo, sin usar las manos. El objetivo es que el globo no caiga al piso, por lo que deben coordinarse y moverse juntos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

Los niños participan en el juego “El rey manda”. Un niño, que lleva una corona de papel, representa al rey y da indicaciones a los demás. Los demás niños, reunidos a su alrededor, juegan a cumplir sus pedidos. En la imagen, se observa que algunos le están entregando pequeñas piedras, como parte de la dinámica del juego.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

La docente y los niños están sentados sobre el piso formando una ronda y tienen pañuelos de colores sobre sus cabezas, ellos participan en grupo del juego del pañuelo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

Participando en el juego “Las pelotas locas”, se observa a los niños participando en equipo, recogen las pelotas del color que se les indica, todos colaboran para lograr el objetivo del juego.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

Las docentes Nataly y Milagros participando junto a los niños en una dinámica llamada “Soy una serpiente”, los niños van cogidos de la cintura de sus compañeros, se muestran alegres y disfrutando de la actividad.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

Los niños y dos docentes formaron una ronda tomados de las manos, mientras otra docente, con los ojos vendados, representó a la "gallinita ciega". Todos cantaron y guiaron con sus voces para que la gallinita atrapara a alguien.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

Los niños y las docentes están tomados de las manos formando una ronda, participando del juego "Juguemos en el bosque". En el centro, un niño con una máscara representa al lobo feroz. Todos cantan mientras esperan que el lobo "salga del bosque".



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

Una niña, con los ojos cubiertos por un pañuelo, participa del juego "Ponerle la cola al burro", mientras sus compañeros la observan sentados desde sus sillas. Ellos la guían con sus voces para ayudarla a ubicar la cola en la imagen. Las docentes Nataly y Yolanda acompañan la escena con atención y entusiasmo.



ANEXO 6. Documentos administrativos

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN
DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

SRA: AURORA FRIAS CORONEL

DIRECTORA DE LA I.E.I.P.S.M "AGROPECUARIO TORIBIO RODRIGUEZ DE MENDOZA" - BAGUA

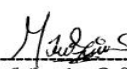
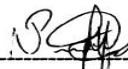
Nosotras, MARIA YOLANDA ALTAMIRANO SANCHEZ, DNI:45940906, NATALY PAOLA HERRERA CHUMACERO DNI:7616704 Y DENNISSE MILAGROS MINGA AVILA, DNI: 47671934. Domiciliadas actualmente en la ciudad de Bagua, estudiantes del programa de profesionalización docente de la E.E.S.P.P. "VICTOR ANDRES BELAUNDE" JAÉN, ante usted con el debido respeto que se merece nos presentamos ante usted para exponer lo siguiente:

Que estando próximos a culminar los estudios del grado de licenciatura en la especialidad de educación inicial y como parte de nuestra formación profesional debemos desarrollar un proyecto de investigación denominado **"JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR"**, motivo por el cual solicitamos autorización para la ejecución de dicho proyecto, el mismo que tendrá incidencia en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa que usted dignamente dirige.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted conceda nuestra petición, por ser de justicia que deseamos alcanzar

Bagua 23 de octubre 2023

 ALTAMIRANO SANCHEZ MARIA YOLANDA	 HERRERA CHUMACERO NATALY PAOLA	 MINGA AVILA DENNISSE MILAGROS	 Aurora Frias DIRECTO DNI. 3358
--	---	---	---



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL EDUCACIÓN – AMAZONAS
UNIDAD EJECUTORA N° 303 -UGEL - BAGUA
I.E. AGROPECUARIO “TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA”
CREACIÓN: R.D N° 000923 - 1962
CÓDIGO MODULAR INICIAL 0745018



AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO

Bagua 30 de octubre del 2023

CARTA N° 20-2023/GRA/DRE-A/UEN°303-B/I.E. “A.T.R.M-B”

SEÑORAS:

ALTAMIRANO SANCHEZ MARIA YOLANDA

HERRERA CHUMACERO NATALY PAOLA

MINGA AVILA DENNISSE MILAGROS

ASUNTO: autorización para realizar investigación

Por medio del presente, me dirijo a ustedes para saludarlas y al mismo tiempo, en atención al documento ingresado a la I.E, AUTORIZAR, realizar la investigación denominada **“JUEGOS LUDICOS PARA MEJORAR LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS”**, a las estudiantes del PPD de la Escuela de educación superior Pedagógica Pública “Victor Andrés Belaunde” – Jaén.

Hago propicia la oportunidad para reiterar las muestras de mi especial consideración.


Aurora Frías Corone
DIRECTORA
DNI. 33589526

DISCIPLINA – EDUCACIÓN - TRABAJO

