



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

TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA CONVIVENCIA
ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 14426
“CARLOS AUGUSTO SALAVERRY” DE
HUANCABAMBA**

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

Bach. OJEDA RENTERIA, ESMILDA

Bach. PINTADO HUANCAS, MARIA ELVIRA

Bach. SANDOVAL JULCA, ZOILA

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD

JUEGOS TRADICIONALES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E. N° 14426 "CARLOS AUG...

Quick Submit

Quick Submit

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3626915453

67 páginas

Fecha de entrega

13 ago 2026, 10:18 a.m. GMT-5

20.055 palabras

Fecha de descarga

13 ago 2026, 10:21 a.m. GMT-5

105.921 caracteres

Nombre del archivo

TESIS_FINAL_EsmildaOjedaRenter_a_13-08-2026-Turnitin.docx

Tamaño del archivo

7.9 MB



Página 2 de 77 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3626915453

12% Similitud general

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

Fuentes principales

11% Fuentes de Internet

4% Publicaciones

4% 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 permitirían 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

Título:

Juegos tradicionales para la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

Autor (as):

Bach. Ojeda Renteria, Esmilda

Bach. Pintado Huancas, Maria Elvira

Bach. Sandoval Julca, Zoila

Asesor de la investigación:

Lic. Quispe Pérez, Italo Jaime

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3639-8308>

Sede y lugar de la investigación:

Institución Educativa : N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry”

Lugar : Tocllapite

Distrito : Huancabamba

Provincia : Huancabamba

Región : Piura

Duración de la investigación:

Fecha de inicio : 06/ 04 /2024

Fecha de término : 30/12/2025

Línea de investigación:

Pedagógica, currículo y didáctica

Eje temático:

Didáctica aplicada a la educación básica

Jurado:

Presidente : Dr. Saúl Menandro Núñez Cieza.

Secretario : Mag. Erla Marilú Huatangari Mego.

Vocal : Lic. Roque Huatangare Tocto.

Dedico este trabajo a mi hija Ruby Yanela, por ser el principal motivo para ser mejor cada día; a mis padres, Eduardo y Erminia, quienes me enseñaron valores, principios y a ser perseverante para conseguir mis objetivos por todo el apoyo incondicional que me brindan; a mi esposo Ancel, por su amor y paciencia en cada momento, siempre dispuesto a escucharme, comprenderme y a darme su apoyo incondicional.

ESMILDA

A Dios, por darme sabiduría, perseverancia e inteligencia y acompañarme en cada momento de mi vida. A mis padres Moisés y María; y a mi hermano Juan Manuel, quienes me impulsaron a seguir adelante con sus valores y consejos. A la persona que me ha apoyado y amado en cada proceso de mi vida, quien con su amor me ha brindado motivación e inspiración.

MARIA ELVIRA

A Dios, por guiarme y protegerme día a día, e iluminar mi camino. A mis padres, y hermanos, por su apoyo incondicional constante. A mi esposo, por ser mi compañero de vida y mi mayor fuente de apoyo, quien me ha permitido superar los obstáculos y lograr mis metas. A mis compañeras del grupo, que han sido amigas, consejeras y el pilar fundamental de este recorrido para cumplir nuestro reto académico.

ZOILA

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser nuestra fuente de sabiduría y fortaleza, y guiarnos en este proceso tan importante de nuestra vida profesional. A los maestros de la EESPP “Víctor Andrés Belaunde”; en especial a nuestros asesores, por sus valiosas enseñanzas impartidas y por acompañarnos en todo el proceso de nuestro trabajo de investigación. Al director, estudiantes y padres de familia de la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba, por abrirnos las puertas y brindarnos todas las facilidades para poder desarrollar la investigación.

EL GRUPO

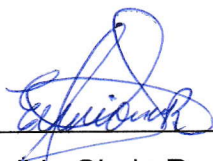
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Esmilda Ojeda Renteria identificada con DNI N° 71202581, Maria Elvira Pintado Huancas, identificada con DNI N° 74622893 y Zoila Sandoval Julca, identificada con DNI N° 45510699 egresadas del Programa del Profesionalización Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos la Tesis: “Juegos Tradicionales para la Convivencia Escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba”.

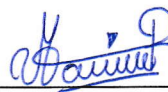
Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis que presentamos es producto de nuestra autoría. Que los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todas las fuentes citadas han sido debidamente consultadas y referenciadas en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autoras, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, refrendando la presente declaración.

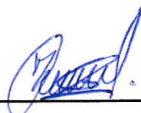
Jaén, 30 de mayo de 2026.



Esmilda Ojeda Renteria
DNI N° 71202581



Maria Elvira Pintado Huancas
DNI N° 74622893



Zoila Sandoval Julca
DNI: 45510699

ÍNDICE

RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1.1. Antecedentes de la investigación.....	16
1.1.1.1. Antecedentes internacionales.....	16
1.1.1.2. Antecedentes nacionales.....	18
1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema.....	20
1.1.3. Enunciado del problema	24
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
1.2.1. Objetivo general	24
1.2.2. Objetivos específicos	24
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	24
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	27
2.1. CONVIVENCIA ESCOLAR.....	27
2.1.1. Conceptualización de convivencia escolar	27
2.1.2. La convivencia escolar en la educación inicial.....	29
2.1.3. Convivencia escolar y desarrollo socioemocional	31
2.1.4. Enfoques teóricos que sustentan la vida escolar	33
2.2. JUEGOS TRADICIONALES.....	35
2.2.1. El juego en el desarrollo escolar del niño	35
2.2.2. El juego como mediador de la convivencia escolar	37
2.2.3. Juegos tradicionales en la educación inicial.....	38
2.2.4. Fundamentos psicopedagógicos del juego	40
2.3. DESCRIPCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES	41
2.4. MATERIALES DIDÁCTICOS	43
2.4.1. Concepto y función de los materiales didácticos	43
2.4.2. Materiales didácticos en la educación inicial.....	45
2.4.3. Materiales didácticos como recurso para la convivencia escolar	46

2.5.	CATEGORÍAS DE ESTUDIO.....	48
	CAPÍTULO III INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.....	50
3.1.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.2.	DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN.....	52
3.2.1.	Descripción y análisis de las acciones realizadas	52
3.2.1.1.	Campo de acción 1: Materiales didácticos	52
3.2.1.2.	Campo de acción 2: juegos tradicionales.....	55
	CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	68
	CONCLUSIONES.....	74
	RECOMENDACIONES	76
	REFERENCIAS	77

RESUMEN

La investigación buscó promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba. El método fue la investigación acción, cuyas fases son la planificación, la acción, la observación y la reflexión. Se utilizó la técnica de observación participante y como instrumento el diario de campo. La población y muestra estuvo conformada por 14 niños de 5 años y tres docentes investigadoras del nivel inicial. Los resultados muestran que los juegos tradicionales mejoran la convivencia escolar, soluciona conflictos, inculca normas, favorece la socialización y promueve la práctica de valores. Es decir, se evidencia un cambio en la conducta en los niños en las actividades de rutinas diarias: comparten sus materiales, se ayudan mutuamente y respetan el turno de los compañeros al momento de participar. Se concluye que los juegos tradicionales desempeñan un rol fundamental en el desarrollo integral de los niños del nivel inicial. Estas actividades fortalecen sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales, garantizando una convivencia sana en la escuela. Además, son parte de nuestra cultura y promueven valores como el trabajo en equipo, respeto y la imaginación.

Palabras clave: convivencia, juegos tradicionales, materiales didácticos.

ABSTRACT

This research aimed to foster positive school coexistence among 5-year-old children at Educational Institution N°. 14426 "Carlos Augusto Salaverry" in Huancabamba. The study employed the action research method, comprising the phases of planning, action, observation, and reflection. Participant observation was used as the technique, with a field journal serving as the instrument. The population and sample consisted of 14 five-year-old children and three early childhood education teachers who also acted as researchers. The results indicate that traditional games improve school coexistence, resolve conflicts, instill norms, foster socialization, and promote the practice of values. Specifically, a behavioral shift was observed in the children during daily routines: they share materials, help one another, and respect their peers' turns when participating. It is concluded that traditional games play a fundamental role in the holistic development of children in early childhood education. These activities strengthen social, cognitive, and emotional skills, ensuring a healthy school environment. Furthermore, they are part of our culture and promote values such as teamwork, respect, and imagination.

Keywords: coexistence, traditional games, educational materials.

INTRODUCCIÓN

La convivencia escolar es entendida como las relaciones positivas entre los miembros de la comunidad educativa, dentro de un ambiente respetuoso y seguro, en el que todos interactúan y son escuchados y valorados. Según (Valoras UC, 2008) sostiene que, la convivencia es saber compartir un espacio, respetando y apreciando las diferentes ideas; es convivir con otros. Esto permite tener buenas relaciones entre individuos en un ambiente pacífico y unido.

La convivencia escolar en el nivel inicial es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que (UNICEF, 2019) permite su formación emocional, social y cognitiva. En esta etapa, los niños empiezan a interactuar con otros, aprenden a compartir, respetar reglas, resolver conflictos y construir relaciones interpersonales. Es por ello, que la docente debe propiciar un ambiente seguro, armonioso y las buenas relaciones con quienes conforman la comunidad educativa.

Sin embargo, en nuestro país estamos lejos de vivir en un ambiente seguro, por ejemplo, la Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales – ENARES (2019), realizada a los hogares entre los meses de octubre a diciembre del 2019 y a las instituciones educativas entre octubre y noviembre del mismo año, el 66,2% de la población de 9 a 11 años de edad sufrió violencia psicológica y/o física en el entorno escolar: 37,2% fue víctima solo de violencia psicológica; 26,7% fue víctima de violencia física y psicológica; y el 2,3% solo de violencia

física (INEI, 2019). Frente a ello, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿Cómo promover la convivencia escolar, utilizando los juegos tradicionales, de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba?

La investigación desarrollada respondió a dos campos de acción: (1) materiales didácticos y (2) juegos tradicionales, encaminadas desde el método de la investigación acción (la planificación, la acción, la observación y la reflexión); logrando promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba como una propuesta replicable a fin de consolidar las buenas relaciones en el entorno educativo desde la convivencia armónica y solidaria. Estas bases sentadas en los primeros años de vida son claves para asegurar la sana convivencia en los siguientes grados, niveles y etapas de la educación.

El informe de tesis está organizado en cuatro capítulos, los cuales se detallan a continuación:

El capítulo (I) contiene el planteamiento de la investigación, se explica el planteamiento del problema como la realidad situada; los antecedentes de estudio, investigaciones que nos anticiparon a la investigación; análisis del contexto y caracterización del problema, conexión del problema institucional con contextos más globales; enunciado del problema, la pregunta retadora; objetivos, los ejes orientadores y la justificación de estudio, donde se evidencia la pertinencia y relevancia del estudio.

El capítulo (II) corresponde al marco teórico y conceptual. Se muestran las principales teorías psicopedagógicas y de la convivencia; se trata de poner en evidencia los principales postulados en relación con la literatura existente sobre el tema en cuestión. Además, se exponen los enfoques como soportes al desarrollo práctico de la investigación. Finalmente, se definen las categorías de estudio para dar claridad al tema.

En el capítulo (III) se presenta la intervención pedagógica en el que se expone el método de la investigación, el tipo, técnica, instrumento, población y muestra. Estos elementos son esenciales y responden a la metodología de la investigación y permite diseñarla de forma estructurada y coherente. Además, se describe cada una de las actividades realizadas en los campos de acción, se proponen con la intención de dar solución al problema identificado. En este

capítulo se planifican estrategias precisas con el propósito de mejorar el problema; es decir, es un proceso que asegura que los resultados sean más confiables y válidos.

El capítulo (IV), corresponde al análisis y discusión de resultados, donde se muestran los principales hallazgos producto del análisis inferencial de los diarios de campo, contrastando el diagnóstico, con los resultados. Finalmente, se muestran las conclusiones y recomendaciones como antecedentes para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

El trabajo de Carrasco (2023) giró en torno a la convivencia entre los más pequeños en la etapa preescolar y cómo el desarrollo de habilidades sociales puede favorecerla. Se trataba de comprender, desde los primeros años, si aprender a relacionarse influye realmente en el ambiente dentro del aula. Para eso, el investigador optó por un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, y se apoyó en la observación directa y en fichas de registro donde anotaba lo que ocurría. Lo que se vio fue que las habilidades sociales resultan fundamentales para que los niños puedan vincularse con otros de manera positiva en la escuela, aunque también se detectó que algunos pequeños tropiezan al momento de interactuar con sus compañeros, lo que puede dificultar que se sientan parte del grupo. La conclusión del estudio es clara: sin esas habilidades, la buena convivencia difícilmente se da. Por eso, se propone trabajarlas a través del juego y de actividades lúdicas, para que los niños, sin prisa, pero con firmeza, vayan aprendiendo a desenvolverse en distintas situaciones, ganen seguridad, crezcan de forma integral y construyan desde temprano las bases para su vida futura.

Arévalo & Guerrero (2023), se centraron en los juegos tradicionales y la convivencia entre niños. Su estudio buscaba mostrar cómo esas actividades lúdicas, tan propias de la cultura de cada región, pueden convertirse en herramientas pedagógicas muy valiosas dentro del salón de clases en el nivel preescolar. Para ello, emplearon un enfoque cualitativo y una metodología de investigación-acción, apoyándose principalmente en fichas de observación participante y en un diario de campo. Lo que encontraron fue que, a través del juego, los espacios escolares se vuelven lugares de aprendizaje natural y lleno de alegría, y que esas mismas características sientan las bases para una convivencia sana, tanto en casa como en la comunidad. La investigación concluye que incorporar los juegos tradicionales en la educación inicial no solo es una estrategia poderosa y cargada de afecto, sino que también enriquece el ambiente escolar y ayuda a formar niños más seguros, respetuosos y arraigados a su cultura, abriendo camino hacia una convivencia más armoniosa y solidaria.

Rodríguez (2023), realizó un trabajo centrado en los juegos tradicionales y la socialización de los niños en la primera infancia. El propósito de esa investigación fue diseñar y poner en práctica actividades lúdicas que ayudaran a promover una interacción social positiva y adecuada entre los más pequeños del nivel inicial. Se trabajó con un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo, y se tomó como grupo a veinte niños, a quienes se observó mediante una ficha de observación. Los resultados dejaron ver con claridad que los juegos tradicionales se convierten en un canal muy poderoso para la socialización: permiten que los niños aprendan a compartir, a colaborar y a comunicarse de forma espontánea y alegre con sus compañeros. Al final, el estudio reafirma el valor pedagógico que tienen los juegos tradicionales dentro de la escuela.

Echeverri & Cuesta (2021) llevaron a cabo una investigación sobre diseñar estrategias pedagógicas y para mejorar la convivencia dentro de la escuela. Con un enfoque cualitativo y descriptivo, se propusieron explicar que juegos y dinámicas lúdicas son medio eficaz para que los niños aprendan sobre resolución de conflictos y para fortalecer sus relaciones con los demás. Según los resultados, estas actividades sirven para la mejora del ambiente escolar entre niños y entre estos y los maestros, porque además favorece que los pequeños interioricen los valores que son necesarios para la buena convivencia. Esta se

entiende no solo como un buen clima en aula, sino también al apoyo de familias y maestros en actividades que impliquen juegos con objetivos pedagógicos. Como puede verse, se concluye que la incorporación del juego permite la mejora del aprendizaje y la incorporación de la idea de que la convivencia escolar es una tarea o problema que incluye a toda la comunidad educativa.

Berzosa (2021), escribió su tesis sobre la relación entre el juego y la emergencia de habilidades sociales en niños de preescolar. Manifestó que su objetivo fue juzgar el valor pedagógico de los juegos y explicar cómo estos pueden contribuir o no con el proceso de socialización de los infantes. Se utilizó el enfoque cualitativo de la investigación y el instrumento de la ficha de análisis documental. Los resultados obtenidos permitieron inferir que los juegos, sobre todo, los juegos tradicionales son multifacéticos en el campo del crecimiento infantil, porque son capaces de fomentar capacidades que se requieren para la buena convivencia armoniosa, al mismo tiempo que establecen bases para el mejor desempeño escolar de los niños. Se concluyó que los juegos fomentan en gran medida las posibilidades de un desarrollo infantil integral.

Este tipo de investigaciones deja ver que los juegos tradicionales son fundamentales en el día a día de los estudiantes, porque permiten aprendizajes que realmente quedan grabados y tienen sentido para ellos. Gracias a estos juegos, se consigue crear un ambiente cálido y tranquilo dentro del aula y fuera de ella. Los juegos tradicionales funcionan como actividades educativas que ayudan a los niños a trabajar en equipo, a respetar las reglas, a esperar su turno para participar y también a regular esas conductas impulsivas o inapropiadas que a veces aparecen entre los más pequeños.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

En su investigación del año 2024, Carhuatanta & Cruz (2024) investigaron con niños de tres y cinco años sobre el desarrollo de habilidades sociales. Escribieron que su objetivo fue mejorar la práctica educativa a través del desarrollo de habilidades sociales a través de la exploración de juegos cooperativos como herramienta. Se usó el enfoque cualitativo de la investigación científica y una metodología de investigación-acción, se usó como instrumento los diarios de campo. Los resultados mostraron que los juegos cooperativos fomentaron en los niños la aparición de conductas consideradas positivas tal

como aprender a escuchar o apoyar al compañero. Se concluyó que la incorporación de estos juegos hizo un cambio en el ambiente social del aula. Se mejoró la comunicación, la colaboración y hasta la comprensión de los sentimientos del otro.

En su investigación, Mallqui & Pariona (2023) investigaron sobre habilidades sociales en niños preescolar. Expusieron que su objetivo fue explicar de qué manera las actividades lúdicas consideradas de arraigo cultural favorecen el desarrollo socioemocional en los más pequeños escolares. Para su investigación, se utilizó la metodología cualitativa de la investigación científica de tipo empírico y descriptivo. Se aplicaron como instrumentos la guía de entrevista y la guía de revisión documental. Los resultados permitieron observar que la principal contribución de los juegos cooperativos tradicionales para con los niños es la interiorización de las reglas, la expresión libre de emociones y sentimientos, así como la mejora en la capacidad de relacionarse de manera colaborativa. Se concluyó que los juegos, por lo tanto, tienen un valor educativo profundo y duradero para la mejora de la convivencia, el desarrollo de la creatividad y de la imaginación.

En su estudio, Romero (2021) manifestó que el objetivo de investigación fue analizar los elementos de la convivencia escolar que acontece durante los primeros años de educación básica, con el fin de explicar posteriormente cómo es posible la creación de relaciones sanas en este grupo etario. Para ello, se utilizó el enfoque cualitativo de la investigación científica, en una investigación de tipo documental. Las tres principales categorías encontradas en la investigación fueron la convivencia escolar, la construcción de la identidad y la promoción de los valores. Según los resultados de la indagación documental, la presencia o ausencia de las tres categorías son importantes para la existencia o no de un ambiente positivo en las aulas de clase. Se concluye que lo que se puede llamar convivencia escolar positiva no es un elemento natural en la socialización, sino que requiere de una intencionalidad y un método de desarrollo, tanto de los valores éticos como morales.

En su investigación, Ccahuana & Cuarez (2021) manifestaron que indagaron sobre la posibilidad de utilizar los juegos como recurso pedagógico. Pretendieron explicar de qué manera las actividades lúdicas de la cultura local

se pueden integrar en los procesos de enseñanza, como parte de las sesiones de aprendizaje. Para lograr el objetivo, se utilizó el enfoque cualitativo de la investigación científica y de metodología etnográfica, porque se sumergió en la realidad cotidiana de la escuela y de la comunidad. Los resultados permiten observar que los juegos pueden ser divertidos para los niños, mientras que al mismo tiempo aprenden sobre los límites y posibilidades de la convivencia grupal, sobre todo, comprender que esta requiere de una base de valores compartidos y actitudes positivas que deben aplicarse en diferentes ámbitos de su vida. Se concluye que los juegos tradicionales son patrimonio cultural y, por ello, pueden ser utilizados como herramienta pedagógica. Se trata de recuperar la visión sobre el contexto en el que ocurre la educación, de manera que este sea significativo en su papel de contribuir al desarrollo integral de los niños.

Pereda (2020) investigó sobre una adecuada convivencia escolar utilizando los juegos tradicionales en niños de inicial. Su objetivo fue determinar cómo la utilidad de un sistema de juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial. La investigación es de tipo cuantitativo, de diseño cuasi experimental cuya población fue de 50 estudiantes. Se aplicaron los instrumentos Como resultados se obtiene que a través del uso de juegos tradicionales en el aula perfecciona la convivencia, confirmándose que el programa tuvo una influencia significativa, con ello el grupo progresa los espacios de aprender a convivir, relacionarse, cumpliendo las normas de convivencia establecidas, permitiendo la socialización entre pares, trabajo en equipo y dominio de habilidades sociales. En conclusión, el programa ya mencionado, mejora la convivencia escolar. A través de los juegos los niños aprenden a convivir con su entorno sobre todo a cumplir normas y acuerdos en grupo.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

En el plano internacional la UNESCO y sus Estados Miembros celebraron entre el 2001 y el 2010, la “Década Internacional por una Cultura de Paz y No-Violencia para los Niños del Mundo” (López, 2015, p.1). Desde nuestro punto de vista, el aula debe ser un ambiente armonioso y acogedor; es decir, los docentes deben implementar los espacios educativos de acuerdo a la necesidad donde los niños interactúen y socialicen a través de las diferentes actividades

brindadas por las docentes, basada en las normas de convivencia, donde se evita la violencia en los diferentes entornos.

En tanto, el representante de UNICEF señaló que, en el marco de los derechos de la niñez, la convivencia escolar es fundamental para las relaciones interpersonales en la comunidad educativa, además es un derecho de todos los niños, niñas y adolescentes que formen parte de una institución. Es un aprendizaje que debe ser diseñando y planificado a través de técnicas pedagógicas. De tal manera que los estudiantes aprendan a convivir, socializar, compartir y respetar a toda la comunidad educativa (Web Unicef 2019). Por medio de esta investigación la convivencia escolar debe ser practicada y respetada; por toda la comunidad educativa, construyendo relaciones interpersonales con los demás, practicando los valores éticos y normas de convivencia que permitan tener una convivencia armoniosa y respetuosa.

En el plano nacional, el Minedu (2021) indica que, la misión de la convivencia escolar está enmarcada en promover el buen trato a todas las personas, respetando sus ideas, credo y cultura, todo este genera un ambiente pacífico, que demuestre el buen desempeño de los estudiantes en las diferentes áreas curriculares. Por lo tanto, la convivencia escolar debe prevalecer en todo momento desde cualquier índole, raza, color, religión, etc.; porque genera una tranquilidad. Las buenas relaciones sociales promueven un conjunto de valores y principios que fortalecen el desarrollo pleno del niño. Asimismo, permite que los jóvenes sean responsables ante la sociedad, cumpliendo deberes y leyes.

“La convivencia escolar es el conjunto de relaciones interpersonales entre los integrantes de la comunidad educativa. Es una construcción colectiva y cotidiana, cuya responsabilidad es compartida por directivos, docentes, administrativos, estudiantes y familias” (Minedu, 2021, p. 7). La convivencia escolar son las relaciones que se construyen entre las personas de una institución educativa, donde se involucran diferentes actores educativos, desde el respeto y la aceptación de cada uno de los integrantes, permitiendo lograr un buen clima institucional.

En particular el Consejo Nacional de Educación (2020), afirma que las políticas públicas y todos, en realidad es de suma importancia generar condiciones para que los niños se encuentren bien en el plano físico y mental.

Esto supone que gracias al acompañamiento de los adultos los infantes interactúen en ambientes seguros que favorezcan su desarrollo, que se reconozcan como únicos y valiosos. Esta cita nos permite reflexionar que, es importante dedicarles tiempo, atención, seguridad y una comunicación fluida a nuestros hijos, dejarlos que se desplacen para explorar libremente y despertar el interés en el niño, de esa manera los niños descubren el mundo que los rodea en los diferentes contextos. Desde nuestra labor docente implementamos espacios recreativos donde juegan libremente y así desarrollan sus competencias y capacidades.

El Minedu (2023) manifiesta que, la convivencia escolar es la interacción que se da en una institución, ésta se construye en comunidad y es de responsabilidad de todos. Desde nuestro punto de vista, una buena convivencia escolar es de prioridad en el entorno educativo, para fortalecer el respeto, trabajo en equipo y compañerismo. Este trabajo es de toda la comunidad educativa, facilita las buenas relaciones interpersonales y la práctica de valores, conduciendo a lo largo del proceso de aprendizaje de los estudiantes y formar personas empáticas, solidarias y responsables que contribuyan por el desarrollo de nuestra sociedad.

El consejo participativo local de educación (2014-2021) considera que la convivencia “promueve un ambiente inclusivo, acogedor y colectivo, respetando las diferencias culturales, lingüísticas y físicas y confía en la capacidad de los estudiantes. Relaciona escuela, familia y comunidad [...]” (p. 34). Esta cita nos permite inferir que, la convivencia permite la inclusión de cultura, costumbres, género y discapacidad. Evitando la discriminación y creando un buen clima institucional que valore y respete la cordialidad, armonía, seguridad y la identidad de cada persona. En el aula se trabaja con los actores educativos para crear un ambiente cálido, utilizando la comunicación efectiva que haga reflexionar a los estudiantes y padres de familia sobre los valores éticos y morales.

En el aula de Educación Inicial de 5 años, de la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry”, Huancabamba, en abril de 2024, con la técnica de observación participante, instrumentada en sendos diarios de campo, se observaron y registraron cuatro actividades de aprendizaje. El análisis y reflexión en torno a lo registrado permitió identificar la recurrencia de una tensión entre las

acciones de convivencia promovidas como libertad para jugar, compartir, orientar y participar, y las reacciones adversas para practicarlas por parte de los niños, reacciones manifestadas en actitudes de rechazo, conductas agresivas, falta de respeto y egocentrismo. Esta tensión se evidenció en algunas acciones concretas, como: (a) durante el juego un niño que estaba jugando en el sector hogar se interesó por jugar en el sector construcción, en ese momento uno de los niños le dijo: “¡tú no juegas aquí!” y le dio un golpe en la cara; (b) mientras los niños jugaban, la docente observó que un niño se subió a la mesa y al bajar de ella golpeó a una niña quien empezó a llorar y dijo: “me lastimó mi pie”; (c) durante el juego, se acercó un niño al sector construcción a tomar los juguetes, en ese momento los niños de dicho sector estaban armando sus torres, el niño llegó a querer quitarles las torres, los demás se negaron a compartir y el niño reaccionó arañándole la nariz a uno de sus compañeros, quien también comenzó a llorar; (d) durante la visualización de un vídeo, un niño golpeó a su compañero con la silla en la rodilla, la docente se acercó a brindarle ayuda y calmarlo, le preguntó por qué golpeó a su compañero y el niño no respondió nada. La causa de esta tensión es la poca práctica de acuerdos de convivencia en otros contextos sociales. La consecuencia formativa se manifiesta en la falta de logro de los propósitos, aprendizajes y perfiles actitudinales en Educación Inicial. Ante esta tensión problemática, se plantea como alternativa de acción pedagógica el diseño y aplicación de estrategias de juegos tradicionales orientados a promover la convivencia escolar de los niños de Educación Inicial.

En las aulas se observa a diario que los niños enfrentan dificultades al compartir, seguir acuerdos y relacionarse de manera respetuosa. Estos comportamientos desencadenan conflictos que perturban el clima del salón e impactan el desarrollo social y emocional de los estudiantes.

Ante esta realidad, es necesario buscar estrategias pedagógicas que fomenten una convivencia escolar positiva desde la primera infancia. Este estudio propone una alternativa concreta: emplear los juegos tradicionales como recurso para fortalecer la cooperación, el respeto y la interacción entre los niños.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo promover la convivencia escolar de los niños de 5 años, utilizando los juegos tradicionales, en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Promover la convivencia escolar en los niños de 5 años mediante el uso de juegos tradicionales en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

1.2.2. Objetivos específicos

Seleccionar y elaborar materiales didácticos orientados a la implementación de juegos tradicionales para promover la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

Ejecutar sesiones de aprendizaje que incorporen juegos tradicionales para promover la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se justifica, como una necesidad de interés y acción pedagógica, por lo cual están relacionadas con los lineamientos mundiales, nacionales y locales que pretendemos que la educación actúe como una alternativa de solución importante; para lograr en los niños a través de los juegos tradicionales que son de interés y además son parte de su cultura, con ello queremos tener una convivencia escolar armoniosa, respetuosa, solidaria en los diferentes contextos. Por lo tanto, se ha observado en el aula de educación inicial dificultades en la convivencia escolar de los niños.

Como parte de solución estratégica tenemos a los juegos tradicionales, que son de gran relevancia en la educación de los niños, además es utilizada

como estrategia metodológica de los docentes para ayudar a desarrollar las diferentes habilidades y destrezas, por ello en esta investigación se seleccionó los siguientes juegos tradicionales: El juego de las sillas, el gato y el ratón, tumbalatas, el juego de las canicas y la rayuela. Los juegos tradicionales aportan a la didáctica. De este modo, la investigación incrementa el corpus de la didáctica, porque brinda a las docentes de educación inicial herramientas potentes para promover la sana convivencia en el aula. La investigación se justifica teóricamente por su aporte de un sistema de estrategias de juegos tradicionales construida sobre la base del enfoque de desarrollo personal en el área de personal social, relacionados con los juegos tradicionales y su validez formativa en la educación inicial, su incidencia en la formación cognitiva y actitudinal de los niños.

Esta investigación contribuye con la visión del Perú que queremos lograr al 2036, “Todas las personas en el Perú aprendemos, nos desarrollamos y prosperamos a lo largo de nuestras vidas, ejerciendo responsablemente nuestra libertad para construir proyectos personales y colectivos, conviviendo y dialogando intergeneracional e interculturalmente, en una sociedad democrática, equitativa, igualitaria e inclusiva [...]” (Consejo Nacional de Educación [CNE], 2020, p. 24). Esto nos permite inferir que, la educación es un pilar esencial para el progreso integral de cada individuo, permitiendo tener oportunidades de desempeñar en cualquier campo laboral de forma responsable y autónoma, respetando su cultura y tradiciones de cada pueblo, así tendremos una sociedad de igualdad democrática e inclusiva, en este sentido este proyecto busca brindar una educación eficiente y eficaz, asegurando las mismas oportunidades para todos.

La investigación concretiza las intenciones del Proyecto Educativo Regional – Piura (2022) con proyección al 2036 que señala: “Aprendiendo juntos y juntas construimos una convivencia social con solidaridad, justicia, empatía e igualdad de derechos, que nos permite construir proyectos comunes como sociedad del cuidado y bienestar para todas y todos; una convivencia democrática e inclusiva a todas las personas [...]” (Gobierno Regional Piura & COPARE, 2022, p. 75). Esto busca lograr una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todas las personas. La convivencia enfatiza la práctica de valores

sociales fundamentales como la solidaridad, empatía y justicia que promuevan un aprendizaje significativo para los ciudadanos. Resalta la importancia de un aprendizaje integral, para aprender todos juntos a través de una convivencia sólida y justa, con acciones diarias que contribuyan a una sociedad donde se respeten todos sus derechos. Es importante desarrollar proyectos comunes que prioricen el bienestar de toda la comunidad en el aspecto práctico aporta estrategias de juegos tradicionales para que las maestras del nivel inicial las ejecuten con mayor certeza de tal modo que los niños logren convivir en un ambiente cálido y de respeto. Asimismo, será una oportunidad donde puedan aprender divirtiéndose a través de los juegos tradicionales, cumpliendo normas y respetando turnos. Es una herramienta para ayudar a la integración de todos los niños, fomenta diversión, favorece la ejercitación física y la construcción de valores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. CONVIVENCIA ESCOLAR

2.1.1. Conceptualización de convivencia escolar

La convivencia escolar es un proceso social de vinculación que inicia con la intención de los educadores. Mejor dicho, debería iniciar con la intención de los educadores, puesto que la convivencia escolar no es la reunión pasiva de los individuos, porque se trata más bien de un proceso creador. Dicho de otra manera, la convivencia no es una herramienta para evitar conflictos, es más bien un proceso que busca potenciar las relaciones positivas para engendrar respeto entre pares, colaboración, empatía y reconocimiento de los derechos del otro (Romero, 2021). Debido a que la convivencia escolar es un proceso que se puede y debe iniciar desde los primeros años de infancia, tiene relación con los aprendizajes significativos y con el desarrollo integral del niño.

Si se especifica el concepto de convivencia en el ámbito de la educación, la vida en el aula y fuera de ella implica un conjunto de conductas que los niños llevan a cabo y esas conductas tienen valores que los sostienen. La convivencia escolar es lo que hacen los niños en el aula y fuera de ella con sus relaciones interpersonales (Banz 2019). Resalta que la observación de este concepto en la escuela debe contemplar cómo es que se trata de dinamismo, porque las

relaciones entre los niños son cambiantes y aparentemente sin motivaciones; sin embargo, los educadores y todo teórico interesado en la educación no debe perder de vista que la buena convivencia es una intencionalidad, es decir, los educadores son quienes promueven actitudes y comportamientos con sus intenciones pedagógicas. El mismo autor sostiene que esta característica de la intencionalidad es la que explica por qué el docente puede y debe relacionar en esta a las familias de los estudiantes, puesto que se trata de un “aprender a convivir”, aprendizaje que en sí mismo es formativo.

Los autores que han estudiado estos temas sostienen que el interés pedagógico en la buena convivencia implica el interés en el desarrollo de la socialización y la emocionalidad, puesto que no existe la convivencia con uno mismo, sino que como una construcción social requiere de dos o más individuos (Boggino, 2008). La socialización es un proceso que no está libre de conflicto. De hecho, al parecer, el conflicto es consustancial a las sociedades, de modo que no se puede evitar el conflicto, pero sí se puede aspirar a manejarlo. Según Boggino (2008), las capacidades emocionales y sociales, además de las capacidades racionales que se dan por descontado, son clave para construir relaciones que soporten el conflicto inevitable sin engendrar violencia. Sostiene que, precisamente, esa es la tarea de las llamadas sociedades democráticas, puesto que la convivencia buena en que se respeta al otro como sujeto de derechos engendra un marco normativo que sostiene y fomenta una construcción ética y ciudadana de los modos de vida de las personas; proceso que inicia en la infancia.

Para otros autores provenientes de la sociología, seguidores de clásicos como Schutz, Berger y Luckmann, explican que la convivencia se trata de prácticas, es decir, acciones o comportamientos, pero que también se trata de significados. Los significados, sostiene Córdova (2024) ya no se pueden imitar del maestro como sus prácticas y acciones, sino que se comprenden en el proceso mismo de participación de la socialización. Está claro que el aislamiento de los infantes deteriora rápidamente su capacidad de relacionarse con otros individuos e incluso su capacidad para obtener significados de estas relaciones sociales. La escuela es, por eso, una institución socializadora, así como la familia. El primer aprendizaje social de los infantes es su capacidad para

comprender significados detrás de las acciones y comportamientos de sus compañeros, sus padres y, en general, de cualquier adulto; de manera progresiva. De este modo, los infantes incluso aprenden roles, normas y formas de relaciones, aprenden sus límites y conocen sus libertades.

Una escuela o corriente de la sociología que teorizó intensamente sobre este proceso fue el interaccionismo simbólico desarrollado en su momento por autores como Goffman, Blumer y Mead. Para Mercado & Zaragoza (2011), que rescatan la versión del interaccionismo simbólico, la relación de la escuela y la sociedad estriba en que las aulas son un espacio de conflicto, de acuerdos y de desacuerdos, de conductas tolerables e intolerables, por lo tanto, es una sociedad en pequeño, de manera que todo aprendizaje de convivencia que ocurra en estas etapas escolares del ser humano será un aprendizaje social también, puesto que el colegio ofrece vivencias y experiencias concretas, específicas y significativas.

La infancia, en general, es una etapa en que los procesos de socialización comienzan con la intencionalidad de los maestros que deben apuntar a una convivencia constructiva. No se puede evitar el conflicto, dicen los teóricos, pero sí se puede construir acuerdos y normas para establecerlo, acciones concretas que dicta el cómo proceder. La sociedad gana mucho de este inicio de la convivencia, pues el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019) destaca que promover una convivencia positiva desde la primera infancia fortalece el desarrollo socioemocional, ayuda a prevenir conductas agresivas y contribuye a crear un clima escolar seguro y acogedor.

La reflexión que se hace en este punto es que la socialización escolar para el desarrollo de una convivencia puede ser impulsada por la implementación de estrategias que recurran a juegos tradicionales, puesto que estos permiten la aparición del conflicto, exigen la toma de acuerdos y, por supuesto, la creación y respeto de ciertas normas.

2.1.2. La convivencia escolar en la educación inicial

En los párrafos anteriores se ha anotado cómo los autores coinciden en que la convivencia escolar se cimenta en el desarrollo integral infantil. Se argumentó que en la infancia se experimenta la socialización que incluye

comportamientos de conflicto, así como intenciones de establecer acuerdos y el respeto a normas que resumen los procesos de interacción social. El niño interioriza pautas sociales de comportamiento debido a su contacto con sus compañeros, pero también al contacto con los maestros y padres, y en general cualquier adulto ya socializado. Se vio cómo en estas etapas es importante la racionalidad, pero también es importante el desarrollo de la sociabilidad, la moral y las emociones que pueden despertar en los niños la pregunta por la construcción ética de su forma de vida, a saber, si las formas de comportamiento y de relacionarse con sus pares es la mejor forma en que lo puede hacer (Romero, 2021).

Romero (2021), de hecho, menciona comportamientos concretos en que se puede visualizar la convivencia buena. Entre estos comportamientos se puede mencionar el aprender a compartir las propiedades como los juguetes, el respeto de los turnos para hablar y participar, el aprendizaje de cómo nombrar sus emociones y, por supuesto, la gestión de los desacuerdos o conflictos. Para Delors (1996), este proceso de “aprender a convivir” desemboca en la construcción positiva del respeto al proyecto de vida de las otras personas, es decir, en el reconocimiento de que los individuos diferentes de uno mismo son seres que tienen la libertad de decidir sus propias formas de vida, incluso si no se comparte su visión de la misma. Con esta comprensión, se supone también que los niños aprenden la cooperación, es decir, el trabajo conjunto en función de objetivos comunes, y por comunes se entiende que son legitimados por cada uno de los miembros de la sociedad.

La construcción y desarrollo de la convivencia no es un trabajo sencillo, porque la naturaleza humana presente en los infantes prioriza el desacuerdo y la ganancia personal. He aquí pues el espacio de la educación, puesto que los maestros influyen en el modelado de actitudes y de valores deseables en la sociedad. La intencionalidad de los maestros debe hacerles frente a los comportamientos violentos, las manifestaciones de discriminación de cualquier índole e incluso la falta de sociabilidad para aceptar normas comunes. En este sentido, Flores & Herrera (2021) respecto de esta situación deliberan que tales resistencias no pueden considerarse solo como errores en la disciplina, puesto que son también oportunidades educativas. Es decir, son razones o excusas

para la planificación de intervenciones pedagógicas deliberadas que fomenten el estudio, pero también el desarrollo de las emociones y de la sociabilidad.

Está claro que la convivencia no es un proceso automático ni una etapa de desarrollo que aparece junto con la edad en los infantes. La pedagogía cumple el rol de la mediación docente que invita a la socialización libre en un marco seguro y estructurado. UNICEF (2008) resalta que el juego cumple con estas condiciones.

Los infantes se relacionan de un modo diferente a como lo hacen los adultos. En la mediación infantil, el juego cumple un rol importante, porque es a través del juego que los niños se relacionan con facilidad con sus pares. Para Romero (2021) el juego le permite a los niños experimentar roles, asumir normas y aprender a ajustar su comportamiento. El juego, además, permite experimentar la cooperación, así como el conflicto, siempre en un contexto de fantasía y de una realidad alterna a lo considerado real en la sociedad. El juego permite experimentar con seguridad las implicancias de las relaciones sociales.

En este marco, promover una convivencia positiva en educación inicial exige diseñar estrategias pedagógicas sensibles al desarrollo infantil, que prioricen la interacción respetuosa, el diálogo y la resolución pacífica de conflictos. La escuela, en su función formativa, tiene la responsabilidad de ofrecer experiencias que fortalezcan la convivencia desde un enfoque a la vez preventivo, formativo y participativo, contribuyendo así a sembrar los primeros cimientos de una cultura de paz.

2.1.3. Convivencia escolar y desarrollo socioemocional

La relación que existe entre convivencia escolar como un proceso intencionado que tiene su origen en la voluntad de los docentes y el desarrollo socioemocional de los niños es que la primera categoría influye en la segunda. Esto significa que los infantes requieren de las intencionadas acciones de los docentes ayudan en el desarrollo de la capacidad de regulación emocional, así como la construcción de la identidad y la regulación emocional y habilidades sociales. Dicho de otra manera, se puede decir que la calidad de las interacciones que se desarrollan en el aula, en presencia de los maestros,

condiciona la forma en que los infantes comprenden y gestionan sus emociones, sobre todo cuando se enfrentan a situaciones de conflicto (Romero, 2021).

La capacidad de regulación y autorregulación en los infantes se vincula al reconocimiento de las emociones, pero también a la empatía y la comunicación asertiva. Esta capacidad es el origen del establecimiento de las relaciones positivas. Según Oliveros (2018) las capacidades descritas son necesarias para el manejo de las conductas agresivas.

Los autores coinciden en que el entorno educativo es un espacio para la vivencia y observación de acciones de cooperación, negociación o resolución de un pequeño conflicto. Organizaciones como CASEL (2020, como se citó en Tatalović, 2025) destacan que los entornos escolares que priorizan las relaciones seguras y respetuosas son los que mejor potencian competencias clave: la autoconciencia, el autocontrol, la comprensión de los demás y las habilidades para relacionarse, todos aspectos fundamentales en la primera infancia.

En los casos en que la convivencia no prospera debido a conflictos recalcitrantes y la ausencia de límites claros con normas impuestas desde afuera por una autoridad, como el docente, resulta que el desarrollo socioemocional de los niños se trunca. Según investigaciones, Ayers et al. (2012), lamentablemente los niños que no participan de un espacio de socialización como el descrito, tendrán su aprendizaje y bienestar emocional termina afectado.

Como una respuesta pedagógica, la escuela ha de responder a la situación problemática descrita en el párrafo anterior. La mejor de las respuestas está en el diseño de estrategias para promover intencionadamente una convivencia armoniosa. Está claro que, como menciona UNICEF (2019), el conflicto humano no se puede eliminar, pero se puede gestionar. La enseñanza de los procesos de esta gestión se vuelve fundamental, porque no se trata de ganancia social, también se trata de desarrollar la autoestima junto a la empatía.

En la educación inicial la estrategia es fundamental, porque los niños de edad infantil no aprenden a través de las abstracciones conceptuales; lo hacen más bien a través del ejemplo, la clarificación y la experiencia. Nuevamente, no

hay mejor modo de adentrar en los procesos de aprendizaje que imiten el contexto social real que el juego.

2.1.4. Enfoques teóricos que sustentan la vida escolar

La convivencia escolar se sustenta en diversos enfoques teóricos que permiten comprender cómo se construyen las relaciones sociales en el contexto educativo y cómo estas influyen en el comportamiento y desarrollo de los estudiantes. Estos enfoques coinciden en reconocer que la convivencia no es un fenómeno espontáneo, sino una construcción social mediada por la interacción, los significados compartidos y la intervención pedagógica (Romero, 2021)

Si miramos desde la pedagogía, autores como Boggino (2008) nos recuerdan a veces olvidamos que saber estar con los demás no es algo que se lleve dentro desde que nacemos, sino que se va aprendiendo sobre la marcha, en el día a día. Como bien dice este autor, el colegio no solo sirve para llenar cabezas con datos o materias. Su tarea es mucho más honda: tiene que ser también un lugar donde se construya ética, donde se formen personas con herramientas para convivir en una sociedad democrática. Por eso, la buena marcha dentro del aula no anda separada de enseñar valores, modales y reglas que impulsen a los chicos a involucrarse, a tratarse con respeto y a echarse una mano entre ellos.

Banz (2019), por otro lado, nos propone mirar la convivencia como algo que se construye entre todos, de forma intencionada y con plena conciencia. No se limita a corregir malas conductas cuando aparecen, sino que, apuesta por tejer, poco a poco y con un plan claro, un clima escolar donde cada persona se sienta verdaderamente parte del grupo. Para ella, "aprender a vivir con los demás" no es un extra ni un adorno: es un eje fundamental del aprendizaje, especialmente durante los primeros años de escuela. Y lograr eso, remarca, no depende solo del maestro o de unas cuantas reglas escritas en el paredón; necesita del involucramiento genuino de toda la comunidad educativa: familias, docentes, directivos y, por supuesto, los propios estudiantes.

Si lo miramos desde otra perspectiva, la sociología fenomenológica — con figuras como Schutz, Berger y Luckmann— nos presta unos anteojos diferentes para entender lo que pasa en el aula. Estos autores nos enseñan que

el mundo que damos por cierto no está ya hecho desde arriba, sino que se va armando en lo más sencillo del día a día: en los saludos, en las esperas, en esos pequeños gestos y rutinas que, sin pensarlo mucho, terminan llenándose de significado.

Aplicado a la escuela, esto quiere decir que los chicos no aprenden a llevarse bien porque alguien les recite un manual de buenas maneras o cuelgue un cartel con normas en la pared. Más bien, el aprendizaje ocurre de manera más silenciosa y profunda: se van empapando de cómo relacionarse al participar una y otra vez en las actividades cotidianas, al compartir un lápiz, al esperar turno, al resolver un desacuerdo en el recreo. Así, poco a poco, sin darse cuenta, van haciendo suyas las pautas y los compases de la vida colectiva (Córdova, 2024). Si nos detenemos a mirar la escuela con los lentes que nos presta la sociología fenomenológica— esa corriente que llevan adelante pensadores como Schutz, Berger y Luckmann—, descubrimos algo muy sencillo y a la vez profundo: la realidad que compartimos con los demás no está escrita en piedra, sino que nace de lo más cotidiano. De esos pequeños momentos que parecen sin importancia: el saludo de cada mañana, la forma de pedir las cosas, el modo en que nos organizamos para guardar los materiales. Todo eso, sin que nos demos cuenta, va tejiendo el mundo en el que vivimos.

Cuando trasladamos esta idea al patio, al aula o al comedor escolar, entendemos que la convivencia no surge porque alguien la decreta desde arriba. Más bien, se va armando como un tejido de a poquito: a fuerza de repetir ciertas acciones, de compartir rutinas con los compañeros, de ir haciendo nuestras (casi sin pensarlo) esas pequeñas reglas que terminan siendo parte de nosotros.

Y esto se ve con mucha claridad en los primeros años de la escuela. Los chicos pequeños no aprenden a llevarse bien porque un adulto les explique cómo hacerlo con palabras bonitas. Lo aprenden porque se meten de lleno en las situaciones del día a día: ceder un juguete, esperar el turno para hablar, pedir disculpas después de un empujón. En cada una de esas experiencias, ellos van interpretando lo que está bien y lo que no, y le van dando nuevos sentidos a lo que significa estar con otros. Así, sin darse cuenta, van construyendo su propia manera de convivir.

Una visión similar, pero con otro matiz, propone el interaccionismo simbólico de Mead, Blumer y Goffman. Desde esta corriente, la convivencia es el resultado vivo del intercambio simbólico entre las personas. Nuestros actos (ya sea un acuerdo o un conflicto) emergen de los significados que negociamos constantemente con los demás (Córdova, 2024).

Cuando llevamos todas estas ideas al jardín de infantes, hay algo en lo que todas coinciden y que resulta fundamental: el poder de las vivencias. Los más pequeños no aprenden a relacionarse con los demás escuchando discursos o memorizando normas. Aprenden, sobre todo, sintiéndolo en carne propia: participando en situaciones cotidianas que sean variadas, auténticas y llenas de sentido para ellos.

Ahí es donde aparece la figura del maestro o la maestra, y su tarea es muchísimo más importante de lo que parece a simple vista. No se trata de dar órdenes ni de resolver cada conflicto desde arriba. Más bien, su trabajo consiste en estar al lado, como un acompañante que tiende puentes, que ayuda a poner palabras a lo que pasa, que propone acuerdos sencillos, que abre espacios para que los chicos puedan hablar y escucharse, y que al mismo tiempo va dando un cierto orden a ese laboratorio social que es la sala.

Justamente por eso, entender todo esto desde la teoría nos ayuda a valorar y a dar fundamento a esas estrategias donde los chicos son protagonistas activos. Por ejemplo, los juegos tradicionales —las rondas, las escondidas, las carreras de ensacados— no son solo una forma de entretenimiento. En su propia naturaleza, invitan a mirarse, a esperar turno, a reírse juntos, a negociar una regla sobre la marcha. Y así, casi sin darse cuenta, los niños van incorporando los cimientos de lo que significa vivir con otros (Rodríguez, 2023)

2.2. JUEGOS TRADICIONALES

2.2.1. El juego en el desarrollo escolar del niño

El juego no constituye únicamente una etapa dentro de la niñez; representa más bien su forma natural de expresarse y uno de los caminos más importantes para su desarrollo pleno. A través de la actividad lúdica, se articulan y potencian espontáneamente los aspectos cognitivos, afectivos, relacionales y físicos del ser humano. Durante los primeros años del trayecto escolar, el juego

va más allá de su propósito recreativo para transformarse en un recurso pedagógico de gran valor, que favorece tanto el proceso de adquirir nuevos conocimientos como la edificación de lazos afectivos entre pares (Berzosa, 2021)

Desde la psicología del desarrollo, Piaget (1976, como se citó en Castilla 2014.) el juego es esa chispa que enciende la construcción del conocimiento en los más pequeños, porque ellos aprenden activamente mientras juegan y se relacionan con lo que les rodea. Cuando un niño inventa historias o sigue reglas en un juego, no solo está pasando el rato: está haciendo suyas las experiencias, ajustándolas a lo que ya sabe, y sin darse cuenta va ejercitando el pensamiento lógico y aprendiendo a respetar turnos, normas y acuerdos. Y eso, justamente, es la base para llevarse bien en la escuela. Así que el juego no solo alimenta la mente, también va tejiendo esos lazos sociales tan necesarios para convivir.

Vygotsky, en el año 1979, le daba mucha importancia a cómo el juego conecta a los niños con los demás. Decía que cuando un pequeño se tira al suelo a jugar, en realidad está haciendo cosas que normalmente no se atrevería a hacer solo; se mueve justo en ese lugar que él llamaba la zona donde puede crecer si va de la mano de otro. Y es que, jugando, los chicos se enfrentan entre ellos: se intercambian papeles, se pelean por los sentidos de las cosas, y poco a poco aprenden a controlarse. Ese ir y venir, ese ensayo y error en el juego, es lo que termina fortaleciendo su forma de hablar, su capacidad para calmarse y cómo van metiéndose en su cabeza todas esas reglas sociales que luego usan el resto del día. Así que, para Vygotsky, el juego no es un simple pasatiempo: es el verdadero combustible para que los niños aprendan a sentir y a relacionarse (Castilla, 2014.).

Si nos paramos a mirar el juego sin quedarnos solo en lo superficial, nos damos cuenta de que es un espacio riquísimo para que los niños crezcan por dentro. Ahí aprenden a soltar lo que sienten, a darse cuenta de lo que pasa en el corazón de los otros, y van ensayando eso de ponerse en el lugar del otro, colaborar o esperar su momento. Según Berzosa (2021), cuando comparten el juego, los pequeños tienen la oportunidad de oro para aprender a resolver sus roces y fortalecer esas habilidades emocionales que sostienen la buena onda en el día a día del aula.

Jugando también se aprende a moverse, a reconocer el propio cuerpo y a sentir lo que se puede hacer con él. En los primeros años de escolaridad, cuando los niños saltan, corren, trepan o simplemente se balancean, van ganando equilibrio, soltura y dominio de sus manos y piernas. Eso les ayuda a sentirse más seguros y capaces de valerse por sí mismos. Como señala el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), el juego es el corazón del aprendizaje, porque ahí se mezclan sin darse cuenta lo físico, lo social y lo emocional. Pero para que el juego realmente eduque, hace falta un maestro que lo acompañe con intención. Si planea bien las actividades, el docente aprovecha el juego para enseñar a compartir, a esperar turnos, a escuchar al otro y a resolver diferencias. Así, lo que empieza como un simple rato de diversión termina siendo una herramienta poderosa: forma al niño por completo y, de paso, va tejiendo un ambiente escolar donde la convivencia florece.

2.2.2. El juego como mediador de la convivencia escolar

Cuando los niños juegan juntos, se van encontrando con otros, aprendiendo a llevar la fiesta en paz, a ceder por turnos y a solucionar sus pequeños roces sin necesidad de un adulto de por medio. En el nivel inicial, esos momentos de juego se convierten en un laboratorio social donde se prueba la ayuda mutua, se compite sin pasarse de la raya y se negocia cara a cara. Así, sin darse cuenta, van tejiendo lazos sanos y adquiriendo esas habilidades que luego sirven para convivir en grupo (Rodríguez, 2023).

En la escuela, cuando se mira desde lo pedagógico, el juego actúa como ese ingrediente que ayuda a que los niños se relacionen de manera casi espontánea. Hace que se hablen, que se sumen a lo que otros están haciendo y que sientan que todos van tras algo parecido. Mientras juegan, sin que nadie les dé una clase al respecto, van aprendiendo a prestar un juguete, a aguardar su momento, a respetar ciertas reglas y, lo más valioso, a mirar al otro no como un estorbo sino como parte de la misma travesura. Como señala Boggino (2008), las lecciones más profundas sobre cómo convivir durante la niñez suelen ocurrir justo en esos espacios donde se mueven, se ríen y se enfrentan a otros, con el juego como telón de fondo.

Dentro del juego, los niños encuentran un espacio tranquilo para soltar lo que sienten y aprender a lidiar con los roces que van apareciendo. Ahí,

equivocarse o sentirse frustrado no es un fracaso: simplemente es parte del camino. Los pleitos o desacuerdos que surgen entre ellos mientras juegan se convierten, sin que nadie lo planee, en buenas ocasiones para practicar cómo pedir la palabra, ceder un poco y calmarse antes de actuar. Flores & Herrera (2021) lo explican con claridad: cuando se juega, se va desarrollando la capacidad de ponerse en el lugar del otro y de resolver diferencias sin peleas; dos cosas que, en la práctica, terminan haciendo del salón de clases un lugar mucho más llevadero para todos.

Mirando el juego desde la perspectiva sociocultural, lo que ocurre es que los niños van haciendo suyas, casi sin darse cuenta, las normas y los valores que circulan entre ellos. Castilla (2014) lo dice de una manera muy clara: cuando un niño juega, acepta las reglas porque él mismo ha querido hacerlo, no porque se las impongan. Y justo por eso va aprendiendo a dominar sus impulsos y a manejar su propia conducta. Ese pequeño gran aprendizaje termina siendo una base fundamental para la vida en la escuela, porque los niños, sin discursos ni sermones, van ajustando lo que hacen al ritmo del grupo y al cuidado del otro.

En los primeros años de escolaridad, eso tan valioso que tiene el juego para ayudar a convivir no aparece por arte de magia. Necesita de un maestro o una maestra que lo acompañe con intención. Su tarea consiste en estar cerca cuando los niños interactúan, tender puentes para que se pongan de acuerdo y aparecer cuando algo se complica durante el juego. Como subraya (UNICEF, 2019), cuando se usan estrategias pensadas desde el juego, se van armando aulas más acogedoras, donde nadie queda afuera y el respaldo está a la orden del día. Así, el juego no solo allana el camino para llevarse bien, sino que echa raíces más hondas: mezcla lo social, lo emocional y lo ético en vivencias que los niños no olvidan. Mirar el juego como ese puente que facilita la buena convivencia ayuda a entender por qué debería ser una herramienta central en el nivel inicial, sobre todo cuando se apuesta por juegos con sabor a tierra propia, como los tradicionales.

2.2.3. Juegos tradicionales en la educación inicial

Un juego tradicional es, básicamente, un legado cultural. Se trasmite de generación en generación, de padres a hijos. Según Sanchez (2017), los juegos adquieren un valor pedagógico en la medida en que, como legados culturales,

permiten la relación del conocimiento con la cultural local, lo que influye en el desarrollo del sentido de pertinencia e identidad social y cultural.

Otra razón del alto valor pedagógico de los juegos tradicionales es que posee reglas sencillas y fomentan siempre una dinámica grupal. Según Sanchez (2017) esta característica de los juegos hace que sean idóneos para el desarrollo de consensos cuando aparece el conflicto. Los juegos permiten poner en práctica la colaboración y la ayuda mutua.

En estos encuentros y desencuentros, los niños aprenden a compartir mientras juegan y acuerdan turnos. Estas prácticas son importantes para la gestión de las emociones frente a casos de triunfo en los juegos o derrota en los mismos. Según Rodríguez (2023) existen diferentes y muchas evidencias de que los juegos generan un ambiente escolar colaborativo, no porque elimine el conflicto, sino porque permite el aprendizaje en los niños de la gestión de ese.

En la educación inicial, los juegos tradicionales son especialmente apropiados debido a su carácter divertido y con sentido. Responden a las necesidades propias de la infancia, al combinar movimiento, fantasía y vínculos sociales, elementos claves para un crecimiento integral. Al estar arraigados en la cultura y el entorno de los niños, despiertan mayor interés y un sentimiento de arraigo, lo que favorece una participación constante y comprometida.

Desde lo pedagógico, emplear estos juegos requiere una guía docente deliberada. El educador tiene una función esencial al elegir actividades pertinentes para la edad, definir pautas comprensibles y acompañar a los pequeños en la gestión de los desacuerdos que puedan surgir. Según Ccahuana & Cuarez (2021), cuando los juegos populares se integran de forma organizada en el quehacer educativo, se transforman en un medio eficaz para fortalecer la convivencia en la escuela y el desarrollo de destrezas sociales.

Así, los juegos tradicionales no solo tienen un fin de entretenimiento, sino que se erigen como una estrategia formativa que promueve la vida en común, el acatamiento de las reglas y una interacción constructiva entre los niños. Incluirlos en la educación inicial permite impulsar aprendizajes sociales y emocionales de manera profunda y con sentido, aportando a la formación completa de los alumnos desde una mirada culturalmente situada.

2.2.4. Fundamentos psicopedagógicos del juego

Como se ha visto hasta el momento, diversas teorías del desarrollo del aprendizaje sostienen que el juego presenta un valor formativo. Principalmente, porque el juego permite construir el conocimiento mientras se revisan fuentes de información, que en el caso de los niños es la experiencia directa a través del juego. Junto a eso, la experiencia a través del juego puede considerarse en una estrategia pedagógica para la socialización y el desarrollo emocional.

Piaget sostiene que el niño aprende de manera activa. Entonces, el juego es una forma segura de acercar al niño a la realidad. Sostiene el autor que el juego también puede ser una fórmula para el desarrollo del pensamiento. Según Piaget (1976, como se citó en Castilla, 2014.), el juego permite la asimilación de la realidad a las estructuras cognitivas del niño, de ese modo tanto lo simbólico y lo lógico se desarrollan en los procesos del juego y alientan el aprendizaje de los acuerdos y normas, tan propio del juego en que se aprende a respetar turnos.

Por su parte, Vygotsky se interesa por el carácter social del juego. Vygotsky (1979 como se citó en Escalona & Peña, 2017) afirma que el juego le permite al niño actuar en un nivel superior de desarrollo; es decir, el juego le permite al niño acercarse a la zona de desarrollo próximo. Es en la necesidad de la convivencia, en este momento, en que el juego permite la aparición de habilidades sociales y emocionales.

Desde el enfoque psicopedagógico, el juego también contribuye al desarrollo emocional del niño, ya que le permite expresar sentimientos, manejar la frustración y comprender las emociones propias y ajenas. Bisquerra (2009, como se citó en Oliveros, 2018) señala que las experiencias lúdicas favorecen el aprendizaje emocional y la adquisición de competencias socioemocionales, tales como la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos, aspectos clave para una convivencia escolar positiva.

Asimismo, el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales mediante la interacción constante con los pares. A través del juego, los niños aprenden a comunicarse, negociar roles y aceptar normas compartidas. Según Liberio et al. (2025), estas experiencias sociales tempranas influyen

significativamente en el comportamiento y en la adaptación social del niño al contexto escolar, fortaleciendo su capacidad para convivir en grupo.

2.3. DESCRIPCIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

El juego de las sillas:

Descripción: El juego consiste en colocar las sillas formando un círculo, luego los niños van bailando alrededor de las sillas al ritmo de la música, donde la música se pause cada niño debe sentarse en una silla, el niño que se quede sin sentarse en una silla debe salir del juego. Luego, se quitará una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse en la silla será el que gane el juego. MINEDU (2021), el juego tradicional de las sillas permite a los niños afinar su velocidad de reacción, el cual ayuda a su curiosidad y atención. Es muy fácil de practicar porque es un juego utilizado de generación tras generación, sin importar la edad, el sexo, raza, etc. Contribuye a la integración y socialización entre pares. Desarrolla la práctica de valores y normas de convivencia. En este juego tradicional de las sillas ayuda a los niños a desarrollar varios beneficios, como físico, emocional y social, permitiendo una mayor atención y concentración. Además, es muy fácil de aplicarlo siendo un juego que involucran a varias personas.

El gato y el ratón:

Descripción: Este juego consiste en hacer una ronda, un niño hace el papel del gato y otro niño el papel del ratón. Cada participante realizará una jugada por turno. El gato tiene que perseguir al ratón en todas direcciones mientras los niños que hacen la ronda deben evitar que capturen al ratón. El juego termina cuando el gato logre acorralar al ratón y si el ratón no se deja capturar por el gato. Morera (2008) Menciona que, [...] “la utilización de los juegos y rondas tradicionales se puede fomentar la creatividad, mejorar la salud (física, mental y emocional), fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones sin distinción de raza, credo, edad, discapacidad o identidad sexual” (p. 7). Este autor nos permite comprender que los juegos tradicionales como el gato y el ratón desarrolla en los niños la imaginación y creatividad. Permite tener una vida saludable ya que los juegos

implican movimiento, diversión, participación y socialización, fortaleciendo sus habilidades motrices. Además, estos juegos fortalecen la práctica de valores como el respeto, responsabilidad y solidaridad.

Tumbalatas:

Descripción: Este juego consiste en armar una torre o pirámide de latas siendo la base cuatro, 3 latas encima, luego 2 y finalmente 1. Se establece una marca en el suelo que servirán de referencia como punto de partida. La actividad consiste en lanzar una pelota hacia las latas, sin sobrepasar la marca establecida. Cada jugador tendrá tres intentos para lanzar y derribar la torre, luego se vuelven a ordenar para dar turno al siguiente jugador. Gana el jugador que tiene el puntaje más alto. MINEDU (2021) “le permitirá al niño desarrollar principalmente las habilidades motrices básicas: lanzar, atrapar y correr. Dicho juego, también le ayuda a mejorar su precisión y concentración. [...] lo cual contribuye a la integración familiar y al desarrollo de valores como el respeto y la solidaridad”. (p. 3). El juego de tumbalatas es uno de los principales juegos tradicionales para desarrollar las habilidades motrices, ayuda al niño a mantener el equilibrio, fomenta la interacción con los demás y mejora la atención. Este juego permite a los niños moverse y a trabajar en equipo, contribuyendo a su salud física, mental y emocional.

El juego de las canicas:

Descripción: Este juego consiste en realizar un círculo con una tiza en un determinado lugar, luego cada niño elige la cantidad de canicas y colocan la misma cantidad en el círculo quedándose con una canica de las que eligió. Después, se traza una línea de unos 2 metros de distancia del círculo, desde ahí los jugadores lanzan su canica al centro del círculo. Los niños se turnan para lanzar la canica, y si el jugador pierde su turno pasa a jugar el siguiente. El juego termina cuando uno de los jugadores tenga la mayor cantidad de canicas. Al respecto Chaves et al. (2025) manifiesta que el juego de las canicas facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes. Además, los niños tienen la oportunidad de manipular y experimentar las canicas de una forma divertida mejorando la (psicomotricidad fina, resolución de problemas, atención e integración)

Podemos analizar que, el juego de las canicas es una actividad divertida y armoniosa, tiene grandes beneficios pues permite a los niños explorar los objetos, desarrolla el pensamiento crítico y permite socializar con sus compañeros. Además, desarrolla habilidades para seguir reglas y fomenta el trabajo en equipo.

La rayuela:

Descripción: En este juego primero debemos dibujar el casillero en el piso y escribir los números en cada recuadro desde el 1 hasta el 10. Se arroja una piedra, ficha o tapa empezando por el uno. Los participantes saltan con un pie o con dos pies, según el casillero dibujado, se debe evitar pisar el casillero donde ha caído la piedra, ficha o tapa. Luego los niños se forman en una columna para empezar el juego, inicia el primer niño lanzando la piedrita en el número uno y comienza a saltar. El que lanza la piedra, ficha o tapa mal pierde el turno, cuando pierde el equilibrio y pisa la raya límite de los casilleros. El juego termina cuando uno de los participantes logra llegar al número 10. Molina et al. (2024), La rayuela es un juego tradicional que brinda beneficios en el desarrollo psicomotriz, ayuda a mejorar su equilibrio y coordinación de movimientos. Mediante este juego los niños aprenden a respetar reglas y a socializar con sus pares. Asimismo, ayuda a conocer los números mientras juegan y se divierten.

2.4. MATERIALES DIDÁCTICOS

2.4.1. Concepto y función de los materiales didácticos

En los primeros años, los materiales educativos vienen a ser como esos compañeros de viaje que caminan al lado del niño mientras va descubriendo el mundo. El aprendizaje, a esa edad, no ocurre solo escuchando o mirando: se da cuando el peque toca, prueba, arma, desarma y vive las cosas de primera mano. Por eso estos recursos cumplen un papel tan especial: son como un puente que une lo que se quiere enseñar con lo que el alumno va entendiendo, haciéndolo parte activa de su propio proceso y ayudándolo a crecer por completo.

Visto desde la práctica educativa, los materiales didácticos son esas cosas tangibles que el maestro o la maestra utiliza con un propósito claro: ayudar a aprender y, de paso, despertar habilidades de todo tipo (las de pensar, las de relacionarse, las de sentir y también las de moverse. Cueva (2006) explica que

estos recursos no se quedan ahí quietos, sino que hacen de puente: le permiten al estudiante tocar su entorno con las manos y la mente, para que, desde lo que vive y hace, vaya construyendo aprendizajes que realmente signifiquen algo para él.

En el nivel inicial, los materiales educativos se vuelven todavía más importantes, justo por cómo van madurando los niños a esa edad. Los más pequeños aprenden, sobre todo, jugando y metiendo las manos en todo lo que pillan. Por eso se necesitan recursos que calcen con su edad, con lo que les llama la atención y con el mundo que conocen de cerca. Según Manrique & Gallego (2013), lo resumen así: estos materiales despiertan la curiosidad, echan a volar la imaginación y mantienen vivo el deseo de aprender, sin olvidar que también ayudan a mover el cuerpo con más gracia y a explorar el mundo a través de los sentidos.

Además, los materiales didácticos tienen un papel socializador, pues facilitan la relación entre los niños. Al compartir los recursos, respetar turnos y seguir pautas durante su uso, los estudiantes desarrollan destrezas sociales esenciales para la convivencia en clase. De este modo, los materiales no solo apoyan el aprendizaje cognitivo, sino que también aportan al crecimiento socioemocional y a la creación de vínculos positivos dentro del aula (MINEDU, 2016)

Desde el enfoque del aprendizaje significativo de Ausubel (2002 como se citó en Parra & Mejia, 2022) se plantea que las herramientas educativas facilitan la conexión entre lo que el niño ya sabe y lo que está por aprender. En la etapa inicial, los materiales didácticos permiten a los pequeños relacionar sus vivencias cotidianas con los contenidos propuestos, favoreciendo aprendizajes más perdurables y útiles. Cuando los materiales están contextualizados y responden a la realidad del niño, su valor formativo se refuerza.

En el marco de la convivencia escolar, los materiales educativos tienen una función reguladora y formativa, ya que su uso requiere seguir acuerdos, normas y responsabilidades compartidas. El docente, al organizar actividades con estos recursos, orienta la conducta de los niños y promueve valores como el respeto, la colaboración y la ayuda mutua. Así, los materiales se transforman en

recursos pedagógicos que favorecen un ambiente de clase armónico y participativo.

2.4.2. Materiales didácticos en la educación inicial

En los primeros años de vida, los materiales que se usan para enseñar cumplen una función clave, porque se acomodan a lo que los niños pequeños van necesitando conforme crecen. A esa edad, se aprende haciendo, probando, metiéndose en todo y, sobre todo, jugando. Así que los chicos van armando su conocimiento a partir de objetos reales, cosas que pueden tocar, mover y transformar, lo que hace indispensable contar con materiales adecuados a su edad, intereses y entorno sociocultural.

En el nivel inicial, los materiales que se eligen tienen que variar, ser seguros, tener algún sentido para los niños y servir para algo concreto. Así pueden impulsar cómo piensan, cómo se relacionan, cómo manejan sus emociones y cómo se mueven. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), lo plantea así: los materiales didácticos abren la puerta a experiencias que dejan huella, porque conectan al pequeño con lo que tiene alrededor y lo convierten en parte activa de lo que hace. Y eso, sin duda, va echando raíces para que los niños ganen confianza en sí mismos y se atrevan a imaginar y crear por su cuenta.

En el campo pedagógico, los materiales que se usan en el nivel inicial no aparecen sueltos ni por casualidad: van metidos dentro de actividades que el docente ha pensado y preparado con anticipación. El maestro o la maestra hace las veces de puente: selecciona, ordena y acompaña el uso de esos recursos, cuidando que realmente sirvan para alcanzar lo que se quiere enseñar. Manrique & Gallego (2013) lo expresan así: cuando los materiales se usan con una intención clara, despiertan la curiosidad de los niños, los invitan a pensar por sí mismos y favorecen que se relacionen unos con otros.

Dentro del aula de los más pequeños, esos materiales también hacen una labor callada pero importante para aprender a estar con otros: usarlos juntos implica ceder el turno, cuidar lo que se comparte y respetar las reglas que se han puesto entre todos. Esas pequeñas vivencias van dejando lecciones sencillas sobre cómo convivir y van puliendo esas habilidades sociales que después se

necesitan a diario. Cuando los niños comparten objetos, se van dando maña para colaborar, para decir lo que quieren y para arreglar los enojos chiquitos que siempre aparecen; y eso, en la escuela, termina siendo oro puro.

Al mismo tiempo, los materiales didácticos echan una mano para que el juego sea eso que mueve todo en el nivel inicial. Cuando los niños juegan con objetos de verdad (palos, telas, bloques, cajitas), se meten en personajes, tejen lazos con los otros y van ajustando su manera de actuar según las reglas que ellos mismos aceptan. De acuerdo con Cueva (2006), lo dice con sencillez: estos recursos realmente ayudan a aprender cuando le dan al niño la posibilidad de hacer, de probar, de equivocarse y de volver a intentar. Así se vuelven ese puente que une la diversión del juego con un aprendizaje que deja marca.

Cuando se habla de cómo se llevan los niños en la escuela, el buen uso de los materiales en los primeros años ayuda a que el aula sea un lugar más tranquilo y donde todos se sientan parte. La manera como está ordenado el espacio, los recursos que están al alcance y lo claras que sean las reglas para usarlos: todo eso termina afectando directamente cómo se tratan los niños entre sí. Por eso, el maestro o la maestra tiene la tarea de fomentar que los materiales se usen con responsabilidad y entre todos, siempre con la mira puesta en que surjan relaciones más sanas y llenas de respeto mutuo.

2.4.3. Materiales didácticos como recurso para la convivencia escolar

Según Pérez y su equipo (2023), el uso de materiales didácticos actúa como un puente que ayuda a que la convivencia en la escuela mejore, sobre todo en los niños de educación básica regular. Estos recursos no son solo cosas que se tocan o se miran: se convierten en una oportunidad enorme para que los chicos vayan desarrollando eso de manejar sus emociones, relacionarse con los demás y expresar lo que sienten y piensan. Y todo eso, claro, va empujando un aprendizaje que realmente tiene sentido para ellos.

En los primeros años de vida, esos recursos que se usan para enseñar se vuelven una herramienta clave para echar raíces a una buena convivencia dentro de la escuela. A esa edad, aprender no es cosa de solo escuchar: se va armando con el contacto con otros, con el juego y con lo que se vive en grupo. Cuando esos materiales se emplean de manera adecuada, los niños se animan

a participar con ganas y se van tejiendo momentos de aprendizaje que empujan a ayudarse mutuamente, a tratarse con respeto y a sentir que lo que pasa entre todos es también responsabilidad de cada uno.

Dentro del salón de clases, los materiales terminan siendo como una excusa para que los niños se junten, se encuentren y hagan cosas de a dos o de a muchos. Cuando comparten los recursos, esperan su momento y siguen ciertas reglas para usarlos, los chicos van aprendiendo esas habilidades sociales básicas que luego se traducen en un ambiente donde todos conviven más tranquilos. Según Banz (2019), lo explica de este modo: la buena convivencia en la escuela se vuelve más fuerte cuando las actividades que se proponen invitan a los niños a participar de verdad y a sentirse parte de lo que se hace entre todos; y eso, justamente, se logra mejor cuando los materiales didácticos se usan con una intención clara.

Estos materiales también le sirven al maestro o a la maestra para ir encauzando las relaciones que van apareciendo en el aula. Dónde se colocan los recursos, qué tan claras están las reglas y cómo se organiza el espacio: todo eso termina afectando cómo se comportan los niños y la clase de lazos que construyen entre ellos. Manrique & Gallego, 2013 señalan que cuando los materiales didácticos se usan con una planificación detrás, ayudan a que el ambiente de aprendizaje sea más ordenado, más tranquilo y más abierto a la participación de todos; y eso, sin duda, es un gran empujón para que la convivencia en la escuela fluya mejor.

Cuando se mira desde lo socioemocional, los materiales también actúan como ese puente que ayuda a los niños a mostrar lo que sienten, a arreglar sus diferencias y a hablar mejor con los demás. Mientras juegan, esos recursos se vuelven una especie de guía silenciosa que empuja la conversación, la búsqueda de acuerdos y las decisiones entre todos. Esas pequeñas experiencias, sin que nadie las fuerce, van sembrando la capacidad de ponerse en el lugar del otro y van enseñando, de manera real y cercana, cómo se convive con reglas que tienen sentido.

En el nivel inicial, los materiales se vuelven todavía más importantes cuando se usan dentro de estrategias que nacen del juego, como ocurre con los juegos tradicionales. Tener objetos reales entre las manos, en ese tipo de

actividades, hace que ningún niño quede por fuera, ayuda a que se respeten las reglas y echa raíces a eso de ayudarse mutuamente. Según Ccahuana & Cuarez (2021), los recursos que aparecen en los juegos de siempre enriquecen el aprendizaje relacionado con los demás y dan un empujón firme a la buena convivencia dentro de la escuela, incluso en contextos muy distintos entre sí.

Así las cosas, los materiales didácticos no se quedan solo en lo práctico: también tienen un valor que forma, porque sirven de lazo entre lo que se aprende de los demás y la manera de convivir en la escuela. Elegirlos bien y saber usarlos con un sentido pedagógico abre la puerta a experiencias donde los niños van aprendiendo a tratarse con respeto, a echarse una mano y a trabajar juntos; todo eso, poco a poco, va armando un ambiente escolar donde da gusto estar.

2.5. CATEGORÍAS DE ESTUDIO

Para mirar con lupa lo que iba ocurriendo en esta investigación, se trazaron ciertas categorías que sirvieron para ir ordenando toda la información que se fue recogiendo mientras se desarrollaba la intervención educativa. Esas categorías no salieron de la nada: se pensaron a la medida del problema que se quería entender, de las metas que se habían planteado y del enfoque de investigación-acción que se había elegido. Así, se volvieron el esqueleto sobre el cual se apoyaron la observación, el ordenamiento de los datos y su interpretación.

Una de esas categorías, “la convivencia escolar”, sirvió para ir mirando con cuidado cómo se relacionaban los niños entre sí, fijándose en cosas como si respetaban las reglas, si se ayudaban, cómo manejaban los roces que iban saliendo y qué clase de lazos se tejían en el salón. Para ver todo eso, se puso atención a lo que los chicos mostraban con sus actitudes mientras hacían las actividades pensadas desde lo pedagógico y también durante los momentos en que compartían el juego.

Otra categoría, la de juegos tradicionales, sirvió de guía para analizar las actividades lúdicas que se pusieron en marcha como parte de la estrategia educativa. Se miró cómo se desarrollaba cada juego, cuánto se animaban los niños a participar, si lograban seguir las reglas y, sobre todo, hasta qué punto

eso ayudaba a que la convivencia se hiciera más fuerte. Esta categoría, entonces, permitió darse cuenta del valor que tiene el juego para que los niños se relacionen mejor dentro de la escuela.

La categoría material didácticos facilitó el análisis del uso de los recursos empleados durante las actividades, considerando su pertinencia, funcionalidad y aporte al desarrollo de la convivencia. A través de esta categoría se examinó cómo los materiales promovieron la interacción, el trabajo en equipo y el respeto a los acuerdos dentro del aula.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La investigación se enmarca en el enfoque cualitativo asumiendo a la investigación acción como método de estudio. Al respecto, Elliott (2000) define la investigación-acción como un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. Esto guarda relación con Kemmis (1998, como se citó en Díaz-Bazo, 2017), quien señala que los participantes deben involucrarse de modo colaborativo a fin de superar las limitaciones encontradas. Para este autor la investigación - acción comprende cuatro fases: “Planificación, acción, observación y reflexión” (p.35). La **planificación** consiste en la elaboración de un diagnóstico, para detectar el problema que sucede dentro de un espacio educativo, debe responder al enfoque teórico investigativo. **La acción** se refiere al proceso de la realización de todos los propósitos y se debe revisar sistemáticamente. **La observación** está enfocada en la recolección de las evidencias, para ello se debe utilizar un instrumento de recojo de información como los diarios de campo. La **reflexión** es el componente más importante, pues permite analizar e interpretar los datos obtenidos de todo el proceso de investigación hasta obtener las conclusiones finales.

La técnica que se utilizó en la investigación fue la observación participante que según Restrepo (2018) “apela a la experiencia directa del investigador para la generación de información relevante en el marco del trabajo de campo” (p.56). Esto permite tener una comprensión más detallada de los hechos que suceden dentro del grupo investigado. Según este autor la observación participante consiste en dos actividades principales: “Observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población” (p. 57). La observación participante es una técnica que permite al investigador recoger información sobre el tema a investigar, además esta información se considera válida y confiable ya que el mismo investigador vive la experiencia.

El instrumento utilizado fue el diario de campo, para Restrepo (2018) son observaciones que el etnógrafo registra en campo mientras realiza la investigación, que será utilizada para el análisis y elaboración de resultados. Los diarios de campo son entendidos como una herramienta valiosa en la investigación cualitativa. Permiten registrar las experiencias y reflexiones, se anota de manera clara y detallada.

En nuestra labor docente facilita observar el actuar del niño durante las actividades de aprendizaje de inicio a fin, permitiendo identificar los logros y dificultades del estudiante, y generando la autoevaluación y mejora continua de los docentes. Para Porlán & Martín (2000) es un instrumento de reflexión de los docentes sobre la labor educativa, para la toma de conciencia de los procesos pedagógicos que influyen en la forma de enseñar. Entonces, el diario de campo es una herramienta indispensable para el profesor, permite evaluar el progreso de las competencia y capacidades de los estudiantes, facilitando la reflexión de la práctica pedagógica. Los diarios son entendidos como un instrumento de mucha relevancia en la labor docente, en él anotamos lo sucedido de aquellos hechos que llaman más la atención.

La población muestral de la investigación está conformada por 14 niños de 5 años y tres docentes de la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry”. Los niños son 9 varones y 5 mujeres, todos ellos habitan en Tocllapite - Huancabamba.

Tabla 1*Determinación de la población de estudio*

Ciclo/sexo	II CICLO 5 AÑOS		TOTAL
	H	M	
Estudiantes	9	5	14
Docentes		3	3

Nota: Nómina de matrícula, I.E. N°14426 "Carlos Augusto Salaverry".

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

Elliott (2000) menciona que, el proceso de la investigación se origina por un problema identificado. Además, el plan de acción es un documento detallado donde se describen los pasos específicos para diagnosticar y luego plantear la solución estratégica (Latorre, 2005). Este autor nos permite deducir que, el plan de acción es la solución que vamos a realizar ante el problema encontrado, es decir, en nuestra práctica profesional hemos realizado el recojo de información mediante el cuaderno de campo, para luego realizar las acciones y plantear las estrategias y materiales didácticos.

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

La determinación de los campos de acción implica identificar y definir los aspectos que se van a utilizar en el proceso de investigación, se proponen con la intención de dar una solución al problema identificado. Se precisan y fundamentan, describiendo cuidadosamente los motivos por el cual los hemos elegido en nuestra intervención. Además, es considerado como un componente para definir la metodología de la investigación.

3.2.1.1. Campo de acción 1: Materiales didácticos

Manrique & Gallego (2013) manifiestan que, el material didáctico beneficia el aprendizaje de los estudiantes, proporciona una experiencia práctica y divertida con elementos reales. Estos generan interés por aprender y estimulan la memoria, desarrollan su motricidad, favoreciendo sus aspectos cognitivos y físicos que son importantes para su desarrollo integral. Los materiales didácticos son significativos para el desarrollo de las actividades en el aula que permiten a

los estudiantes la manipulación y exploración de los objetos a través de los sentidos y desarrollan su pensamiento crítico y la resolución de conflictos.

Actividad específica 01: Determinación de materiales a elaborar

Cueva (2006) considera que los materiales didácticos son un conjunto de utensilios, objetos y aparatos que facilitan y hacen más provechoso el proceso de enseñanza aprendizaje; es decir son recursos que enriquecen el proceso de enseñanza y se utilizan para mejorar la interacción entre docentes y estudiantes facilitando la comprensión y participación activa adecuándolos a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Teniendo en cuenta que la puesta en marcha de los juegos tradicionales implicaba el uso de material didáctico, como investigadoras decidimos clasificar los materiales que se necesitan. De este modo, fuimos conscientes que las máscaras, el decorado de latas, el tablero, era necesario elaborarlos. En relación a otros juegos tradicionales se asume que el mismo juego implica sus materiales; por ejemplo, el juego de las sillas y las canicas.

Actividad específica 02: Elaboración de material

En esta actividad, para algunos juegos elaboramos los materiales didácticos más adecuados para el desarrollo de los juegos tradicionales. Para la estrategia jugamos al gato y al ratón, los materiales que elaboramos fueron las máscaras del gato y el ratón e imágenes; para el juego del tumbalatas, decoramos 10 latas con hojas de colores; para la rayuela, diseñamos el tablero. Para otros juegos utilizamos materiales concretos propios del juego como, pelota, sillas y las canicas.

Estos materiales utilizados facilitaron el desarrollo de los juegos tradicionales para promover la convivencia escolar. Se apreció que los estudiantes estuvieron motivados, puesto que captó su atención el modo cómo se presentó los materiales. Una de las debilidades más marcadas al momento de ejecutar los juegos y hacer uso de los materiales fue que el piso no era adecuado por ser el espacio reducido para el desarrollo de algunas actividades. Sin embargo, reemplazamos el aula por el patio logrando superar estas limitaciones.

Figura 1

Elaboración del material



Nota: preparación de los materiales

Actividad específica 03: Reflexionar sobre el impacto de los materiales

Los materiales elaborados cumplieron su propósito, porque fueron el soporte de los juegos tradicionales. El impacto que generó en los estudiantes fue captar su atención debido a la novedad con la que se presentó. Por ejemplo, en el caso de las máscaras todos los niños querían ponérselas. Unos querían ser el gato y otros el ratón. Los niños se veían muy atentos a las representaciones de sus compañeros y su participación fue voluntaria y espontánea. En relación a las latas decoradas todos los niños se concentraron en los colores llamativos de las latas. Ellos pedían que se les brinde más latas, querían tenerlas todas. Finalmente, el tablero elaborado para la rayuela también les agradó porque el diseño invitaba a que cada niño vaya anotando los números. En conclusión, los materiales utilizados fueron pertinentes y respondieron a los propósitos de los juegos. Por ejemplo, en el caso de las máscaras, los niños deseaban ponérselas y asustar a los compañeros. (Ver anexo 06 – diario de campo 3). En relación al tumbalatas, expresaron que les cautivó sus colores variados. (Ver anexo 06 – diario de campo 4). En las canicas, los niños mostraban su alegría de jugar con ellas. (Ver anexo 06 – diario de campo 5).

3.2.1.2. Campo de acción 2: juegos tradicionales

Según Canales (2025) los juegos tradicionales son expresiones que forman parte de la cultura, que han acompañado a la infancia desde tiempos remotos. Se convierten en espacios donde se promueve el aprendizaje, interacción social y la construcción de la identidad. Podemos inferir que, los juegos tradicionales son esenciales en el ambiente educativo, para crear una infancia activa, creativa y social. Su aplicación contribuye a la conservación del patrimonio cultural, favorece el desarrollo integral de los niños desde una pedagogía más humana y significativa.

Actividad específica 01: Reunión con el equipo directivo

Joaquín & Leyva (2023) indican que, “el trabajo colegiado es una estrategia educativa efectiva que mejora la práctica docente, los procesos de enseñanza-aprendizaje, el clima institucional y la gestión educativa” (p.1). Teniendo en cuenta que el apoyo del equipo directivo es clave para la ejecución de iniciativas pedagógicas es que el día 09 de agosto, el equipo de investigación se reunió con el director de la I.E. N° 14426 con la finalidad de solicitar el permiso para la ejecución de la investigación. El director manifestó sentirse contento dispuesto a brindar el apoyo necesario; además, mencionó que es la primera vez que realizan una investigación en la Institución Educativa y que el tema a desarrollar es muy importante para conocer cómo es la convivencia escolar de los alumnos, además agregó, que los juegos tradicionales están siendo olvidados y que a través de ellos se rescata la cultura de nuestros antepasados y se practica los valores y normas. De este modo, cedió el permiso para la ejecución, mencionando la importancia de la convivencia escolar para tener un clima institucional adecuado donde los alumnos compartan y respeten las ideas de los demás. (Ver anexo 09). El diálogo reflexivo entre docentes y directivos facilita la mejora de la calidad educativa, porque parte por identificar un problema situado que luego se busca la solución participativa y finalmente se comunican los resultados a fin de seguir alcanzando la mejora continua.

Figura 2

Reunión con el equipo directivo



Nota: reunión con el equipo directivo

Actividad específica 02: Reunión con los padres de familia

Cabrera (2009) indica que, la participación de los padres de familia es esencial en la educación de sus hijos, la colaboración de ellos fortalece el ambiente educativo siendo más completo y beneficioso. Asumiendo la importancia que tiene la familia en la escuela es que el día 16 de agosto, el equipo de investigación se reunió con los padres de familia con la finalidad de informar sobre la ejecución de nuestro trabajo de investigación y las actividades que se realizarán con los estudiantes. Se les dio a conocer la importancia de la convivencia escolar que permite tener un clima armonioso y respetuoso en los niños. Además, se mencionó que les ayudará a respetar turnos y cumplir con las normas de convivencia (Ver anexo 10).

Los padres de familia por su parte sostuvieron que es importante este tema, porque algunos niños se pelean mucho en el colegio y deben aprender a compartir entre ellos. Se comprometieron a practicar algunos juegos tradicionales con sus menores hijos. Este apoyo es importante, porque la educación es una tarea compartida entre familia y escuela con el objetivo de una formación integral, además fortalece las competencias parentales y permite involucrar a los padres de familia en la mejora de conductas de sus menores hijos.

Figura 3

Reunión con padres de familia



Nota: reunión con padres de familia

Para finalizar la reunión los padres de familia se comprometieron en apoyar y practicar los juegos tradicionales, asimismo a establecer horarios, normas y responsabilidades con sus menores hijos. Por nuestra parte, nos comprometimos a desarrollar las actividades planteadas en nuestra investigación con el propósito de crear un ambiente armonioso y se demuestre una convivencia menciona que, la motivación juega un papel principal en la enseñanza de los niños atrayendo su interés y participación. Las estrategias promueven un clima participativo, enriquecedor y generando el amor por la educación. En ese sentido, compartimos la primera actividad. Planificamos nuestro proyecto de aprendizaje con los niños. En esta actividad los niños brindaron sus conocimientos previos sobre los juegos tradicionales, indicando que les gusta mucho jugar con sus amigos a correr, saltar, jugar con tapas, con canicas y que les gustaría aprender otros juegos (Ver Anexo 06 - diario de campo 1). En el momento de la socialización los niños expresaban:

- Ese juego lo jugó mi mamá, pero mi papá no sabe, van bailando alrededor de las sillas con música y das lo apagan y se sientan en las sillas — dice Irma
- Se juega con tarros y una pelota — dijo Heberth.
- Se hace unos cuadraditos en el piso con números y con una piedrita se tira a qué cuadradito cae para empezar a saltar— agregó Carmen.

Luego, se reunió a los niños en asamblea para recoger sus ideas sobre los juegos tradicionales, y se iba anotando en la pizarra. Se usó una caja sorpresa con imágenes, canciones y preguntas abiertas para captar la atención de los niños. Luego la docente presentó un papelote para anotar los juegos tradicionales que ellos eligieron y los materiales a utilizar. Esta actividad realizada fue con el propósito de planificar las actividades de aprendizaje de acuerdo a sus prioridades que ellos indicaron. Las fortalezas identificadas fueron que los niños participaron activamente y expresaron lo que les gustaría realizar en el proyecto de aprendizaje. Las debilidades encontradas fueron que algunos niños no habían asistido al colegio.

Figura 4

Socialización del proyecto con los niños



Nota: socialización del proyecto

Al culminar la actividad los niños expresaron que se sienten muy alegres y entusiasmados por realizar los juegos tradicionales en ese momento, donde la docente les indicó que todos los juegos se van a ir desarrollando en el transcurso de los días y de acuerdo a la planificación realizada.

Actividad específica 04: Seleccionar juegos tradicionales

Nos reunimos con el grupo de las integrantes de la tesis, para seleccionar las estrategias que se van a utilizar durante el desarrollo de las actividades. Para ello elaboramos una tabla de necesidades y prioridades. (Ver anexo 12). Las estrategias seleccionadas fueron: El juego de las sillas, juego del

gato y el ratón, juego del tumbalatas, juego de las canicas y el juego de la rayuela. Estas estrategias nos permitieron mejorar la práctica de valores, respetar los turnos, mejorar el trabajo en equipo y ayudó a los niños a socializar con los demás. También, ofrecen grandes beneficios tanto cognitivos, físicos, emocionales y sociales. Estas estrategias han sido elegidas por ser de prioridad y de interés de los niños durante la planificación del proyecto de aprendizaje, de esa manera se involucra a todos los estudiantes y promovemos la participación activa.

Actividad específica 05: Elaboración de sesiones de aprendizaje

Según el MINEDU (2019) el trabajo pedagógico es diseñar el proceso de aprendizajes en los niños. Adecuándose a los intereses y necesidades asegurando el aprendizaje significativo, permite el desarrollo integral del niño. Se refiere al trabajo pedagógico que realizan los docentes en su quehacer diario. Involucra la evaluación diagnóstica, la planificación anual, proyectos de aprendizaje, sesiones de aprendizaje y talleres de aprendizaje. Para lograr la enseñanza y aprendizaje también se necesita los ambientes favorables, recursos y estrategias que fomenten la participación activa y colaborativa de todos los estudiantes. Es esencial el desarrollo de todas las competencias curriculares, pues ayuda a la formación integral de los estudiantes. En nuestro proyecto de aprendizaje se elaboró 7 sesiones y dentro de ellas incluimos nuestras estrategias que son los juegos tradicionales.

Las sesiones son: planificamos el proyecto de aprendizaje con los niños; nos divertimos jugando con las sillas; jugamos al gato y el ratón; jugamos al tumbalatas; nos divertimos jugando con las canicas; jugamos a la rayuela; evaluamos nuestro proyecto de aprendizaje.

Actividad específica 06: Ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando juegos tradicionales.

El juego de las sillas

La actividad se desarrolló en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry”, en el marco del proyecto de investigación – acción orientada a fortalecer la convivencia escolar a través actividades que incluyen el juego tradicional. Se realizó la actividad en un ambiente seguro que fomenta el respeto y confianza,

el propósito fue que “Los niños realizaran el juego de las sillas desenvolviéndose de manera autónoma y expresando lo que más le gustó de la actividad”. Para llevar a cabo la actividad se utilizó la metodología de aprendizaje mediante el juego tradicional, en la que los niños trabajaron respetando turnos y cumpliendo acuerdos. La docente adoptó un enfoque de aprendizaje guiado, empleando instrucciones con un tono calmado y motivador para asegurar la comprensión del juego y participación de todos los niños. Los materiales fueron: espacio de juego, sillas, parlante, música, niños y las reglas del juego escritas en un papelote. La sesión comenzó con la motivación a los niños a través de una canción, esto generó la curiosidad de los niños por saber de qué trataba la canción. Después todos ellos brindaron sus ideas sobre el juego que se iba a realizar. Durante el desarrollo de la sesión, la docente les menciona a los niños que tenemos unas reglas para realizar el juego de las sillas, se comienza a leer y los niños escuchan muy atentos. Luego se mencionan los acuerdos antes de salir al espacio seleccionado.

— Debemos salir ordenados, sin empujarnos y respetar los turnos de juego — dijo Valeria (Ver anexo 06 – diario de campo 2)

Comienza el juego de las sillas, todos los niños bailan y se divierten al realizar el juego. Al terminar la actividad los niños mencionan que se han sentido muy felices, cansados y junto con la docente recuerdan el nombre del juego.

Figura 5

Los niños realizando el juego de las sillas



Nota: niños realizan el juego de las sillas

Al culminar la actividad los niños manifiestan que están cansados, pero a la vez alegres porque han realizado el juego tradicional de las sillas, y han compartido el baile con sus amigos, de esta manera la docente incentiva a seguir practicando este juego en sus momentos libres respetando las reglas y turnos para jugar.

El gato y el ratón

Se realizó la actividad en un ambiente seguro que fomenta el respeto y confianza, el propósito fue que “Los niños jueguen al gato y el ratón proponiendo ideas de juego y normas”. Para desarrollar la actividad se utilizó la metodología de aprendizaje mediante el juego tradicional, proponiendo ideas de juego y cumpliendo con las normas establecidas. La docente adoptó un enfoque de aprendizaje guiado, empleando estrategias para motivar y asegurar la comprensión del juego y participación de todos los niños. Los materiales utilizados fueron espacio de juego, máscaras, canción, niños y las reglas del juego acordadas y escritas en un papelote. La sesión comenzó con la motivación a los niños a través de una caja sorpresa, canciones y preguntas abiertas, permitiendo el interés de los niños por descubrir qué es lo que contenía dentro de ella. En seguida los niños expresan sus ideas para realizar el juego. En el desarrollo de la actividad, la docente invita a escuchar una canción muy divertida y realiza preguntas, la maestra les menciona qué materiales necesitamos para poder jugar.

— Las máscaras nos gustan y queremos ponernos en la cara y asustar a alguien — dice Brayan.

La maestra manifiesta que necesitamos cómo guiarnos para poder jugar mostrando un papelote. Después lee las reglas a tener en cuenta durante el juego del gato y el ratón y se les recuerda las normas de salida. Empieza el juego la docente dando el ejemplo y después continúan los niños repitiendo el juego las veces que deseen. (Ver anexo 06 – diario de campo 3) Comienza el juego del gato y el ratón, todos los niños se divierten y disfrutan jugando. Para finalizar la actividad los niños dicen que se han sentido alegres y felices porque se han divertido jugando. Junto con la docente recuerdan el nombre del juego, las reglas y los materiales para realizar el juego.

Figura 6

Los niños realizando el juego del gato y el ratón.



Nota: niños jugando al gato y al ratón

Al finalizar la actividad los niños mencionan que se sienten muy alegres y contentos y que se han divertido jugando el juego del gato y del ratón, la docente conjuntamente con los niños recuerda el juego los materiales utilizados y la importancia de realizar el juego, además los niños tuvieron en cuenta los turnos, las reglas de juego y las normas de convivencia del aula

Tumbalatas

Se realizó la actividad en un ambiente seguro que fomenta el respeto y la confianza. El propósito fue que los niños realicen el juego del tumbalatas y conozcan sus reglas. Para desarrollar la actividad, se utilizaron los mismos materiales como latas, pelota y tiza, lo que favoreció la motivación. La metodología de aprendizaje se basó en el juego tradicional, mediante el cual los niños participaron cumpliendo las reglas establecidas. La docente adoptó un enfoque de aprendizaje guiado, dando indicaciones con un tono calmado y motivador para asegurar la participación de todos los niños en el juego. La sesión comenzó con los niños sentados en asamblea, y como parte de la motivación, se les presentaron los materiales que se utilizarían durante la actividad.

– Las latas están bonitas y nos gustan porque son de colores, queremos muchas latas de colores para jugar – dice Yeimer.

Esto generó el interés de los niños por saber qué juego se va a realizar. Enseguida todos ellos brindaron sus ideas sobre el juego que se iba a realizar. Durante el desarrollo de la actividad, la docente les plantea un caso: Juan y Carmen desean jugar el juego del tumbalatas, pero no saben cómo se juega. Los niños brindan sus ideas para resolver y poder entender el juego del tumbalatas, enseguida les leen las reglas de juego y los niños escuchan muy atentos. También les recordamos los acuerdos para salir al patio a realizar el juego, esta idea se adopta porque en el aula el espacio es reducido (Ver anexo 6 - diario de campo 4) Comienza el juego del tumbalatas, en el primer turno está el niño Heberth, él construye la torre con las latas y se dirige con la pelota en sus manos para lanzarla desde la marca establecida y tumba 4 latas en el primer intento, luego continúan los demás niños respetando el turno y cumpliendo las reglas del juego. Al terminar la actividad la niña Carmen levanta la mano y dice “profesora entonces tenemos que respetar el turno, (respetar) a quién le toca dar el jabón, ¿y cuándo nos toca lavarnos las manos o registrar la asistencia también”. La docente les menciona que estos juegos los realizamos con finalidad de que se respeten los turnos que les corresponde para jugar o para realizar cualquier actividad en la institución educativa.

Figura 7

Los niños realizando el juego del tumbalatas



Nota: niños jugando a tumbalatas

Para concluir la actividad, los niños señalan que este juego nos ayuda a cumplir con los turnos establecidos en las actividades que realizamos en el colegio y al momento de salir al patio a jugar o al recreo, la docente les indica sobre la importancia de este juego porque nos permite compartir entre compañeros y de esa forma mantener una buena convivencia en el aula.

El juego de las canicas

Se realizó la actividad en un ambiente motivador que fomenta la práctica de valores y empatía por los demás, el propósito fue que “los niños realicen el juego de las canicas respetando las reglas del juego”. Para desarrollar la actividad se utilizó, la metodología de aprendizaje mediante el juego tradicional, cumpliendo con las reglas de juego establecidas.

La docente aplicó un enfoque de aprendizaje guiado, utilizando estrategias para despertar el interés de los niños y asegurar la comprensión del juego. Los materiales utilizados fueron espacio de juego, tiza, canicas y un papelote con las reglas de juego. La sesión comenzó con la motivación a los niños a través de un sobre sorpresa, después se formuló preguntas y los niños fueron respondiendo. En seguida los niños expresan sus ideas cómo realizar el juego. En el desarrollo de la actividad, la docente les propone un caso para que resuelvan y los niños expresan sus ideas y la docente lo escribe en la pizarra.

— Debemos hacer un círculo o un cuadrado — dice Heberth.

— Para realizar el juego se necesitan tres participantes — expresó Segundo.

— Necesitamos bolichas y canicas— mencionó Aldo.

La maestra manifestó que necesitamos cómo guiarnos para poder jugar mostrando un papelote con las reglas de juego a tener en cuenta se les recuerda las normas de salida. Para iniciar, la docente realiza una demostración a los niños. Los niños continuaron repitiendo el juego respetando cada uno su turno. (Anexo 6 - diario de campo 5) empezó el juego de las canicas los niños se mostraron muy contentos y disfrutaron del juego. Para culminar la actividad los niños mencionaron que se han sentido contentos y felices porque se han divertido jugando el juego de las canicas, la docente hace hincapié sobre la

importancia de este juego tradicional porque nos permite relacionarnos entre compañeros.

Figura 8

Los niños realizando el juego de las canicas



Nota: los niños juegan a las canicas

Para finalizar la actividad, los niños indican que este juego les ha gustado mucho porque les ha permitido aprender a contar cuantas canicas utilizaron para jugar, también mencionaron a su propia forma de jugar a las canicas. Se evidencia en los niños que han desarrollado su autonomía y respetan sus turnos para jugar.

La rayuela

Se realizó la actividad en un ambiente cálido y seguro para fomentar el respeto y confianza, el propósito fue que, “Los niños realicen el juego de la rayuela para respetar turnos y normas de convivencia”. Para desarrollar la actividad se utilizó el juego tradicional nos divertimos jugando con la rayuela. La metodología de aprendizaje, en la que los niños jugaron respetando turnos y cumpliendo normas de convivencia. La docente adoptó un enfoque de aprendizaje guiado, empleando instrucciones con un tono calmado y motivador para asegurar la comprensión del juego y participación de todos los niños. Los materiales utilizados son: espacio, tablero, tiza, piedra y las reglas de juego escritas en un papelote. La sesión empezó presentando un sobre sorpresa y se realizó preguntas abiertas, los niños respondieron. Antes de iniciar el juego la

docente planteó un problema, Camila y Mateo quieren jugar a la rayuela, pero no saben cómo se juega, a partir de ello, los niños brindan sus ideas sobre cómo se juega. Los niños mencionaron que para realizar el juego necesitaron cuadritos con números en el piso, la docente presentó las reglas de juego y les mencionó a los niños que tenemos unas reglas para realizar el juego de la rayuela.

— Es importante este juego porque nos ayuda a respetar turnos y las reglas de juego — dice Irma.

La docente lee y los niños escuchan muy atentos. (Ver anexo 06 – diario de campo 6) comenzó el juego de la rayuela, todos los niños jugaron y se divertieron al realizar el juego tradicional.

Figura 9

Los niños realizando el juego de la rayuela.



Nota: los niños juegan a la rayuela

Al concluir esta actividad, los niños mencionaron que este juego les ha gustado mucho y que les ayudado a respetar los turnos de juego, también dijeron que les gustaría volver a seguir jugando este juego y los demás juegos realizados, en estos juegos los niños han aprendido a respetar los acuerdos y también a regular emociones al comprender que en todo juego hay un ganador y un perdedor.

Actividad específica 07: Reflexionar sobre el impacto de los juegos tradicionales.

Sanchez (2017) la evaluación, un componente crucial en el proceso educativo, ya que permite determinar si han alcanzado los objetivos y contenidos planteados, también la efectividad de las estrategias de enseñanza de aprendizaje lo que permite ajustar y mejorar la práctica docente. En ese sentido realizamos un análisis de reflexión mediante el cuaderno de campo, de cada una de las estrategias aplicadas. Hemos podido observar que los juegos tradicionales han generado un cambio positivo en el aula, promoviendo en los niños el trabajo en equipo, lo que enseña a los niños a colaborar, ayudarse mutuamente y alcanzar objetivos comunes, fomentando la comunicación asertiva, la negociación y resolución de conflictos de manera constructiva, el cumplimiento por los turnos y las reglas de juego, lo que permite tener un ambiente cálido y respetuoso en el aula donde los niños puedan compartir y tener una sana convivencia. El seguimiento, además permite tomar decisiones oportunas y pertinentes para la mejora continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje. De tal manera que nos ayuda a recoger y comparar la información que los estudiantes lograron en el momento de la evaluación, también identificamos sus estilos y ritmos de aprendizaje.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La metodología de la investigación-acción exige la interpretación de los hallazgos en función del diagnóstico inicial, la intervención pedagógica, los diarios de campo y las matrices de análisis. La discusión permitió la comprensión de los cambios producidos en la convivencia de los niños de 5 años de la I.E. N° 14426. Estos cambios emergieron desde el desencuentro que supuso las acciones de convivencia promovidas por las docentes en aula y las reacciones adversas como agresiones, rechazo, falta de respeto por parte de los niños. Estas situaciones de agresión fueron evidencia de la dificultad de los niños para regular su conducta frente a la frustración.

El primer objetivo de la investigación buscó seleccionar y elaborar materiales didácticos orientados a la implementación de juegos tradicionales promotores de la convivencia escolar. Los resultados evidenciaron que los materiales didácticos constituyen la condición pedagógica que organiza la experiencia lúdica. Por ejemplo, los juegos como *tumbalatas*, y *el gato y el ratón* se desarrollaron con claridad y sentido para los niños, porque se utilizó material concreto como sillas, pelotas, caninas. No obstante, los materiales funcionaron también como mediadores de la interacción social, según lo descrito en los diarios de campo. Por ejemplo, los niños se incorporaban a los juegos, porque

los materiales despertaban su curiosidad y entusiasmo. Otras formas de interacción observadas fueron la espera de turno, el cuidado de los recursos, la aceptación de las reglas y el reconocimiento de la presencia de los compañeros.

Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Manrique & Gallego (2013). Quienes sostienen que el material didáctico favorece el aprendizaje, porque acerca al niño a experiencias prácticas, concretas y significativas. En la investigación, los niños manipularon objetos en calidad de recursos elaborados. Como consecuencia, los infantes comprendieron mejor la dinámica de los juegos y participaron de actividades colectivas. Estas ideas se relacionan, también, con lo hallado en Cueva (2006), quien concluyó que los materiales didácticos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permiten la interacción docente-estudiante.

Por otro lado, teniendo en cuenta la convivencia escolar, se discute lo siguiente. La investigación mostró que el uso de los materiales ordenó la participación de los infantes y disminuyó la improvisación durante el desarrollo de los juegos. Los recursos que fueron claros y atractivos permitieron que el niño identificara los momentos de las actividades en lo relativo a qué se iba a jugar, qué reglas debían tener en cuenta, y cómo se debían usar los espacios y los objetos de uso común.

Este hallazgo se relaciona con lo encontrado por Banz (2019). El autor mencionó que la convivencia escolar se constituye con acciones intencionadas. Las actividades de selección y elaboración de materiales son acciones intencionadas para mejorar la convivencia escolar. También, Romero (2021), en esa misma línea, menciona que acompañar a los niños en el aprendizaje de normas, valores y relaciones positivas se puede hacer desde actividades y materiales intencionados.

En general, los materiales didácticos seleccionados y elaborados en la investigación contribuyeron con la creación de condiciones favorables para la práctica de juegos favorables. Estos juegos permitieron organizar el ambiente, motivar la participación y fundamentar las experiencias de interacción regulada; todo lo cual coadyuva a transformar la convivencia escolar.

El segundo objetivo específico estuvo orientado a ejecutar sesiones de aprendizaje que incorporen juegos tradicionales para promover la convivencia escolar. Los resultados muestran que la intervención con sesiones que incorporaron juegos logró cambios en la manera de relacionarse de los niños. Los juegos generaron situaciones que exigieron respeto por las reglas, respeto por los turnos, compartir materiales, asumir roles, etc. Los infantes pasaron de la violencia hacia la resolución de desacuerdos con la mediación docente.

Los cambios mencionados se evidencian en la comparación entre resultados registrados en las matrices de análisis y el registro inicial de las conductas de convivencia. Los niños mostraban actitudes de rechazo, agresión, falta de interés por compartir durante los primeros registros. En cambio, se movilaron a jugar hacia los sectores, se ayudaron mutuamente, respetaron los turnos de participación y jugaban juntos en el recreo luego de la intervención. Los hallazgos indicaron que los cambios ocurrieron más allá del juego. Estas conductas lúdicas se aplicaron en rutinas como lavarse las manos, distribuir materiales y el trato con respeto, tal como se muestra en la tabla siguiente:

Tabla 02

Hallazgo 1: Los niños al jugar en los sectores se ayudan mutuamente.

DIARIOS DE CAMPO				PUNTO DE LLEGADA
DIARIO 1	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	
<i>Durante el juego un niño que estaba en el sector biblioteca se interesa por jugar en el sector construcción, los niños lo invitan alegres en su sector y le dicen ¿Me ayudas a construir una casa? El niño contesta ¡si amigo yo te ayudo!</i>	<i>Durante el juego libre se observa que los niños juegan respetando su espacio y cumpliendo los acuerdos.</i>	<i>Durante el juego un niño del sector construcción al ver a su amiguito jugando muy entretenido en el sector de biblioteca se acerca para decirle: amiguito ¿qué cuento es? el niño responde: la caperucita, el niño dice a ver ven pues amiguito toma, y ahí disfrutan del juego ambos</i>	<i>Los niños en sus sectores dialogan y comparten los materiales, luego socializan sus trabajos en asamblea con sus compañeros y la docente.</i>	HALLAZGOS <i>Los niños, al momento de jugar en los sectores, se ayudan mutuamente.</i>

Nota: Tabla derivada de la matriz D de análisis de la pauta Diario de Campo

Los diarios de campo registraron ejemplos del proceso. Una niña relacionó el respeto de los turnos con recibir el jabón, lavarse las manos o registrar asistencia, durante el juego del “tumbalatas”. Los niños mencionaron que las reglas permiten continuar el juego ordenadamente, durante el juego de la “rayuela”, incluso dijeron que permitían aceptar la pérdida del turno

correspondiente. También, los niños aprendieron a repetir los juegos durante el recreo, como en el caso del gato y el ratón. Es decir, los juegos permitieron la adopción progresiva de las normas de convivencia, como se evidencia en la siguiente tabla:

Tabla 03

Hallazgo 2: Los niños respetan el turno de los compañeros al momento de participar.

DIARIOS DE CAMPO					PUNTO DE LLEGADA
DIARIO 1	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	DIARIO 5	
Durante el desarrollo de la actividad la docente menciona el taller que se va a trabajar y luego los niños responsables de repartir materiales comienzan a entregar a sus compañeros.	Los niños escuchan muy atentos. Luego se mencionan los acuerdos antes de salir al espacio seleccionado [...] Se respetándose entre ellos. Se observa que los niños cumplen las reglas del juego.	En el recreo se les observa a los niños que forman grupos de 8, se designan entre ellos quién va ser el gato y quién va ser el ratón y juegan felices respetándose entre ellos. Se observa que los niños cumplen las reglas del juego.	Carmen levanta la mano y dice: profesora, entonces tenemos que (respetar el turno) cuando alguien reparte el jabón, cuando nos toca lavarnos las manos, cuando toca registrar la asistencia también.	Los niños consumen sus alimentos en orden, comparten con algunos compañeros y tienen cuidado para no derramar la comida en la mesa.	HALLAZGOS Los niños respetan el turno de los compañeros al momento de participar

Nota: Tabla derivada de la matriz D de análisis de la pauta Diario de Campo.

Los hallazgos coinciden con lo encontrado por Carrasco (2023), quien mencionó que las habilidades sociales que permiten la socialización a través de las actividades lúdicas son necesarias para mejorar la convivencia escolar. También, Arévalo y Guerrero (2023), destacaron que los juegos tradicionales mejoran el ambiente escolar favoreciendo relaciones respetuosas. Por su parte, Rodríguez (2023), sostuvo que los juegos son un medio de socialización, porque ayuda a compartir, colaborar y comunicarse de manera espontánea, tal como se muestra en la tabla siguiente:

Tabla 04

Hallazgo 3: Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales.

DIARIOS DE CAMPO					PUNTO DE LLEGADA
DIARIO 1	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	DIARIO 5	
Los niños en la hora de recreo, llevan sus pelotas y otros juguetes, la docente observa que juegan fútbol con sus compañeros, compartiendo la pelota y respetándose los unos a los otros.	Al terminar la actividad Heberth, menciona que se ha sentido muy feliz, cansado y junto con la docente recuerdan el nombre del juego, las reglas y los materiales para realizarlo.	La docente pregunta ¿Qué necesitamos para realizar este juego? los niños brindan sus ideas y dicen que necesitamos máscaras, chompa.	La docente observa a cada uno de los niños, cuando de pronto se acerca una niña y comenta: profesora, nosotras estamos jugando al gato y el ratón nos gusta mucho ese juego, porque el ratoncito no se deja comer por el gato.	Al terminar el juego nos reunimos en asamblea y la docente realiza preguntas ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar? [...] los niños contestan que se sintieron muy felices al realizar el juego.	HALLAZGOS Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales

Nota: Tabla derivada de la matriz D de análisis de la pauta Diario de Campo.

En el mismo sentido, coinciden con estos hallazgos Carhuantanta & Cruz (2024); Mallqui & Pariona (2023); Ccahuana y Cuarez (2021); y Pereda (2020) ellos coincidían en el valor de las actividades lúdicas y tradicionales para fortalecer habilidades sociales y vínculos positivos entre pares.

El marco teórico expuso que la convivencia escolar emerge desde las experiencias intencionadas, sostenidas y mediadas pedagógicamente. A ello, Boggino (2008) sostiene que el conflicto es también parte de la vida escolar. El papel del docente será gestionar la convivencia a través de normas y acuerdos. Banz (2019) y Romero (2021) coinciden con los hallazgos al afirmar que los resultados son fruto de la intervención pedagógica.

Como era de esperarse, algunos juegos generaron mayor entusiasmo en los niños, como en el caso de los juegos del gato y el ratón y las canicas. No obstante, cada juego aportó en alguna medida. El gato y el ratón favoreció la integración y el respeto de normas; el tumbalatas fortaleció el respeto por turnos y la cooperación.

En lo que respecta al objetivo general. Los resultados muestran que los juegos promovieron la convivencia en los niños de cinco años. La transformación progresiva de las relaciones en el aula es una contribución para la mejora de la convivencia. Esta se expresó en compartir materiales, en la ayuda a sus compañeros, en el respeto de los turnos, cumplir las reglas, etc. Se evidenció así un cambio respecto de las tensiones iniciales identificadas durante el diario de campo. Los objetivos específicos se articulan para llegar al objetivo general. La selección y elaboración de materiales preparó las condiciones para el uso de los juegos; mientras que la ejecución convirtió tales recursos en experiencias formativas reales, ya que los juegos poseen valor pedagógico, porque combinan movimiento, cultura, reglas, cooperación y disfrute. Debido a la planificación los juegos no solo divierten, sino que se planifican para transformarlas en estrategias de interacción. La convivencia escolar mejoró paulatinamente en un proceso continuo.

CONCLUSIONES

Las actividades de selección y elaboración de materiales didácticos en función de juegos tradicionales favorecieron el desarrollo de experiencias lúdicas, permitieron la organización, la motivación y la pertinencia de las experiencias para niños de cinco años y favoreció la participación y el uso compartido de objetos; el respeto de reglas y la interacción entre partes; constituyendo un soporte pedagógico que impulsó la adquisición de condiciones favorables de convivencia escolar.

El uso de juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje fortaleció progresivamente las conductas de convivencia positiva en los niños de cinco años. Estos expresaron ayuda mutua, respeto por los turnos, el cumplimiento de normas de convivencia, al compartir materiales y mantener el orden durante sus participaciones. Los niños mejoraron su convivencia escolar tanto en el aula, en presencia de la docente, así como en otros espacios libres donde los niños socializaban de manera autónoma. Esto demuestra que las actitudes positivas se incorporaron en su vida cotidiana, promoviendo un ambiente respetuoso y armonioso entre pares.

La investigación-acción promovió con éxito la convivencia escolar en los niños de cinco años en la I. E. N°14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba. El resultado de la comparación entre tensiones iniciales y hallazgos finales muestra que la convivencia escolar mejoró gradualmente. Las

relaciones entre los niños antes de la intervención estuvieron marcadas por el rechazo, la agresividad y la dificultad para compartir. Posterior a la intervención, las conductas evidenciaron mayor respeto, colaboración y disposición para actuar positivamente con los compañeros. Estos cambios demuestran que los juegos tradicionales implementados con materiales didácticos apropiados representan una estrategia valiosa para fortalecer la convivencia escolar, fomentando las relaciones respetuosas y creando un ambiente inclusivo en la primera infancia.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directores de la I.E. y otros interesados la promoción de la incorporación de los juegos tradicionales en la planificación institucional. Las actividades pedagógicas de nivel inicial favorecen la convivencia escolar, fortalecen la identidad cultural y generan espacios de participación. Se encomia brindar las condiciones básicas de organización, espacios y acompañamiento para que las docentes puedan sostener este tipo de experiencias.

Se recomienda a los docentes de nivel inicial integrar los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje. Como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales fortalecen las habilidades sociales, cognitivas y emocionales en los niños. Se sugiere seleccionar juegos pertinentes, materiales adecuados y establecer reglas claras para lograr una mediación cercana en favor del respeto por turnos, la cooperación y el diálogo.

Se recomienda a los padres de familia en general practicar con sus hijos diversos juegos tradicionales en el hogar y en espacios comunitarios. La práctica conserva manifestaciones culturales y refuerza aprendizajes relacionados con la convivencia. Los padres de familia participantes de juegos tradicionales ayudan a que los niños desarrollen hábitos de respeto, cooperación y cumplimiento de reglas.

REFERENCIAS

- Arévalo, Y., & Guerrero, Y. (2023). *Estrategia educativa con juegos tradicionales colombianos para promover la convivencia escolar en los niños de Preescolar* "Instituto Agrícola Región del Catatumbo", Teorama Norte de Santander [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/items/f694ca8d-54b9-4651-b5a9-8f1759591048/full>
- Ayers, S., Hamada, H., Thayer, S., & Minci, melissa. (2012). Observación del comportamiento socioemocional de niños en edad preescolar: Estructura, fundamentos y predicción del éxito escolar temprano. *Revista de Psicología Genética*, 173(3). https://www.researchgate.net/publication/230738216_Observing_Preschoolers'_Social-Emotional_Behavior_Structure_Foundations_and_Prediction_of_Early_School_Success
- Banz, C. (2019). *Convivencia Escolar. Valores UC*. https://www.comunidadescolar.cl/wp-content/uploads/2019/07/201103040102090.Valoras_UC_Convivencia_Escolar.pdf
- Berzosa, L. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. <https://dspace.ucacue.edu.ec/items/c933a925-77f8-4d24-adc5-7a45538e8370>
- Boggino, N. (2008). Diversidad y convivencia escolar. Aportes para trabajar en el aula y la escuela. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 53-64, (14).
- Cabrera, M. (2009). *La importancia de la colaboración familia escuela en la educación. Innovación y Experiencias Educativas*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA_CABRERA_1.pdf
- Canale, K. (2025). *Los juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial* (Trabajo de investigación de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Carhuatanta, R., & Cruz, A. (2024). *Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones de educación inicial N° 057 y N° 16826 de Jaén* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública «Víctor Andrés Belaunde» - Jaén]. <https://repositorio.eesppvab.edu.pe/items/74eb8562-4e0a-4b4b-951c-73c4786790c9>
- Carrasco, J. (2023). *El desarrollo de las habilidades sociales en la convivencia educativa de los niños del nivel inicial 2 de la unidad educativa «Naciones Unidas»*, Cantón Pelileo, provincia de Tungurahua [Tesis de licenciatura,

- Castilla, M. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria* [Trabajo de fin de grado]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5844>
- Ccahuana, C., & Cuarez, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc—Chincheros—Apurímac* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/05ddfa0d-fd4c-4bbb-8685-3beef0cb8c26>
- Chaves, N., Contreras, Y., & Cruz, D. (2025). Cartilla. *Investigación & Praxis En CS Sociales*, 4(2), 166-187. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10586433>
- Consejo Nacional de Educación (2020). *Proyecto Educativo Nacional al 2036: El reto de la ciudadanía plena*. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.gob.pe/cne>
- Consejo Participativo Local de Educación, (2014-2021). *Tercera parte, versión estratégica de la educación, La docencia y escuela que queremos*.
- Córdova, A. (2024). *La convivencia escolar democrática fundamentada en la teoría de la sociología fenomenológica de Schutz – Berger y Luckman como estrategia en la institución educativa No 002 Ramón Castilla de la ciudad de Tumbes* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12954>
- Cueva, A. (2006). Diccionario de pedagogía (1.^a ed.). AFA.
- Delors, J. (1996). *La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa
- Díaz, C. del P. (2017). La investigación-acción en la educación básica en Iberoamérica. Una revisión de la literatura. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(20), 159-182.
- Echeverri, I., & Cuesta, J. (2021). *Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar en la Institución Educativa Santo Domingo en Bello Antioquia* [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/items/2f2e0dfc-f0ea-46ae-99f8-4ff2fe7805d9>
- Elliott, J. (2000). *La investigación-acción en educación*. Morata.
- Escalona, E., & Peña, D. (2017). Teoría sociocultural. *Momboy*, (15). <https://journal.uvm.edu.ve/index.php/momboy/article/view/47>
- Flores, A., & Herrera, I. (2021). Convivencia escolar. Dimensión y evolución. *Revista Luciérnaga Comunicación*, 13(25), 70-86.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2008). *Un enfoque de la educación para todos basado en los derechos humanos*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/18461>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). *Expertos nacionales e internacionales analizaron desafíos de la convivencia escolar*. Unicef.org. <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/expertos-nacionales-e-internacionales-analizaron-desaf%C3%ADos-de-la-convivencia>
- Gobierno Regional Piura & Consejo Participativo Regional de Educación. (2022). *Proyecto Educativo Regional - PER Piura al 2036: hacia una educación con identidad local y ciudadanía global*. Dirección de Educación Regional de Piura. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10434>
- Gutiérrez, W. P., Torres, S. R., Davila, K. H., Rosas, M. F. H., & Villanueva, D. K. V. (2023). Estrategia didáctica para lograr una mejor convivencia escolar a través del uso de materiales didácticos, en alumnos de del nivel básico. *Revista de Ciencia y Tecnología de la UNIEM*, 1(1), 31-47.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019). *Encuesta Nacional sobre relaciones sociales*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/>
- Joaquín, A., & Leyva, N. (2023). Trabajo Colegiado en la Práctica Docente. *Revista Docentes*, 16(2), 307-317.
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa* (3.ª ed.). Editorial Graó.
- López, V. (2015). *Convivencia Escolar Verónica*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso <https://repasopcmasumet.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/convivencia-escolar-unesco1.pdf>
- Liberio, S., Mendoza, J., Zambrano, L., Valencia, M., & Roldan, M. (2025). La importancia de la educación socioemocional en el aula: Clave para el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes. *Revista Científica Internacional*, 12(2), 3639-3652.
- Mallqui, I., & Pariona, M. (2023). *Importancia de los juegos cooperativos tradicionales en las habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial en la comunidad de Putacca-Ayacucho* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0d666eff-7575-46b4-b9e7-31274fb3df96>
- Manrique, A., & Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1). <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856284008.pdf>
- Mercado, A., & Zaragoza, L. (2011). La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman. *Espacios Públicos*, 14(31), 158-175.

- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú (2019). *La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones*. https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificacion_en_la_educacion_inicial_guia_de_orientaciones.pdf
- Ministerio de Educación del Perú (2021). *semana 2 Juego de las sillas, aprendo en casa, Educación Primaria*. <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/primaria/activarte/semana-2/pdf/dia-2-juego-de-las-sillas.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (2023). *Cartilla sobre convivencia escolar*. <https://directivos.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/02/Cartilla-sobre-convivencia-escolar.pdf>
- Molina, J., Veloz, A. y Macías, J. (2024). La rayuela como estrategia de fortalecimiento de la psicomotricidad en niños de 4 a 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 10(3), 846–862. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3960>.
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud*, 5 (1), 1-8. ISSN: 1659-097X. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3579671.pdf>
- Oliveros, V. (2018). La inteligencia emocional desde la perspectiva de Rafael Bisquerra. *Revista de investigación*, 42(93). <https://www.redalyc.org/journal/3761/376157736006/html/>
- Parra, P., & Mejía, E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000300007&lng=es&tlng=es
- Pereda, L. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019* [Tesis de doctorado]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44857>
- Pérez, M. (2015). *El Juego tradicional*. Facultad de ciencias de la educación, enfermería y fisioterapia - grado en maestro/a de educación infantil. <https://repositorio.ual.es/handle/10835/3634>
- Porlán, R., & Martín, J. (2000). *El diario de un profesor un recurso para la investigación del aula* (2.^a ed.). Diada. <https://ariselaortega.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/11/4-porlan-rafael-el-diario-del-profesor.pdf>
- Restrepo, E. (2018). *Etnografía: Alcances, técnicas y éticas*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://www.aacademica.org/eduardo.restrepo/3.pdf>

- Rodriguez, L. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/items/2a4417d4-34ba-4d98-8c77-56164235bd82>
- Romero, Y. (2021). *La Convivencia Escolar en Estudiantes del Nivel Inicial: Una Revisión Sistemática* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/138>
- Sanchez, A. (2017). *Juegos tradicionales desde Brueghel hasta ahora* [Tesis de licenciatura, Universidad de Granada]. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46204/SanchezMota_TFGJuegos.pdf
- Tatalović, S. (2025). *Resilience and socio-emotional competencies among kindergarten teachers*. Proceedings of INTED2025 Conference 3rd-5th March 2025, Valencia, Spain. https://www.researchgate.net/publication/390225059_RESILIENCE_AND_SOCIOEMOTIONAL_COMPETENCIES_AMONG_KINDERGARTEN_TEACHERS
- Valoras UC. (2008). *Convivencia Escolar* [Recursos para el aula]. MINEDUC. <https://www.educarchile.cl/recursos-para-el-aula/convivencia-escolar>

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Juegos tradicionales para la convivencia escolar en niños de 5 años

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo promover la convivencia escolar de los niños de 5 años, utilizando los juegos tradicionales, en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba?	OBJETIVO GENERAL: Promover la convivencia escolar de los niños de 5 años, utilizando juegos tradicionales, en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.	Materiales didácticos	Seleccionar y elaborar material didáctico	1. Determinación de materiales a elaborar. 2. Elaboración de material 3. Reflexionar sobre el impacto de los materiales.	TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación Educativa
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: ▪ Seleccionar y elaborar materiales didácticos orientados a la implementación de juegos tradicionales para promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba. ▪ Ejecutar sesiones de aprendizaje, que incluyan juegos tradicionales, para promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.	Juegos tradicionales	Ejecutar juegos tradicionales	1. Reunión con el equipo directivo. 2. Reunión con los padres de familia. 3. Socialización con los niños 4. Seleccionar juegos tradicionales 5. Elaboración de las sesiones de aprendizaje. 6. Ejecutar sesiones de aprendizaje incorporando juegos tradicionales 7. Reflexionar sobre la aplicación de los juegos tradicionales	FASES DE LA INVESTIGACIÓN Según Kemmis (1988) las fases de la investigación acción son: planificación, acción, observación y reflexión. PARTICIPANTES • 3 docentes de aula • 14 estudiantes de 5 años.

ANEXO 02
MATRIZ “A”: DE PROCESAMIENTO DE LA PAUTA DIARIOS DE CAMPO - DIAGNÓSTICO

PUNTO DE PARTIDA	DIARIOS DE CAMPO				PUNTO DE LLEGADA RECURRENCIAS
	Diario 1	Diario 2	Diario 3	Diario 4	
Espacio de juego	[Tensión entre la libertad del niño para elegir el lugar dónde jugar y el rechazo de los compañeros para permitirle jugar con ellos]	[Tensión entre la libertad del juego libre y el poco respeto a su espacio y compañeros]	[Tensión entre la libertad del niño para elegir el lugar dónde jugar y la mala conducta que presentan los niños al no cumplir las normas o acuerdos del juego]		[Tensión entre acciones de convivencia (libertad para jugar, compartir, orientar, participar) y reacciones adversas para practicarlas (rechazo, conductas agresivas, falta de respeto, egocentrismo)] (SÍNTESIS DE LAS TENSIONES RECURRENTES)
Disposición de materiales					
Momentos de juego		[Tensión entre el juego regulado y el juego libre]			
Interacciones docente-niños	[Tensión entre compartir los materiales y el rechazo a hacerlo]		[Tensión entre compartir los materiales y el rechazo a hacerlo]		
		[Tensión entre la orientación formativa de la maestra y la mala conducta de los niños]	[Tensión entre la libertad para participar y el egocentrismo de algunos niños]	[Tensión entre las orientaciones formativas de la maestra y conductas agresivas entre compañeros].	
			[Tensión entre la interacción sana de algunos niños y la agresión mostrada por otros]		
			[Tensión entre la violencia recurrente en sectores y fuera del aula y la convivencia moderada dentro del aula].		

ANEXO 03
MATRIZ “B”: PROCESAMIENTO DE LA PAUTA DIARIOS DE CAMPO - DIAGNÓSTICO

PUNTO DE PARTIDA	DIARIOS DE CAMPO				PUNTO DE LLEGADA RECORRENCIAS
	Diario 1	Diario 2	Diario 3	Diario 4	
Espacio de juego	8:30 a.m. a 9:30 a.m. Reunidos en asamblea, la maestra invita a los niños a jugar en el sector que más les gusta, además, se recuerdan los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre. Los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, hogar y biblioteca.	Reunidos en asamblea, la maestra invita a los niños a jugar en el sector que más les gusta, además se recuerdan los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre. Los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, arte y hogar. Mientras, los niños están jugando la docente observa que un niño se sube a la mesa y al bajar de ella golpea a una niña, la cual empieza a llorar y dice: ¡me lastimó mi pie!	Reunidos en asamblea, los niños eligen el sector donde jugar y con quién jugar. Además, se recuerdan los acuerdos del juego libre. Durante el juego se acercó un niño al sector construcción a coger los juguetes, en ese momento, los niños de dicho sector estaban armando sus torres, el niño llegó a querer quitarles las torres los demás se negaron a compartir y él niño reacciona de manera agresiva arañándole la nariz a uno de sus compañeros y comenzó a llorar.	La docente reúne en asamblea a los niños para comenzar su actividad principal diciéndoles: nuestro tema de hoy es; ¿a mí me gusta cantar y a ti? les recuerda las normas de convivencia a tener en cuenta en la actividad, para la motivación les presenta un video sobre “las cosas que me gustan” luego realiza preguntas: ¿Qué observaron en el video?, ¿qué le gusta al mono?, ¿les gustó el video?, durante el video que estaban observando el niño B golpeó a su compañero E con la silla en la rodilla, la docente se acerca a brindarle ayuda y a calmarlo, luego le pregunta por qué golpeó a su compañero y no respondió nada.	[Tensión entre acciones de convivencia (libertad para jugar, compartir, orientar, participar) y reacciones adversas para practicarlas (rechazo, conducta agresiva, falta de respeto, egocentrismo)] (SÍNTESIS DE LAS TENSIONES RECORRENCIAS)

ANEXO 04
MATRIZ “C”: PROCESAMIENTO DE LA PAUTA DIARIOS DE CAMPO – RESULTADOS

PUNTO DE PARTIDA	DIARIOS DE CAMPO					PUNTO DE LLEGADA
	DIARIO 1	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	DIARIO 5	
DIARIOS DE CAMPO	Los niños juegan respetando el espacio de sus compañeros y cumplen acuerdos en el juego libre.	Los niños, al momento de jugar en los sectores, comparten y se ayudan mutuamente.	Los niños utilizan el dialogo y comparten los materiales con sus compañeros.	Expresan su alegría y felicidad sobre los juegos realizados.	Los niños, al momento de jugar en los sectores, se ayudan mutuamente.	HALLAZGOS Los niños, al momento de jugar en los sectores, se ayudan mutuamente.
	Los niños conocen y respetan normas y reglas.	Los niños muestran interés para jugar al gato y el ratón, proponen ideas para realizar el juego.	Los niños son conscientes de que utilizar reglas ayuda a la sana convivencia.	Los niños utilizan las disculpas en situaciones de conflicto.	Los niños respetan el turno de sus compañeros al momento de participar.	Los niños respetan el turno de los compañeros al momento de participar.
	Los niños mencionan que han disfrutado de jugar en equipo.		Los niños reflexionan sobre respetar el turno de los compañeros cuando realizan actividades.	Practican las normas de convivencia al momento de consumir los alimentos.	Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales.	Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales.
	Los niños cumplen su responsabilidad al momento del aseo personal.	Los niños manifiestan las emociones (felicidad, alegría, diversión) que les causó al realizar el juego.	Los niños disfrutan de los juegos tradicionales.		Los niños siguen las indicaciones de la docente y cumplen con los acuerdos establecidos.	
	Los niños respetan su turno, cumplen responsabilidades y siguen las indicaciones de la docente,	Los niños se respetan mutuamente y cumplen las reglas del juego. Los niños respetan su turno para lavarse las manos.	Los niños se lavan las manos de forma ordenada.			
		Los niños respetan los acuerdos establecidos.	Los niños comparten sus materiales de trabajo.			

ANEXO 05
MATRIZ “D”: PROCESAMIENTO DE LA PAUTA DIARIOS DE CAMPO – RESULTADOS

PUNTO DE PARTIDA	DIARIOS DE CAMPO					PUNTO DE LLEGADA
DIARIO 1	DIARIO 2	DIARIO 3	DIARIO 4	DIARIO 5		
DIARIOS DE CAMPO	<i>Durante el juego libre se observa que los niños juegan respetando su espacio y cumpliendo los acuerdos.</i>	<i>Durante el juego, un niño del sector construcción al ver a su amiguito jugando muy entretenido en el sector de biblioteca se acerca para decirle: amiguito ¿qué cuento es? el niño responde: la caperucita, el niño dice: a ver, ven pues amiguito, toma; ahí disfrutan del juego ambos.</i>	<i>Los niños en sus sectores dialogan y comparten los materiales, luego socializan sus trabajos en asamblea con sus compañeros y docente.</i>		<i>Durante el juego, un niño que estaba, en el sector biblioteca se interesa por jugar en el sector construcción. Los niños lo invitan alegres a su sector y le dicen ¿Me ayudas a construir una casa? El niño contesta ¡si amigo, yo te ayudo!</i>	HALLAZGOS
	<i>Los niños escuchan muy atentos. Luego se menciona los acuerdos antes de salir al espacio seleccionado [...]</i>	<i>En el recreo se observa a los niños que forman grupos de 8, se designan entre ellos quién, va ser el gato y quién va ser el ratón, y juegan felices respetándose entre ellos. Se observa que los niños cumplen las reglas del juego.</i>	<i>Carmen levanta la mano y dice: profesora, entonces tenemos que respetar el turno cuando alguien reparte el jabón, cuando nos toca lavarnos las manos, cuando toca registrar la asistencia también.</i>	<i>Los niños consumen sus alimentos en orden, comparten con algunos compañeros y tienen cuidado para no derramar la comida sobre la mesa.</i>	<i>Irma levanta la mano y dice: profesora, se tira la piedra al cuadradito que caiga dentro, y si la piedra cae en la raya, pierde el turno y sigue otro niño, luego realiza una demostración del juego.</i>	<i>Los niños respetan el turno de sus compañeros al momento de participar.</i>
	<i>Al terminar la actividad, los niños Heberth, Carmen, Irma y Aldo mencionan que se han sentido muy felices, cansados y junto con la docente recuerdan el nombre del juego, las reglas y los materiales para realizar el juego.</i>	<i>La docente pregunta: ¿Qué necesitamos para realizar este juego? los niños brindan sus ideas y dicen que necesitamos máscaras y chompa.</i>	<i>La docente observa a cada uno de los niños, cuando de pronto se acerca una niña y comenta: profesora, nosotras estamos jugando al gato y el ratón nos gusta mucho ese juego, porque el ratoncito no se deja comer por el gato.</i>	<i>Al terminar el juego nos reunimos en asamblea y la docente realiza preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar? [...] los niños contestan que se sintieron muy felices al realizar el juego.</i>	<i>Se observa que los niños juegan con sus trompos en la vereda y los comparten con los demás, respetando sus turnos.</i>	<i>Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales.</i>

ANEXO 06

Campos de acción: Materiales didácticos y juegos tradicionales

OBJETIVO ESPECÍFICO 1:

Seleccionar y elaborar materiales didácticos orientados a la implementación de juegos tradicionales para promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Selección y elaboración de material didáctico.	Determinación de materiales a elaborar.	07/10/24	Material concreto
	Elaboración de material:	08/10/24	
	1) Latas decoradas		Evidencias fotográficas
	2) Canicas		
	3) Máscaras de animales		
	4) Cajas sorpresas		
	Reflexionar sobre el impacto de los materiales.	16/11/2024	Diario de campo Sesiones de aprendizaje

OBJETIVO ESPECÍFICO 2:

Ejecutar sesiones de aprendizaje, que incluyan juegos tradicionales, para promover la convivencia escolar de los niños de 5 años en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba.

Acción General	Actividades específicas	Fecha	Técnicas y procedimientos para el control y registro de información
Ejecución de juegos tradicionales	Reunión con el equipo directivo.	09/08/2024	Acta de reunión – fotografía
	Reunión con los padres de familia.	16/08/2024	Acta de reunión – fotografía
	Socialización con los niños.	04/10/2024	Proyecto de aprendizaje – diario de campo
	Seleccionar juegos tradicionales		Tabla de necesidades y prioridades.
	1. El juego de las sillas		
	2. El gato y el ratón	07/10/2024	
	3. Tumbalatas		
	4. El juego de las canicas.		
	5. La rayuela		
	Elaboración de las sesiones de aprendizaje incorporando juegos tradicionales	08/10/24	Sesiones de aprendizaje
	Ejecución de sesiones de aprendizaje incorporando juegos tradicionales.	17/10/2024	Diarios de campo
	Reflexionar sobre la aplicación de los juegos tradicionales	16/11/2024	Diarios de campo

ANEXO 07: DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO N° 1

- **ACTIVIDAD** : “Planificamos el proyecto de aprendizaje con los niños”
- **LUGAR** : I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **FECHA** : 30-10-2024
- **EDAD** : 5 años
- **ESTUDIANTES** : 5 niños y 9 niñas
- **OBSERVADORAS** : Esmilda Ojeda Renteria.
: María Elvira Pintado Huancas.
: Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8:30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños, ingresan al aula y colocan sus mochilas en su lugar, se sientan en media luna y empiezan a cantar, para realizar las actividades permanentes. [Actividades de rutina]. 8:30 a.m. a 9:30 a.m. Reunidos en asamblea, la docente invita a los niños a que jueguen en el sector que más les gusta, además se mencionan los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre, los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, hogar y biblioteca. Durante el juego un niño que estaba en el sector biblioteca se interesa por jugar en el sector construcción, los niños lo invitan alegres en su sector y le dicen ¿Me ayudas a construir una casa? El niño contesta ¡sí amigo yo te ayudo! Uno de los niños se niega aceptar la ayuda del niño, la docente interviene para dialogar con el niño que no quiere aceptar la ayuda. La docente comienza a cantar la canción «a guardar a guardar» todos empiezan a cantar y van guardando los juguetes en su lugar. Después los niños reunidos en asamblea dialogan sobre lo que hicieron durante el juego libre. 9:30 a.m. a 10:30 a.m. Las docentes reunidas en asamblea con los niños planifican el proyecto de aprendizaje “convivimos y nos divertimos con los juegos tradicionales”. Para la motivación se les presenta una caja sorpresa cantando la canción ¿Qué será? ¿Qué será? La docente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la caja?, Irma dice: hay hojas con imágenes, la docente los invita a levantar la mano para participar. Heberth saca una imagen, les muestra a sus compañeros ellos mencionan hay unos niños pateando una pelota y unos tarros, la docente pregunta: ¿Conocen este juego?. Los niños responden que, si han visto jugar este juego, en el campo deportivo, las docentes les dicen que se llama el juego del tumbalatas los niños muy alegres mencionan: profesora queremos jugarlo. En seguida Irma saca, una imagen y les presenta a sus compañeros y dicen: Hay números en el piso y unos cuadritos y una niña saltando, la docente pregunta: ¿Conocen este juego? Carmen levanta la mano y dice yo sí he jugado ese juego, la docente pregunta: y ¿Cómo se juega? Carmen da una descripción del juego, “se hace unos cuadraditos en el piso con números y con una piedrita se tira a qué cuadradito cae para empezar a saltar”. A continuación, Dylan saca una imagen y presenta. Los niños mencionan que es un oso, un zorro, un perro. Yareth dice: no profesora, es un gato, la docente pregunta: ¿Qué estarán haciendo? Los niños responden que el gato está cogiendo una niña, la docente les menciona que es el juego del gato y el ratón. Segundo continúa sacando la siguiente imagen, ellos responden que hay unos niños que están jugando con las sillas y están sentados. Irma menciona que, “ese juego lo jugó mi mamá, pero mi papá no sabe, van bailando alrededor de las sillas con música y das lo apagan y se sientan en las sillas”. Brayan dice: sí profesora yo he jugado en mi casa, Rosvel menciona que se hace un círculo en el piso y se coloca las canicas, y hace una demostración. ¿Ustedes creen que podemos planificar las actividades de estos juegos? los niños responden: sí profesora, podemos jugar en la hora del recreo y en el taller. Las docentes presentan el cuadro para la planificación del proyecto donde los niños eligen el orden que se van a realizar las actividades de los juegos. La docente les pregunta: ¿Qué materiales necesitamos para realizar todas estas actividades?, Aldo responde que, necesitamos latas, pelota, máscaras, sillas y canicas. Para finalizar la actividad se les pide a los niños que representen mediante el dibujo los juegos tradicionales que les gustaría realizar. La docente menciona que estas actividades son importantes porque nos ayudan a compartir, respetar a los compañeros, cumplir con acuerdos y normas de convivencia del aula. 10:30 a.m. a 11:00 a.m. Los niños en la hora de recreo, llevan sus pelotas y otros juguetes, la docente observa que juegan futbol con sus compañeros, compartiendo la pelota y respetándose los unos a los otros. 11:00 a.m. a 11:20 a.m. Al terminar el recreo los niños ingresan al aula de forma ordenada, la docente les menciona que es la hora de comer sus alimentos. El niño encargado de repartir jabón comienza a llamar a cada uno de sus amiguitos para que se laven las manos. Se	Los niños, al momento de jugar en los sectores, se ayudan mutuamente. Los niños respetan el turno de sus compañeros al momento de participar. Los niños muestran interés en la conversación de sus compañeros y participan activamente. Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales. Los niños respetan su turno, cumplen responsabilidades y siguen

observa que cada uno de los niños comen sus alimentos en su espacio y al terminar limpian su mesa colocando la basura en su lugar. 11:20 a.m. a 12:20 p.m. Los niños ingresan al aula para comenzar a trabajar su taller de aprendizaje. Durante el desarrollo la docente menciona el taller que se va a trabajar y luego los niños responsables de repartir materiales comienzan a entregar a sus compañeros. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Se realizan actividades de aseo, almuerzo y despedida.	las indicaciones de la docente.
--	--

DIARIO DE CAMPO N° 2

- **ACTIVIDAD** : “Nos divertimos jugando con las sillas”
- **LUGAR** : I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **FECHA** : 31-10-2024
- **EDAD** : 5 años
- **ESTUDIANTES** : 5 niños y 9 niñas
- **OBSERVADORAS** : Esmilda Ojeda Renteria.
: Maria Elvira Pintado Huancas.
: Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8: 30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños, ingresan al aula y colocan sus mochilas en su lugar, se sientan en media luna y empiezan a cantar, para realizar las actividades permanentes. [Actividades de rutina] 8:30 a.m. a 9:30 a.m. Reunidos en asamblea la docente invita a los niños a jugar en el sector que más les gusta, se mencionan los acuerdos que se deben cumplir durante el juego, los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, hogar y arte. Durante el juego libre se observa que los niños juegan respetando su espacio y cumpliendo los acuerdos. La docente comienza a cantar la canción “a guardar a guardar” todos empiezan a cantar y van guardando los juguetes en su lugar. Después los niños reunidos en asamblea realizan la socialización para compartir lo que hicieron durante el juego libre. 9:30 a.m. a 10:30 a.m. La docente reúne a los niños en asamblea para realizar la actividad de aprendizaje. Les muestra un vídeo para motivarlos. Los niños observan muy atentos y la docente realiza preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Les gustó el vídeo? ¿Alguna vez has jugado este juego? Los niños comienzan a responder a las preguntas: • Euler menciona: los niños están bailando. • Yareth dice: que, los niños giran alrededor de las sillas • Yeymer brinda su idea y dice que, conocen el juego de las sillas y que se puede colocar 5 sillas. Después la docente pregunta: ¿Les gustaría jugar el juego de las sillas? Los niños contestan que si les gustaría jugar y lo dicen con mucho entusiasmo. Luego les presenta un pequeño problema: Pedro y Manuel tienen sillas y quieren jugar, pero no saben cómo hacerlo. La docente pregunta: ¿Qué necesitamos para realizar el juego de las sillas? Los niños brindan sus ideas: Se necesitan sillas, música, niños y niñas, un espacio para jugar. Después, la docente les menciona a los niños que tenemos unas reglas para realizar el juego de las sillas, se comienza a leer y los niños escuchan muy atentos. Luego se menciona los acuerdos antes de salir al espacio seleccionado, Valeria dice: debemos salir ordenados, sin empujarnos y respetar los turnos de juego. Comienza el juego de las sillas, todos los niños bailan y se divierten. Al terminar la actividad Heberth, menciona que se han sentido muy feliz y cansado y junto con la docente recuerdan el nombre del juego, las reglas y los materiales para realizar el juego. 10:30 a.m. a 11:00 a.m. Los niños se alistan para salir al recreo, llevan sus juguetes y comienzan a jugar libremente, se observa que los niños realizan diferentes juegos y comparten sus juguetes con niños de otras aulas. 11:00 a.m. a 11:20 a.m. En el aula los niños se forman en una fila para recibir el jabón por parte del niño responsable. Luego se dirigen al lavadero de manos, regresan, se secan cada uno sus manos para comenzar a comer sus alimentos. 11:20 a.m. a 12:20 p.m. En la hora del taller de aprendizaje, la docente menciona el título del taller, los niños mencionan que Rosvel tiene la responsabilidad de entregar los materiales a cada grupo de trabajo. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Los niños guardan los materiales en el lugar que le corresponde y realizan actividades de salida.	Unificar formato de las tablas de los diarios de campo Los niños juegan respetando el espacio de sus compañeros y cumplen acuerdos en el juego libre. Los niños conocen y respetan normas y reglas. Los niños mencionan que han disfrutado de jugar en equipo. Los niños cumplen su responsabilidad al momento del aseo personal. Los niños respetan su turno, cumplen responsabilidades y siguen las indicaciones de la docente.

DIARIO DE CAMPO N° 3

- **ACTIVIDAD** : “Jugamos al gato y al ratón”
- **LUGAR** : I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **FECHA** : 04-11-2024
- **EDAD** : 5 años
- **ESTUDIANTES** : 5 niños y 9 niñas
- **OBSERVADORAS** : Esmilda Ojeda Renteria.
: María Elvira Pintado Huancas.
: Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8: 30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños, ingresan al aula y colocan sus mochilas en su respectivo lugar, se sientan en media luna y empieza a realizar las actividades permanentes. 8:30 a.m. a 9:30 a.m. Reunidos en asamblea la docente invita a los niños a que jueguen en el sector que más les gusta, además se menciona los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre, 6 niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, 3 al sector hogar y 3 a biblioteca. Durante el juego un niño del sector construcción al ver a su amiguito jugando muy entretenido en el sector de biblioteca se acerca para decirle: amiguito, ¿qué cuento es?, el niño responde, la caperucita, el niño dice: a ver ven pues amiguito, toma, ahí disfrutaban del juego ambos, luego llaman a la docente para que les lea otro cuento, faltando 10 minutos la docente les dice que vayan culminando su proyecto de juego para después hacer la socialización: Explican lo que realizaron en cada sector, guardan y ordenan los materiales cantando la canción “a guardar a guardar” 9:30 a.m. a 10:30 a.m. La docente reunida en asamblea con los niños presenta una caja sorpresa y pregunta: ¿Qué observan? Luego invita al niño que levantó el mano primero para descubrir, después dice: ¿Qué ha sacado su compañero?, los niños responden ¡una máscara! ¿De qué será la máscara? un gatito, luego continúa sacando otro niño ¡un ratoncito! la docente pregunta: ¿Cuántas máscaras tenemos? Los niños dan sus respuestas. La docente pregunta: ¿Ustedes han visto estas máscaras en algún lugar? ellos contestan que no han visto, pero Carmen dice que cuando estaba en 4 años se puso una máscara así, y ¿Para qué podemos utilizar estas máscaras? Los niños brindan sus respuestas. Brayán y Euler dicen que las máscaras nos gustan y queremos ponernos en la cara y asustar a alguien ¿Qué puedo hacer con estas máscaras? Los niños dicen jugar y ¿Dónde podemos jugar? aquí en el aula dicen algunos niños, pero otros dicen aquí es el espacio muy pequeño hasta que el niño Heberth dice: profesora mejor salimos afuera, ahí hay más espacio ¿Ustedes saben cómo jugar? Los niños dicen: nooo ¿Ustedes saben cómo se llama este juego? aaah la gallinita ciega, el tumbalatas, aaah es el juego del gatito y el ratoncito dice Irma ¿Entonces cómo se llamará el juego del día de hoy? El gato y el ratón. Da a conocer el propósito de aprendizaje. Los niños y niñas juegan al gato y el ratón con sus compañeros proponiendo ideas de juego y normas. Invitamos a los niños a escuchar una canción muy divertida y preguntamos: ¿De qué trata la canción? Los niños comentan sobre la canción y dicen: 1 y 2 se pone la camisa y el pantalón, 3 y 4 se ponen los zapatos, 5 y 6 se pone la chompa el gatito, etc. La docente pregunta: ¿Qué necesitamos para realizar este juego? los niños brindan sus ideas y dicen que necesitamos máscaras y chompa. La docente menciona que necesitamos cómo guiarnos para poder jugar. ¿Qué observan? Los niños responden que es un papelote con muchas letras. Para realizar el juego del “Gato y el ratón” mencionamos a los niños y niñas en qué consiste el juego: Que uno de los niños sea el gato y el otro el ratón. La docente muestra a los niños e indica las reglas para realizar el juego. Antes de salir al patio a realizar el juego hacemos recordar las normas de salida. Empieza el juego dando el ejemplo la docente y después continúan los niños se repite el juego las veces que lo deseen. Termina el juego y nos reunimos en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego? Siiii ¿Cómo se sintieron al jugar? Los niños dicen felices, alegres y que se han divertido mucho. ¿Cómo se llamó el juego que realizamos? El gato y el ratón ¿Qué reglas utilizaron para jugar? los niños brindan sus ideas de acuerdo a lo que hicieron. Hacemos una reflexión junto con los niños sobre el juego realizado y preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué utilizaron? Escuchamos las respuestas de los niños y es así como culmina la actividad. 10:30 a.m. a 11:00 a.m. En el recreo se les observa a los niños que forman grupos de 8, se designan entre ellos quién va ser el gato y quién va ser el ratón y juegan felices respetándose entre ellos. Se observa que los niños cumplen las reglas del juego. 11:00 a.m. a 11:20 a.m. Al terminar el recreo los niños ingresan al aula de forma ordenada, la docente les menciona que es la hora de comer sus alimentos. El niño encargado de repartir jabón comienza a llamar a cada uno de sus amiguitos para que se laven las manos. Se	Los niños, al momento de jugar en los sectores, comparten y se ayudan mutuamente. Los niños muestran interés para, jugar al gato y el ratón proponen ideas para realizar el juego. Los niños manifiestan las emociones (felicidad, alegría, diversión) que les causó al realizar el juego. Los niños se respetan mutuamente y cumplen las reglas del juego. Los niños respetan su turno para lavarse las manos. Los niños respetan los acuerdos establecidos.

observa que cada uno de los niños comen sus alimentos en su espacio y al terminar limpian su mesa colocando la basura en su lugar. Actividades de rutina 11:20 a.m. a 12:20 p.m. Los niños ingresan al aula para comenzar a trabajar su taller de psicomotricidad. La docente les menciona los acuerdos de convivencia para salir al patio y realizar diferentes ejercicios. Se observa que los niños siguen las indicaciones, respetan los turnos y acuerdos establecidos. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Se realizan actividades de aseo, almuerzo y despedida.	
---	--

DIARIO DE CAMPO N° 4

➤ ACTIVIDAD	: “Jugamos al tumbalatas”
➤ LUGAR	: I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
➤ FECHA	: 05-11-2024
➤ EDAD	: 5 años
➤ ESTUDIANTES	: 5 niños y 9 niñas
➤ OBSERVADORAS	: Esmilda Ojeda Renteria. : Maria Elvira Pintado Huancas. : Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8:30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños, ingresan al aula y colocan sus mochilas en su lugar, se sientan en media luna y empiezan a cantar, para realizar las actividades permanentes. [Actividades de rutina] 8:30 a.m. a 9:30 a.m. La docente invita a los niños a que jueguen en el sector que más les gusta, además se menciona los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre, los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, hogar y biblioteca. Los niños en sus sectores dialogan y comparten los materiales, luego socializan sus trabajos en asamblea con sus compañeros y docente. 9:30 a.m. a 10:30 a.m. En asamblea con los niños se menciona las normas de convivencia a tener en cuenta y les presenta un sobre sorpresa con imágenes, enseguida les realiza preguntas como: ¿Qué habrá dentro del sobre? Los niños responden que hay una carta, Rosvel dice: profesora hay unas imágenes de gato, Aldo dice: profesora yo sí sé que hay, son imágenes de juegos, luego dice Yareth: sí, son imágenes de niños jugando porque esos juegos estamos haciendo. La docente presenta las imágenes del sobre y dicen sí, son juegos. La docente pregunta a los niños: ¿Saben cómo se llama ese juego?, ¿Conocen cómo se juega?, ¿Han visto realizar ese juego?, los niños responden diciendo que, si han visto jugar, pero que no lo saben hacer. La docente les menciona que es el juego de tumbalatas ¿Creen ustedes que para realizar este juego de tumbalatas necesitamos reglas de juego? Algunos niños dicen que no, enseguida Brayan alza la mano y dice: profesora, si necesitamos reglas porque si no, no vamos a poder jugar. La docente les dice ¿Les gustaría jugar este juego de tumbalatas?, los niños mencionan que sí. En seguida, junto con los niños, establecen el propósito de aprendizaje, que es el juego de tumbalatas y conocen las reglas de juego. Luego la docente les plantea un caso a los niños: Juan y Carmen desean jugar el juego del tumbalatas, pero no saben cómo se juega. La docente les formula preguntas ¿Qué juego desean jugar los niños? Irma levanta la mano y responde diciendo al tumbalatas profesora, la docente pregunta: ¿Qué materiales necesitan para jugar este juego?, los niños levantan la mano para participar, la docente les comenta que tenemos que respetar los turnos, entonces empieza Carmen y dice: necesitamos latas profesora, luego dice Dylan: también una pelota, Segundo dice: profesora necesitamos muchas latas para jugar. La docente presenta las latas decoradas, dice Yeimer: profesora, las latas están bonitas y nos gustan porque son de colores, queremos muchas latas de colores para jugar. La docente les indica en qué consiste el juego del tumbalatas. Se utiliza 10 latas vacías y una pelota, luego se forma una torre y se derriba lanzando la pelota de unos 2 o 3 metros de distancia. Enseguida la docente les presenta un papelote con las reglas del juego del tumbalatas. La docente les explica las reglas a tener en cuenta a los niños y luego salen al patio a realizar el juego. En el primer turno está el niño Heberth, él construye la torre con las latas y se dirige con la pelota en las manos para lanzarla desde la marca establecida y tumba 4 latas en el primer intento, pero dice: profesora, me quedan 2 intentos más porque son 3. Luego continúan otros niños y lanza la pelota y tumba solo una lata, sigue la niña Yareth y tumba 5 latas, menciona me quedan dos intentos más y así continúan todos los demás niños. Hasta que regresan al segundo turno y nuevamente juega Heberth, pero en esta vez no tumba ninguna lata y menciona que le falta un intento más y así continúa el juego de tumbalatas. Al finalizar la actividad del juego de tumbalatas se recuerda a los niños que estos juegos los realizamos con la finalidad de que se respeten los turnos que les corresponde para jugar o para realizar cualquier actividad en la institución educativa, Carmen levanta la mano y dice: profesora entonces, tenemos que respetar el turno cuando alguien reparte el jabón, cuando nos toca lavamos las manos, cuando toca registrar la asistencia también. La docente les dice: todas las actividades se realizan respetando los turnos. 10:30 a.m. a 11:00 a.m. Los niños se alistan para ir a su recreo y comienzan a jugar libremente. La docente observa a cada uno de los niños, cuando de pronto se acerca una niña y comenta: profesora nosotras estamos jugando al gato y el ratón, nos gusta mucho ese juego, porque el ratoncito no se deja comer por el gato.	Los niños utilizan el dialogo y comparten los materiales con sus compañeros. Los niños son conscientes de que utilizar reglas ayuda a la sana convivencia. Los niños reflexionan sobre respetar el turno de los compañeros cuando realizan actividades. Los niños disfrutan de los juegos tradicionales. Los niños se lavan las manos de forma ordenada. Los niños comparten sus materiales de trabajo.

11:00 a.m. a 11:20 a.m. En el aula los niños se forman en una fila para recibir el jabón por parte del niño responsable. Luego se dirigen al lavadero de manos; regresan, se secan las manos para comenzar a comer sus alimentos. 11:20 a.m. a 12:20 p.m. Los niños ingresan al aula para comenzar a trabajar su taller de aprendizaje. Se observa a los niños que trabajan de forma ordenada y comparten sus materiales con sus compañeros. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Se realizan actividades de aseo, almuerzo y despedida.	
--	--

DIARIO DE CAMPO N° 5

- **ACTIVIDAD** : “Nos divertimos jugando con las canicas”
- **LUGAR** : I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **FECHA** : 06-11-2024
- **EDAD** : 5 años
- **ESTUDIANTES** : 5 niños y 9 niñas
- **OBSERVADORAS** : Esmilda Ojeda Renteria.
: Maria Elvira Pintado Huancas.
: Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8:30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños. Ingresan al aula y colocan sus mochilas en su lugar; se sientan en media luna y empiezan a realizar las actividades permanentes. [Actividades de rutina] 8:30 a.m. a 9:30 a.m. La docente invita a los niños a que jueguen en el sector que más les gusta, además se menciona los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre. Los niños inician el juego libre en los sectores. Eligen ir al sector construcción, arte y al sector biblioteca. Después la docente realiza la socialización, y cada niño comparte lo que hizo durante el juego. 9:30 a.m. a 10:30 a.m. La docente comienza a decir que la actividad de aprendizaje va a empezar, canta una canción junto con los niños y luego les presenta un sobre sorpresa. La docente realiza preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué están haciendo los niños?. Los niños contestan que son imágenes y que hay niños jugando con canicas. Después, la docente pregunta: ¿Les gustaría jugar el juego de las canicas? Los niños contestan que, sí les gustaría jugar, pero dicen que no tienen canicas. Luego, les presenta un caso: Juan y Karla tienen muchas canicas y quieren jugar, pero no saben cómo hacerlo. La docente realiza preguntas: ¿De qué trató el caso? ¿Qué necesitamos para realizar el juego de las canicas? Los niños brindan sus ideas y la docente las va anotando en la pizarra. Heberth dice: necesitamos hacer un círculo o un cuadrado. Segundo dice: para realizar el juego se necesita tres participantes. Aldo dice: necesitamos bolichas o canicas. Carmen dice: necesitamos crayola, tiza, plumón o cemento. Otros niños mencionan que se necesita un espacio para jugar. Después, la docente les muestra las canicas para realizar el juego. Yareth y Tamara dijeron: estamos alegres, nos gustan las canicas, queremos jugar, luego les indica las reglas para realizar el juego. Comienza a leer y los niños escuchan muy atentos. Luego se menciona los acuerdos para salir al espacio seleccionado, algunos niños mencionan: Debemos salir ordenados, cuidar los materiales, sin pelear ni empujarnos y respetar los turnos de juego. Antes de salir los niños se ponen de acuerdo para realizar el dibujo del círculo o cuadrado, por elección los niños deciden que en el piso se dibujará un círculo. Comienza el juego de las canicas, los niños comienzan a jugar en grupo de 3. Al terminar el juego nos reunimos en asamblea y la docente realiza preguntas ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué hicimos primero? ¿Qué juego realizamos?. Los niños contestan que se sintieron muy felices al realizar el juego. Dicen que les gustó mucho el juego y que para jugar se debe hacer un círculo. También mencionan que el juego realizado se llama el juego de las canicas. 10:30 a.m. a 11:00 a.m. Los niños se alistan para ir a su recreo y llevan carritos, tapas y otros juguetes. La docente observa que un niño que estaba jugando con un carro se golpea con otro niño que estaba jugando con las tapas, comienzan a llorar y la docente se acerca para dar una solución y menciona que lo ocurrido ha sido un accidente. Los niños reflexionan y se piden disculpas de manera pacífica. 11:00 a.m. a 11:20 a.m. Los niños se lavan las manos para comenzar a comer sus alimentos. Se observa que los niños consumen sus alimentos en orden, comparten con algunos compañeros y tienen cuidado para no derramar la comida en la mesa. 11:20 a.m. a 12:20 p.m. Los niños ingresan al aula para comenzar a trabajar su taller de aprendizaje. La docente les indica que van a realizar un taller de pintura, para ello, les muestra una silueta de una mariposa y les dice que la van a pintar libremente. Al terminar la actividad cada uno de los niños lava su pincel y ordenan los materiales. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Se realizan actividades de aseo, almuerzo y despedida.	Los niños asumen responsablemente los acuerdos de aula. Expresan su alegría y felicidad sobre los juegos realizados. Los niños utilizan las disculpas en situaciones de conflicto. Practican las normas de convivencia al momento de consumir los alimentos.

DIARIO DE CAMPO N° 6

➤ ACTIVIDAD	: “Jugamos a la rayuela”
➤ LUGAR	: I.E.14426 “Carlos Augusto Salaverry”
➤ FECHA	: 07-11-2024
➤ EDAD	: 5 años
➤ ESTUDIANTES	: 5 niños y 9 niñas
➤ OBSERVADORAS	: Esmilda Ojeda Rentería. : María Elvira Pintado Huancas. : Zoila Sandoval Julca.

DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
8:00 a.m. a 8:30 a.m. La docente llega y saluda cariñosamente a los niños. Ingresan al aula y colocan sus mochilas en su lugar, se sientan en media luna y empiezan a cantar, para realizar las actividades permanentes. [Actividades de rutina] 8:30 a.m. a 9:30 a.m. Reunidos en asamblea la docente invita a los niños a que jueguen en el sector que más les gusta, además se mencionan los acuerdos que se deben cumplir durante el juego libre, los niños decidieron ir a jugar al sector de construcción, hogar y biblioteca. Durante el juego un niño que estaba en el sector biblioteca se interesa por jugar en el sector construcción, los niños lo invitan alegres en su sector y le dicen ¿Me ayudas a construir una casa? El niño contesta: ¡sí amigo yo te ayudo! Uno de los niños se niega aceptar la ayuda del niño, la docente interviene para dialogar con el niño que no quiere aceptar la ayuda. La docente comienza a cantar la canción “a guardar a guardar” todos empiezan a cantar y van guardando los juguetes en su lugar. Después los niños reunidos en asamblea dialogan sobre lo que hicieron durante el juego libre. 9:30 a.m. a 10:30 a.m. La docente les menciona que la actividad de aprendizaje va a empezar, canta una canción junto con los niños y luego les presenta un sobre sorpresa, la docente realiza preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué están haciendo los niños?, ¿Cómo se llama el juego? los niños contestan que son imágenes, Valeria levanta la mano y dice: profesora hay unos niños saltando y también hay cuadrados con los números. Luego pregunta: ¿Han jugado ustedes alguna vez este juego?, algunos niños dicen que no y Rosvel dice: yo sí he jugado una vez, se salta en los cuadritos, Irma dice: yo he visto jugar a los niños abajito en la capilla, y ¿Cómo creen ustedes que se jugará el juego de la rayuela?, Irma levanta la mano y dice: profesora, se tira la piedra al cuadradito, que caiga dentro y si la piedra cae para allá, ya pierde el turno y sigue otro niño, luego realiza una demostración del juego. Enseguida pregunta: ¿Les gustaría jugar el juego de la rayuela? Los niños muy contentos y emocionados comentan que si les gustaría realizar el juego. Luego la docente junto con los niños establece el propósito “los niños realizan el juego de la rayuela respetando los turnos y normas de convivencia”. Planteamos a los niños el siguiente problema: Camila y Mateo desean jugar la rayuela, pero no saben cómo se juega. Luego realiza preguntas: ¿Qué juego quieren jugar los niños?, Aldo levanta la mano y dice: ¿quieren jugar la rayuela? ¿Qué necesitan para jugar? Los niños responden: profesora, cuadritos con números en el piso ¿Será importante este juego?, Irma menciona que, si es importante este juego porque nos ayuda a respetar turnos y las reglas de juego, después la docente presenta un papelote con las reglas del juego a tener en cuenta, dando a conocer cada una de ellas. Los niños muy atentos observan a cada indicación de la docente. Dylan pregunta: ¿Qué pasa si piso los números? la docente responde que el juego continúa porque la regla menciona que no se debe pisar la línea del cuadrado. La docente junto con los niños sale al patio a realizar el juego, se diseña el tablero en el piso con tiza, la docente empieza el juego haciendo la demostración y continúan cada uno de los niños teniendo en cuenta los turnos, cada niño juega y disfruta de la actividad del juego de la rayuela o mundo. Dylan en el turno de su amigo Rosvel dice: vamos gana, gana. En el turno del niño Heberth lanza la piedra y cae fuera del tablero y dice: profesora perdí, continua mi otro amigo. Yareth dice: vamos, Segundo ya va ganando 2 veces, Brayan dice: uuuh yo ya voy 3, Euler está saltando y Carmen dice: ganador, ganador. Luego, la docente realiza la socialización de la actividad preguntando ¿Te gustó el juego? Los niños responden: síii ¿Por qué?. Los niños mencionan porque se han divertido mucho, jugando. ¿Quién ganó el juego? Los niños responden que su amigo Dylan ganó el juego, ¿Por qué? ¿Cuáles son las reglas del juego? ¿Con qué número empieza el juego? ¿Con qué número termina el juego? 10:30 a.m. a 11:00 a.m. Los niños se alistan para salir al recreo, llevan trompos y pelotas. Se observa que los niños juegan con sus trompos en la vereda y los comparten con los demás, respetando sus turnos. 11:00 a.m. a 11:20 a.m. En el aula los niños se forman en una fila para recibir el jabón por parte del niño responsable. Luego se dirigen al lavadero de manos, regresan se secan cada uno sus manos para comenzar a comer sus alimentos.	Los niños, al momento de jugar en los sectores, se ayudan mutuamente. Los niños respetan el turno de los compañeros al momento de participar. Los niños mencionan que respetar los turnos del juego es importante. Los niños juegan en el recreo respetándose unos a otros y compartiendo los materiales. Los niños se lavan las manos de forma ordenada. Los niños siguen las indicaciones de la docente y cumplen con los acuerdos establecidos.

11:20 a.m. a 12:20 p.m. Los niños ingresan al aula para comenzar a trabajar su taller de psicomotricidad. La docente les menciona los acuerdos de convivencia para salir al patio y realizar diferentes ejercicios. Se observa que los niños siguen las indicaciones, respetan los turnos y acuerdos establecidos. 12:20 p.m. a 12:30 p.m. Se realizan actividades de aseo, almuerzo y despedida.	
---	--

ANEXO 08: PROYECTO DE APRENDIZAJE
CONVIVIMOS Y NOS DIVERTIMOS CON LOS JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS GENERALES:

- | | |
|------------------------|---|
| 1.1. I.E. | : N°14426 “Carlos Augusto Salaverry” |
| 1.2. EDAD | : 5 años |
| 1.3. N° DE ESTUDIANTES | : 14 niños |
| 1.4. INVESTIGADORAS | : Esmilda Ojeda Renteria.
: Maria Elvira Pintado Huancas.
: Zoila Sandoval Julca. |
| 1.5. DIRECTOR | : Agustín Rivera Melendres |

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En el aula de 5 años de la Institución Educativa N°14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Tocllapite se observa que los niños muestran interés por algunos juegos tradicionales, pero desconocen las reglas, los acuerdos de convivencia, los turnos y la forma cómo jugar entre compañeros. En ese sentido, se hace necesario que los niños participen en los juegos tradicionales que realizaban sus padres cuando eran jóvenes, tales como el juego de las sillas y el juego de las canicas. Es por ello, que en este proyecto de aprendizaje se plantea el siguiente reto: ¿Qué reglas debemos seguir para poder jugar sin tener conflictos?

Por lo mencionado se desarrolló la tesis de investigación sobre los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar y se propuso que, los niños realicen diversos juegos tradicionales y participen en la elaboración de las reglas de juego y las asuman con responsabilidad, porque son importantes en su formación integral y les ayuda a fortalecer su desarrollo social, intelectual, emocional y físico para el logro de las competencias.

III. ENFOQUE TRANSVERSAL

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Estándar: se comunica oralmente en su lengua materna.

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos, identifica información explícita, realiza inferencias sencillas a partir de esta información de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema, utilizando vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal en un intercambio generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO HOLÍSTICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ➤ Obtiene información del texto oral ➤ Infiere, interpreta información del texto oral ➤ Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma	➤ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente sonrisas, mirada, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito, informar,	➤ Dialoga de forma pertinente proponiendo ideas para la planificación del proyecto, expresando sus necesidades, emociones e intereses, manteniendo el hilo de la conversación y esperando su turno para participar sobre los juegos tradicionales.	➤ Dialoga de forma pertinente proponiendo ideas para la planificación del proyecto, manteniendo el hilo de la conversación y esperando su turno para participar. ➤ Se comunica oralmente dialogando sobre los juegos tradicionales expresándose de manera espontánea a partir de sus	➤ Los niños brindan sus ideas y son anotadas en un papelote para planificar el proyecto de aprendizaje. ➤ Participa en la evaluación del proyecto de aprendizaje compartiendo con sus compañeros y familiares sobre los juegos tradicionales que realizaron.

	➤ estratégica ➤ Interactúa estratégicamente con distintos locutores ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	pedir, convencer y agradecer.	Participa de manera espontánea a partir de sus conocimientos previos interactuando con su docente y compañeros participando y respondiendo en forma pertinente a lo que le dicen.	conocimientos previos interactuando con su docente y compañeros participando y respondiendo en forma pertinente a lo que le dicen.	
Estándar: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien 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.					
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	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al realizar diversos juegos y actividades. Proponiendo ideas de juego en grupo y cumple normas y acuerdos, participando en los juegos tradicionales con sus compañeros, asumiendo acuerdos y normas de convivencia, haciendo uso de manera responsable de los materiales del aula y espacios de la I.E.	➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego del gato y el ratón proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar. ➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de rayuela, tumbalatas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar. ➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de las sillas, proponiendo ideas,	➤ Realizan los juegos tradicionales respetando turnos, reglas de juego y normas de convivencia al interactuar. ➤ Proponen ideas de juego estableciendo sus propias reglas y acuerdos. ➤ Cuida espacios y materiales durante sus juegos y actividades.

				normas y las reglas al jugar. ➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de tumbalatas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar. ➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de las canicas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.	
--	--	--	--	---	--

V. PRE - PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE

¿Qué haré con los niños?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?
❖ Participan en diálogos y conversaciones expresando sus ideas. ❖ Proponen reglas para realizar juegos. ❖ Participan en los juegos tradicionales de las escondidas y las canicas.	❖ Dialogando y observando imágenes y videos mediante asamblea. ❖ Buscando información de diferentes fuentes. ❖ Manipulando objetos para realizar los juegos.	Recursos humanos: Docentes, niños y niñas. Recursos didácticos: Imágenes, videos, latas, antifaz, pelotas, sillas, tapas y canciones. Recursos digitales: Pc portátil y parlante.

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

LUNES 28 DE OCTUBRE	MARTES 29 DE OCTUBRE	MIÉRCOLES 30 DE OCTUBRE	JUEVES 31 DE OCTUBRE	VIERNES 01 DE NOVIEMBRE
		PLANIFICAMOS EL PROYECTO DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS	JUGAMOS CON LAS SILLAS	FERIADO
LUNES 04 DE NOVIEMBRE	MARTES 05 DE NOVIEMBRE	MIÉRCOLES 06 DE NOVIEMBRE	JUEVES 07 DE NOVIEMBRE	VIERNES 08 DE NOVIEMBRE
JUGAMOS AL GATO Y EL RATÓN	JUGAMOS AL TUMBALATAS	NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS CANICAS	JUGAMOS A LA RAYUELA	EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO DE APRENDIZAJE.

VII. Producto del proyecto:

- ❖ Los niños y niñas participan en los juegos tradicionales, asumen los acuerdos con responsabilidad y se evidencia una convivencia armoniosa entre sus compañeros.

VIII. BIBLIOGRAFIA.

- Programa curricular de Educación Inicial (2016). <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- La planificación en la educación inicial (2019). Guía de orientaciones. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6518>
- Cartilla sobre la convivencia escolar (2023)- <https://directivos.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/02/Cartilla-sobre-convivencia-escolar.pdf>

ANEXO 09: SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

PLANIFICAMOS EL PROYECTO DE APRENDIZAJE CONVIVIMOS Y NOS DIVERTIMOS CON LOS
JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 "Carlos Augusto Salaverry"
- **Fecha** : 30 – 10 - 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
: Maria Elvira Pintado Huancas
: Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA ➤ Infiere e interpreta información del texto oral ➤ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores ➤ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente sonrisas, mirada, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito, informar, pedir, convencer y agradecer.	Los niños brindan sus ideas y son anotadas en un papelote para planificar el proyecto de aprendizaje.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			Dialoga de forma pertinente proponiendo ideas para la planificación del proyecto manteniendo el hilo de la conversación y esperando su turno para participar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Organizar a los niños en asamblea. - Recordar los acuerdos de convivencia.	Pizarra, papelotes, cinta masking, plumones, imágenes, etc.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va a jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos una caja sorpresa con imágenes, los motivamos cantando la canción ¿Qué será?, ¿Qué será? y los invitamos a descubrir lo que hay dentro de ella. ¿Qué observan?, ¿Qué estarán jugando?, ¿Conocen estos juegos?, ¿Cómo se llaman? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado estos juegos?, ¿Dónde han jugado?, ¿Con quién han jugado? Problematización Para problematizar, a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se jugará los juegos tradicionales?, ¿Ustedes creen que podemos jugar estos juegos tradicionales?, ¿Cómo?, ¿Les gustaría planificar el proyecto de aprendizaje utilizando los juegos tradicionales? Propósito de aprendizaje Las niñas y los niños planifican el proyecto de aprendizaje brindando sus ideas.	10 minutos
DESARROLLO	Antes del discurso Iniciamos un diálogo con los niños y preguntamos: ¿Qué es lo que hacen en sus ratos libres? ¿Qué juegos realizan? ¿Cuáles creen que practicaban nuestros padres? ¿Qué juegos tradicionales les gustaría jugar en este proyecto de aprendizaje? ¿Por qué? Durante el discurso Comentamos que en este proyecto de aprendizaje vamos a realizar diferentes juegos tradicionales que jugaban antes. ¿Qué juegos realizas con tus compañeros? ¿Qué juegos te gustaría jugar en este nuevo proyecto de aprendizaje? ¿Qué juegos creen que realizaban cuando eran niños? ¿Qué juegos te gustaría realizar? ¿Conoces el juego de las sillas? ¿Alguna vez jugaste a la rayuela? ¿Cómo se juega? Invitamos a los niños y niñas que describan y comenten qué juegos les gustaría realizar. Mientras los niños dan sus ideas anotamos en un	40 minutos

	papelote. Indicamos que tienen razón e invitamos a planificar todas las actividades que podemos realizar. <table border="1"> <thead> <tr> <th>¿Qué vamos a hacer?</th><th>¿Cómo lo haremos?</th><th>¿Qué necesitaremos?</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> Junto a los niños y niñas leemos las actividades propuestas por ellos, luego qué materiales vamos a necesitar. Las niñas y niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? Después del discurso ¿Les gustó la actividad? ¿por qué? ¿Qué juego te gustaría realizar? ¿Qué materiales crees que necesitarás? ¿Con quién te gustaría jugar? ¿Qué otro juego te gustaría jugar? ¿Estos juegos te ayudarán en tu aprendizaje? ¿por qué? ¿Conocían estos juegos? ¿Cuál de ellos practican?	¿Qué vamos a hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?				
¿Qué vamos a hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?						
CIERRE	PREGUNTAS DE RETROALIMENTACIÓN: ¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué? ¿Qué juegos tradicionales conoces? ¿Con quién te gustaría jugar esos juegos tradicionales? ¿Por qué? ¿Cómo crees que jugaban nuestros padres estos juegos? ¿Qué materiales crees que necesitaremos para nuestros juegos? ¿Qué otros juegos te gustaría jugar? ¿Qué actividades has propuesto para el proyecto de aprendizaje?	10 minutos						

Lista de cotejo N°1

Nombre de la sesión		Planificamos el proyecto de aprendizaje convivimos y nos divertimos con los juegos tradicionales.			
Área		Comunicación	Competencia	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	
Desempeño		5 años: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente sonrisas, mirada, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito, informar, pedir, convencer y agradecer.			
Criterio de evaluación		5 años: Dialoga de forma pertinente proponiendo ideas para la planificación del proyecto manteniendo el hilo de la conversación y esperando su turno para participar.			
Evidencia		Los niños brindan sus ideas y son anotadas en un papelote para planificar el proyecto de aprendizaje.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle			X	
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan		X		
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander			X	
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias			X	
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Agosto		X		
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto		X		
10°	MORENO MORALES, Rosvel		X		
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael		X		
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely			X	
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander			X	
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2
NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS SILLAS

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Fecha** : 31 – 10 - 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
 : Maria Elvira Pintado Huancas
 : Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
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.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Los niños realizan el juego de las sillas interactuando de manera respetuosa.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de las sillas proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Organizar a los niños en asamblea. - Recordar los acuerdos de convivencia. - Reglas de juego.	Sillas, parlante, y espacio de juego.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos una canción infantil: "El juego de las sillas musicales canción infantil" (https://youtu.be/TWBH2sGJfRo?feature=shared) ¿Les gustó la canción?, ¿De qué trató la canción?, ¿Qué están haciendo los niños? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego?, ¿Conocen cómo se llama el juego? ¿Dónde lo han jugado?, ¿Con quién han jugado? Problematización Para problematizar a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se juega el juego de las sillas?, ¿Ustedes creen que podemos jugar al juego de las sillas?, ¿Les gustaría jugar al juego de las sillas? Propósito de aprendizaje Las niñas y los niños realizan el juego de las sillas desenvolviéndose de manera autónoma y expresan lo que más le gustó de la actividad.	10 minutos
DESARROLLO	Problematización Les planteamos a los niños y niñas el siguiente caso: Pedro y Manuel tienen sillas y quieren jugar, pero no saben cómo hacerlo. ¿De qué trató el caso?, ¿Cómo podemos realizar el juego de las sillas? Análisis de información Les proponemos realizar el juego de las sillas y realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué necesitamos para jugar el juego de las sillas?, ¿Qué debemos tener en cuenta para jugar el juego de las sillas?, ¿Cuáles son las reglas para realizar el juego de las sillas?	40 minutos

	REGLAS DEL JUEGO DE LAS SILLAS 1. El juego de las sillas consiste en poner música alegre o movida mientras los niños giran en torno a la silla. 2. Una vez que se detiene la música, los niños deberán sentarse en una de las sillas. El niño que quede sin sentarse saldrá del juego. 3. Después se quitará en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una y dos participantes. 4. El niño que logre sentarse será el que gane el juego. 5. Se repetirá el juego según el interés y participación de los pequeños. La docente muestra a los niños e indica las reglas para realizar el juego. Luego de haber escuchado sobre cómo se realiza el juego de las sillas. Pedimos a los niños que salgan al patio a realizar el juego. Toma de decisiones y reflexión Al terminar el juego reunimos a los niños en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se llamó el juego que realizamos?, ¿Qué reglas utilizaron para jugar? ¿Quién no cumplió la norma? ¿Por qué no se habrá cumplido la norma? Los niños y niñas responden sus ideas de acuerdo a lo que hicieron. La docente menciona la importancia de cumplir las reglas del juego para una sana convivencia y que el juego sea armonioso. Reflexionamos junto a los niños sobre el juego realizado y preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué utilizaron? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas.	
CIERRE	Preguntas de retroalimentación: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Te gustaría jugar otro juego tradicional? ¿Cuál? ¿Quién ganó el juego? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste al jugar? ¿Por qué? ¿Cuántas sillas quedaron al final? ¿Por qué?	10 minutos

Lista de cotejo N°2

Nombre de la sesión		Nos divertimos jugando con las sillas.			
Área		Personal social	Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Desempeño		5 años: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
Criterio de evaluación		5 años: Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de las sillas proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.			
Evidencia		Los niños realizan el juego de las sillas interactuando de manera respetuosa.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle		X		
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan			X	
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander		X		
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias		X		
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Augusto		X		
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto			X	
10°	MORENO MORALES, Rosvel			X	
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael		X		
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely			X	
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander		X		
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3
JUGAMOS AL GATO Y EL RATÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Fecha** : 04 – 11 - 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
: Maria Elvira Pintado Huancas
: Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
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.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Los niños realizan el juego del gato y el ratón, proponiendo ideas de juego y respetando normas y las reglas.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego del gato y el ratón, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
• Organizar a los niños en asamblea. • Recordar los acuerdos de convivencia. • Reglas de juego.	Máscaras o antifaz y espacio de juego.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos una caja sorpresa y en ella colocamos máscaras. ¿Qué observan?, ¿Qué animales son?, ¿Qué sonido emiten estos animales? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego?, ¿Conocen cómo se llama el juego? ¿Dónde lo han jugado?, ¿Con quién han jugado? Problematización Para problematizar a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se jugará el juego del gato y el ratón?, ¿Ustedes creen que podemos jugar al juego del gato y el ratón?, ¿Les gustaría jugar el juego del gato y el ratón? Propósito de aprendizaje Los niños y niñas juegan al gato y el ratón con sus compañeros proponiendo ideas de juego y normas.	10 minutos
DESARROLLO	Problematización Invitamos a los niños a escuchar una canción muy divertida: “Al gato y al ratón” (https://youtu.be/L8n0wt4RYxs?feature=shared), y preguntamos: “¿De qué crees que trata la canción? ¿Te gustaría jugar al gato y el ratón? ¿Qué crees que necesitamos? ¿Serán importantes los juegos tradicionales? Escuchamos sus ideas Análisis de información Proponemos realizar el juego del “Gato y el ratón”. Mencionamos a los niños y niñas en qué consiste el juego: Que uno de los niños sea el gato y el otro el ratón. La docente muestra a los niños e indica las reglas para realizar el juego.	40 minutos

	Reglas del juego 1. Se inicia el juego eligiendo un niño que represente al gato y otro niño o niña que represente al ratón 2. Cada equipo realizará una jugada por turno. 3. El gato persigue al ratón en todas direcciones. 4. El ratón se desplazará en todas direcciones y su lugar seguro será la ronda que hagan los demás niños. 5. Ganará el gato si logra acorralar al ratón y el ratón si no se deja capturar por el gato. Repetimos el juego las veces que lo deseen. Cuando terminen de jugar, proponemos a todos los participantes del juego, que se ubiquen en un espacio donde puedan descansar y respirar lentamente. Reconozcan cómo entra y sale el aire de nuestro cuerpo. Toma de decisiones y reflexión Al terminar el juego reunimos a los niños en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se llamó el juego que realizamos?, ¿Qué reglas utilizaron para jugar? Los niños y niñas responden sus ideas de acuerdo a lo que hicieron. Reflexionamos junto a los niños sobre el juego realizado y preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué utilizaron? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas.	
CIERRE	Preguntas de retroalimentación: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Qué sentiste cuando el gato te perseguía? ¿Por qué? ¿Con quienes jugaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué otro juego te gustaría jugar? ¿Por qué? ¿Cómo crees que jugaban nuestros padres este juego? ¿Por qué?	10 minutos

Lista de cotejo N°3

Nombre de la sesión		Jugamos al gato y el ratón.			
Área		Personal social	Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Desempeño		5 años: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
Criterio de evaluación		5 años: Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego del gato y el ratón proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.			
Evidencia		Los niños realizan el juego del gato y el ratón proponiendo ideas de juego y respetando normas y las reglas.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En Inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle		X		
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan		X		
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander		X		
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias			X	
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Augusto			X	
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto			X	
10°	MORENO MORALES, Rosvel		X		
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael			X	
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely		X		
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander		X		
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4
JUGAMOS AL TUMBALATAS

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Fecha** : 05 – 11 – 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
: María Elvira Pintado Huancas
: Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
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.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Los niños arman su torre respetando sus turnos al realizar el juego.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de tumbalatas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
- Organizar a los niños en asamblea. - Recordar los acuerdos de convivencia. - Reglas de juego.	Máscaras o antifaz y espacio de juego.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos los materiales (latas y pelotas). Los invitamos a explorar los materiales diciendo: ¿Qué observan?, ¿Cómo se llaman estos materiales?, ¿Qué forma tiene la pelota?, ¿Qué forma tienen las latas? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez has jugado con estos materiales?, ¿Conocen cómo se llama el juego? ¿Dónde lo han jugado?, ¿Con quién han jugado?, ¿Cómo lo han jugado? Problematización Para problematizar a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se juega el juego del tumbalatas?, ¿Ustedes creen que podemos jugar el juego del tumbalatas?, ¿Les gustaría jugar el juego del tumbalatas? Propósito de aprendizaje Los niños realizan el juego del tumbalatas y conocen sus reglas de juego.	10 minutos
DESARROLLO	Problematización Planteamos a los niños el siguiente problema: Juan y Carmen desean jugar el juego del tumbalatas, pero no saben cómo se juega.	40 minutos

	Las docentes realizan las siguientes preguntas: ¿Qué juego <table><tr><th>Nombre del niño</th><th>Primer intento</th><th>Segundo intento</th><th>Tercer intento</th></tr><tr><td>CARMEN</td><td>III</td><td>II</td><td>####</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> desean jugar los niños? ¿Qué materiales se necesitan para realizar el juego? Análisis de información Proponemos realizar el juego del tumbalatas y mencionamos a los niños en qué consiste el juego: Se necesita formar una pirámide con 10 latas vacías en el piso y se las debe derribar usando una pelota. La docente indica las reglas para realizar el juego. Reglas del juego 1. En el piso se colocan las 10 latas (4 latas en la base, 3 latas encima, luego 2 y finalmente 1 lata, formando una pirámide). 2. Se establece una marca en el suelo, que servirá de referencia como punto de lanzamiento del elemento (pelota). Esta marca debe estar a una distancia adecuada según la edad de cada niña o niño. 3. La actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, sin sobrepasar la marca establecida. 4. Cada jugador tendrá tres intentos de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas. Luego, estas se vuelven a ordenar para dar turno al siguiente jugador. 5. Gana el jugador que obtenga el puntaje más alto. Preguntamos a los niños: ¿Cuántos elementos podemos tumbar de un solo lanzamiento?, ¿A qué distancia podemos hacer nuestros lanzamientos? Durante cada turno que el niño realice su lanzamiento, lo invitamos a representar cuantas latas tumbó utilizando palotes. Toma de decisiones y reflexión Al terminar el juego reunimos a los niños en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se llamó el juego que realizamos?, ¿Qué reglas utilizaron para jugar? Los niños y niñas responden de acuerdo a lo que hicieron.	Nombre del niño	Primer intento	Segundo intento	Tercer intento	CARMEN	III	II	####					
Nombre del niño	Primer intento	Segundo intento	Tercer intento											
CARMEN	III	II	####											
CIERRE	Preguntas de retroalimentación: ¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Te gustaría jugar otro juego tradicional? ¿Cuántas latas tumbaste en tu primer lanzamiento? ¿Cuántas latas tumbaron en total? ¿Te fue fácil o difícil contar? ¿Por qué?	10 minutos												

Lista de cotejo N°4

Nombre de la sesión		Jugamos al tumbalatas.			
Área		Personal social	Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Desempeño		5 años: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
Criterio de evaluación		5 años: Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de tumbalatas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.			
Evidencia		Los niños arman su torre respetando sus turnos al realizar el juego.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle		X		
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan		X		
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander		X		
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias		X		
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Augusto		X		
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto		X		
10°	MORENO MORALES, Rosvel		X		
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael		X		
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely		X		
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander		X		
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5
NOS DIVERTIMOS JUGANDO CON LAS CANICAS

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Fecha** : 06 – 11 - 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
 : Maria Elvira Pintado Huancas
 : Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
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.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Los niños realizan el juego de canicas y representan lo que han jugado.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			➤ Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de canicas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
• Organizar a los niños en asamblea. • Recordar los acuerdos de convivencia. • Reglas de juego.	Máscaras o antifaz y espacio de juego.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos un sobre sorpresa y dentro colocamos imágenes relacionadas con la actividad. Motivamos cantando la canción “¿Qué será?, ¿Qué será?” y los invitamos a descubrir lo que hay dentro de ella. ¿Qué observan?, ¿Qué estarán haciendo los niños?, ¿Conoces este juego?, ¿Cómo se llama? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego?, ¿Dónde lo han jugado?, ¿Con quién han jugado? Problematización Para problematizar a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se jugará este juego?, ¿Ustedes creen que podemos jugar este juego utilizando canicas?, ¿Cómo?, ¿Les gustaría divertirse y jugar con las canicas? Propósito de aprendizaje Las niñas y los niños realizan el juego de las canicas respetando las reglas del juego.	10 minutos
DESARROLLO	Problematización Les planteamos a los niños y niñas el siguiente caso: Juan y karla tienen muchas canicas y quieren jugar, pero no saben cómo hacerlo. ¿De qué trató el caso?, ¿Cómo realizaremos el juego de las canicas? Análisis de información Realizamos las siguientes preguntas ¿Qué necesitamos para jugar el juego de las canicas?, ¿Qué debemos tener en cuenta para jugar el juego de las canicas?, ¿Cuáles son las reglas para realizar este juego? La docente muestra a los niños e indica las reglas para realizar el juego. <u>REGLAS DEL JUEGO</u> 1. El juego se realiza en el suelo o piso. Se hace un círculo utilizando una tiza. 2. Cada niño elige entre 3 a 5 canicas y colocan la misma cantidad en el círculo. 3. Los jugadores lanzarán una de sus canicas al centro y las demás canicas las colocan en el círculo. 4. Luego, traza una línea de unos 2 metros de distancia del círculo. 5. Los niños se turnan para lanzar una canica desde fuera del círculo. El jugador pierde su turno si falla. 6. El juego termina cuando uno de los niños tenga la mayor cantidad de canicas.	40 minutos

	Después, entre los participantes sortearán los turnos e inician el juego. Luego de haber escuchado sobre cómo se juega el juego de las canicas, pedimos a los niños que salgan al patio a jugar con las canicas en grupos. Toma de decisiones y reflexión Al terminar el juego reunimos a los niños en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se organizaron para jugar?, ¿Qué reglas utilizaron para jugar? Los niños y niñas responden sus ideas de acuerdo a lo que hicieron. Reflexionamos junto a los niños sobre el juego realizado y preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué utilizaron? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas. Se anima a la reflexión de los niños sobre el juego realizado y les decimos que los pueden compartir con sus familiares.	
CIERRE	Preguntas de retroalimentación: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Para qué me servirá lo aprendido?, ¿Qué juego realizamos?, ¿Con quién jugaste? ¿Cómo hicimos para realizar el juego de las canicas? ¿Qué materiales utilizamos en el juego de las canicas? ¿Qué otro juego más te gustaría jugar?	10 minutos

Lista de cotejo N°5

Nombre de la sesión		Nos divertimos jugando con las canicas.			
Área		Personal social	Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Desempeño		5 años: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
Criterio de evaluación		5 años: Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de canicas, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.			
Evidencia		Los niños realizan el juego de canicas y representan lo que han jugado.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En Inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle		X		
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan		X		
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander		X		
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias			X	
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Augusto			X	
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto			X	
10°	MORENO MORALES, Rosvel		X		
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael			X	
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely		X		
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander		X		
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6
JUGAMOS A LA RAYUELA

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución educativa** : 14426 “Carlos Augusto Salaverry”
- **Fecha** : 07 – 11 - 2024
- **Docentes** : Esmilda Ojeda Renteria
: Maria Elvira Pintado Huancas
: Zoila Sandoval Julca
- **Edad** : 5 años

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		5 AÑOS	
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.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Los niños sentados en forma de un círculo reflexionan sobre el juego realizado.
			CRITERIOS DE EVALUACIÓN
			Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de rayuela, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.
			INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo.

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUD QUE SUPONE
Enfoque de orientación al bien común	Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
	Empatía	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales necesitaremos?	¿Cuánto tiempo necesitaremos?
• Organizar a los niños en asamblea. • Recordar los acuerdos de convivencia. • Reglas de juego.	Máscaras o antifaz y espacio de juego.	20 minutos

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RUTINAS	➤ Recepción de niños. Colocarse a la altura del niño ➤ Rutinas de Aseo ➤ Asamblea rutinas: Saludo, asistencia, calendario, clima, acuerdos, agenda del día.	15 minutos
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación, los niños en asamblea establecen acuerdos para iniciar el desarrollo del juego libre. Organización, cada niño elige el sector en que va a jugar, con quiénes va a jugar, los materiales a utilizar y lo que hará. Ejecución, los niños juegan libremente con los materiales elegidos. Orden, los niños guardan los materiales utilizados durante el juego ante una consigna acordada. Socialización, los niños verbalizan lo que hicieron. Representación, los niños representan lo que hicieron a través del dibujo, modelado o construcción.	45 minutos
INICIO	Motivación Los niños sentados en media luna les presentamos en un sobre sorpresa la imagen de la rayuela. Los invitamos a descubrir diciéndoles las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que hay dentro de este sobre? ¿Qué observan?, ¿Qué están haciendo los niños? Saberes previos Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado este juego?, ¿Conocen cómo se llama el juego? ¿Dónde lo han jugado?, ¿Con quién han jugado?, ¿Cómo lo han jugado? Problematización Para problematizar a los niños les decimos: ¿Cómo creen que se jugará el juego de la rayuela?, ¿Ustedes creen que podemos jugar el juego de la rayuela?, ¿Les gustaría jugar el juego de la rayuela? Propósito de aprendizaje Los niños y niñas realizan el juego de la rayuela para respetar turnos y normas de convivencia.	10 minutos
DESARROLLO	Problematización Planteamos a los niños el siguiente problema: Camila y Mateo desean jugar la rayuela, pero no saben cómo se juega. ¿De qué crees que trata el problema? ¿Qué juego quieren jugar los niños? ¿Qué necesitan para jugar? ¿Será importante este juego? Escuchamos sus ideas. Análisis de información Proponemos realizar el juego de la “rayuela”. Mencionamos a los niños en qué consiste el juego: Que se hace en el piso unos cuadros con tizas enumerado del 1 al 10. La docente muestra a los niños e indica las reglas para realizar el juego. Reglas del juego 1. El primer jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza el objeto (por lo general una teja, bolita de papel o piedra pequeña), dentro del primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del cuadrado le toca al siguiente participante. 2. El jugador/a se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta. 3. En el recorrido, el jugador/a tendrá que saltar con un solo pie los cuadros individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo. 4. Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá, manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el turno al siguiente jugador/a.	40 minutos

	5. Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al siguiente jugador/a. 6. El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...). 7. Gana el jugador/a que primero concluya con todos casilleros establecidos en el mundo o rayuela. Repetimos el juego las veces que lo deseen. Cuando terminen de jugar, proponemos a todos los que participaron del juego, que se ubiquen en un espacio donde puedan descansar y respirar lentamente. Reconozcan cómo entra y sale el aire de nuestro cuerpo. Toma de decisiones y reflexión Al terminar el juego reunimos a los niños en asamblea y preguntamos: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo se sintieron al jugar?, ¿Cómo se llamó el juego que realizamos?, ¿Qué reglas utilizaron para jugar? Los niños y niñas responden sus ideas de acuerdo a lo que hicieron. Reflexionamos junto a los niños sobre el juego realizado y preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Qué utilizaron? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas.	
CIERRE	Preguntas de retroalimentación: ¿Te gustó el juego? ¿Por qué? ¿Quién ganó el juego? ¿Por qué? ¿Cuáles son las reglas del juego? ¿Con que número empieza el juego? ¿Con que número termina el juego? ¿De cuánto en cuánto va avanzando los números en el juego?	10 minutos

Lista de cotejo N°6

Nombre de la sesión		Jugamos a la rayuela.			
Área		Personal social	Competencia	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Desempeño		5 años: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.			
Criterio de evaluación		5 años: Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego de rayuela, proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.			
Evidencia		Los niños sentados en forma de un círculo reflexionan sobre el juego realizado.			
N°	Apellidos y Nombres	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	En inicio
		AD	A	B	C
1°	AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle		X		
2°	AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan		X		
3°	APONTE CRUZ, Yareht Lizceht		X		
4°	ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander		X		
5°	FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned		X		
6°	GIL TINEO, Dylan Mathias		X		
7°	GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith		X		
8°	MARTINEZ SANTOS, Heberth Agosto		X		
9°	MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto		X		
10°	MORENO MORALES, Rosvel		X		
11°	ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael		X		
12°	PEÑA FRIAS, Juan Ely		X		
13°	SILVA MORENO, Euler Alexander		X		
14°	ZURITA ZURITA, Carmen Melisa		X		

NEXO 10: ACTA DE REUNIÓN CON EL DIRECTOR

ACTA CON EL DIRECTOR DE LA I.E N° 14426

En las instalaciones de la I.E 14426 "Carlos Augusto Salaveerry" Ubicado en el caserio Tocllagite distrito y provincia de Huancabamba, departamento Piura.

Siendo los 9:00 am del día Viernes 09 de Agosto del 2024, Se reunieron el director de la I.E. 14426 "Carlos Augusto Salaveerry" Prof. Agustín Rivera Melendres y los docentes investigadoras: Esmilda Ojeda Rentería, María Elvira Pintado Nuancos y Zoila Sandoval Julca para informar los siguientes puntos:

1. Saludo

2. Informar sobre proyecto de investigación y permiso para desarrollo.

3. Compromisos.

Primero: La reunión se inicia con el saludo al director y presentación de los docentes: Esmilda Ojeda Rentería, María Elvira Pintado Nuancos y Zoila Sandoval Julca.

Segundo: Los docentes dan a conocer el nombre del proyecto de investigación que se va a realizar titulado: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 14426 "CARLOS AUGUSTO SALAVEERRY", HUANCABAMBA. Además solicitan el permiso al director para desarrollar el proyecto ya mencionado con normalidad, mencionando que a través de los juegos tradicionales se logra la convivencia escolar en los diferentes contextos.

Tercero: El director brinda el permiso para el desarrollo del proyecto de investigación.

Las docentes nos comprometemos a cumplir con todos los



Actividades propuestas en el proyecto de investigación.

No habiendo otro punto a tratar se da por terminada la reunión siendo los 10:05 am del día Viernes 09 de Agosto del 2024, para mayor conformidad firman todos los presentes.



Agustín Rivera Hernández

DEPA Director (E).

Prof. María Elvira Pintado Huancos

DNI: 74622893

Esilda Oseda Penteria

Prof. ESILDA OSEDA PENTERIA

DNI: 71202581.

Zoila Sandoval Julca

DNI: 45510699

Prof. Zoila Sandoval Julca

ANEXO 11: ACTA DE REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA

ACTA CON PADRES DE FAMILIA

En las instalaciones de la I.E. [↑] Carlos Augusto Salaverry [↑] ubicado en el caserio de Tocllapite distrito y provincia de Huancaabamba, departamento Piura. Siendo las 9:00 a.m. del día viernes 16 de agosto del 2024, se reunieron los padres de familia del aula de 5 años y las docentes investigadoras: Esmilda Ojeda Rentería, María Elvira Pintado Huancas y Zoila Sandoval Julca para informar los siguientes puntos:

- 1- Saludo de bienvenida a los padres de familia y presentación de las docentes.
- 2- Informe detallado sobre proyecto de investigación.
- 3- Compromisos

Primero: La reunión se inicia con el saludo de bienvenida y presentación de las docentes a los Padres de familia a cargo de Esmilda Ojeda Rentería, María Elvira Pintado Huancas y Zoila Sandoval Julca.

Segundo: La docente Esmilda Ojeda Rentería, da a conocer el nombre del proyecto de investigación que se va a realizar titulado JUEGOS TRADICIONALES PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 14426 [↑] CARLOS AUGUSTO SALAVERRY, [↑] HUANCABAMBA además indica el objetivo y la importancia de la convivencia escolar en los niños que es aprender a convivir en su entorno social, respetando

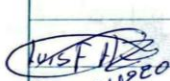


las opiniones, normas y acuerdos. Después la docente María Elvira, Pintado Blancas, menciona un concepto de la convivencia escolar y los juegos tradicionales, indicando su gran valor en los niños de 5 años del nivel inicial ya que contribuye a su desarrollo personal, social y emocional. Luego la docente Zoila, Sandoval Julia, en su alocución menciona los juegos tradicionales que se van a desarrollar durante el proyecto de investigación, invita a los padres de familia a practicar estos juegos con sus menores hijos.

Tercero:

- ✓ Los padres de familia se comprometen a apoyar y practicar los juegos tradicionales con sus menores hijos.
- ✓ Los padres de familia se comprometen a establecer horarios, normas y responsabilidades.
- ✓ Los docentes se comprometen a desarrollar los juegos tradicionales con el propósito de crear un ambiente armonioso y se demuestre una convivencia pacífica.

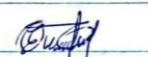
No habiendo otro punto a tratar se da por terminada la reunión siendo las 10:00 a.m. del mismo día, para mayor conformidad firman todos los presentes.

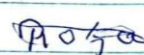

46994220

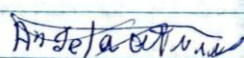

03209391


72161806


47418693


47924132


70935223


44487334


70935223


70935223

Dep
42380378

Dep
DNI: 74622893

Prof: Maria Elvira Pintado Huancas.

Prof
Prof: Esmilda Ojeda Renteria
DNI: 71202381

Prof
Prof: Zoila Sandoval Julca
DNI: 45510699

Ed. Ed. 44432015

Prof 47644564

ANEXO 12: NÓMINA DE MATRÍCULA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)				Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
				Número y/o Nombre		14426 CARLOS AUGUSTO SALAVERRY		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2024	Fin	20/12/2024	Dpto.	RIURA									
Código		2 0 0 0 0 0 6		Código Modular		1 4 0 0 5 8 9		Característica ⁽⁴⁾	-	Programa ⁽⁸⁾	-				Prov.	HUANCABAMBA								
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Huancabamba		Resolución de Creación N°		1227-2009		Forma ⁽⁵⁾	Esc					Dis.	HUANCABAMBA									
				Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		INI	Grado/Edad ⁽³⁾		5	Sección ⁽⁶⁾	-	Turno ⁽⁹⁾	M											
				Modalidad ⁽²⁾		EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)				C					Centro Poblado								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Sexo	H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
							Día	Mes	Año														Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
1	D.N.I. 9.1.0.3.5.1.9.9			AGUIRRE GARCIA, Valery Nicolle			29	10	2018	M	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
2	D.N.I. 9.1.0.5.1.5.4.3			AGUIRRE GUERRERO, Aldo Jhonatan			07	11	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
3	D.N.I. 9.1.2.4.8.0.1.2			APONTE CRUZ, Yareht Lizceht			15	03	2019	M	P	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
4	D.N.I. 9.0.7.8.7.3.3.4			ARMIJOS MANCHAY, Yeymer Alexander			26	14	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
5	D.N.I. 9.0.7.9.0.0.1.7			FACUNDO CHINGUEL, Irma Zeyned			12	05	2018	M	P	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
6	D.N.I. 9.0.9.9.0.3.0.9			GIL TINEO, Dylan Mathias			12	09	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
7	D.N.I. 9.1.1.6.9.4.5.1			GUERRERO SANTOS, Tamara Briyith			11	01	2019	M	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
8	D.N.I. 8.1.7.8.0.3.4.3			MARTINEZ SANTOS, Heberth Agosto			05	12	2019	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
9	D.N.I. 9.0.9.3.4.2.1.6			MORENO CASTILLO, Segundo Jacinto			25	07	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
10	D.N.I. 9.0.8.8.1.5.3.3			MORENO MORALES, Rosvel			16	07	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
11	D.N.I. 9.0.7.7.9.2.2.8			ORTIZ ENRIQUEZ, Brayan Gael			13	05	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
12	D.N.I. 9.1.2.3.9.0.9.6			PEÑA FRIAS, Juan Ely			27	02	2019	H	P	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI				
13	D.N.I. 9.0.8.5.9.6.6.8			SILVA MORENO, Euler Alexander			14	06	2018	H	P	P	P	SI	SI	C	NO			SI				
14	D.N.I. 9.0.8.1.1.7.7.1			ZURITA ZURITA, Carmen Melisa			25	05	2018	M	P	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								
21																								

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR (EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar EBR (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: Oficial 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr). Primaria : (U) Unidocente (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
(6) Sección : A.B.C.... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Pub. de gestión directa, (PGP) Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ/PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

ANEXO 13: TABLA DE NECESIDADES Y PRIORIDADES

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	TENSIONES	CAUSAS	ÁREA DE INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS PRIORIZADAS
¿Cómo promover la convivencia escolar de los niños de 5 años, utilizando los juegos tradicionales, en la I.E. N° 14426 “Carlos Augusto Salaverry” de Huancabamba?	[Tensión entre acciones de convivencia (libertad para jugar, compartir, orientar, participar) y reacciones adversas para practicarlas (rechazo, conductas agresivas, falta de respeto, egocentrismo)]	Poca convivencia escolar. Dificultad para respetar acuerdos de convivencia. Falta de responsabilidad en cumplir turnos. Dificultad para compartir los materiales.	Personal social	El juego de las sillas El gato y el ratón Tumbalatas El juego de las canicas La rayuela.