

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA

“CUNA DE LA LIBERTAD AMERICANA”

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

**Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la
Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho –
Angaraes – Huancavelica 2023**

Presentada por:

LAURENTE QUISPE, Rut Noheme

HUANCAHUARI QUISPE, Kely Marilin

Asesor

Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO

(ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5814-5593>)

Para obtener el título de profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Ayacucho – Perú

2025

.....

Presidente

.....

Secretario

.....

Vocal

DEDICATORIA

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad muchos de mis logros se los debo a ustedes, me formaron con reglas y valores con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos muchas gracias papás.

Rut Noheme

Mi tesis la dedico a dios por derramar sus bendiciones sobre mí y llenarme de fuerza para vencer todo obstáculos desde el principio de mi vida.

A mis padres quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para que siguiera adelante y siempre sea perseverante y cumpla con mis ideales, el apoyo incondicional y la confianza en cada momento de mi vida.

Kely Marilin

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios, el cual guía el destino de nuestra vida y nos conduce el camino mi señor.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana”, por brindarnos las oportunidades de cultivar los conocimientos científicos y pedagógicos.

A los formadores de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana”, por su orientación experta, apoyo constante y dedicación durante toda nuestra formación profesional.

Agradecemos a todos de la plana jerárquica, docentes, compañeros y apoderados y familia de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica, por su colaboración y apoyo, por transmitir sus experiencias fueron fundamentales para la investigación.

Finalmente, a quienes guiaron nuestros caminos, minuto a minuto, que de alguna manera contribuyeron con este proyecto, ya sea con sus conocimientos, recursos o tiempo.

Este trabajo es el resultado de la colaboración y apoyo de todos ustedes.

PRESENTACIÓN

Señores del Jurado, presentamos ante ustedes la investigación acción pedagógica que por título es: “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica - 2023”. El objetivo de esta investigación es diseccionar las prácticas educativas siguiendo los pasos del juego de estrategia clásicas: planificar, ejecutar, evaluar, equilibrar, presentar y, finalmente, reflexionar sobre el proceso de reconstrucción y deconstrucción pedagógica; de igual forma, para certificarse como docente de Educación Inicial Intercultural Bilingüe se debe cumplir con las normas del ámbito.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Las autoras

DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, RUT NOHEME LAURENTE QUISPE, portador del DNI N° 77463855 egresada de la Escuela Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe - Ayacucho, según documentos oficiales del colegio, me postulo para el cargo de docente, y quisiera poner en su conocimiento el siguiente trabajo: “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial No. 966 de Llamocctachi - Chincho - Angaraes - Huancavelica 2023”.

Por consiguiente, afirmamos lo siguiente:

1. Se han referenciado todas las fuentes utilizadas en esta investigación, respetando las normativas de citación al incluir adecuadamente cualquier texto citado directamente o parafraseado de otras fuentes.
2. No se ha recurrido a ninguna otra fuente que no sido mencionada explícitamente en este trabajo.
3. Esta investigación no ha sido presentada anteriormente, ni total ni parcialmente, como requisito para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Se reconoce la posibilidad de que este trabajo sea sometido a una revisión electrónica para detectar cualquier indicio de plagio.
5. En caso de que se encuentre que se ha utilizado material intelectual de otros sin atribuir correctamente su origen o autoría, estoy dispuesto a aceptar las sanciones correspondientes según lo establecido en el procedimiento disciplinario.

Ayacucho, junio de 2024



RUT NOHEME LAURENTE QUISPE
DNI N° 77463855

DECLARACION JURADA AUTENTICADA

Yo, KELY MARILIN HUANCAHUARI QUISPE, portador del DNI N° 73993503 egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “Cuna de la Libertad Americana” del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe - Ayacucho, hago constar que el trabajo de investigación titulado “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica 2023”, presentados para obtener el título de profesora como consta en los documentos oficiales del Instituto, en este producto original y de mi autoría.

Por consiguiente, afirmamos lo siguiente:

1. Se han referenciado todas las fuentes utilizadas en esta investigación, respetando las normativas de citación al incluir adecuadamente cualquier texto citado directamente o parafraseado de otras fuentes.
2. No se ha recurrido a ninguna otra fuente que no sido mencionada explícitamente en este trabajo.
3. Esta investigación no ha sido presentada anteriormente, ni total ni parcialmente, como requisito para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Se reconoce la posibilidad de que este trabajo sea sometido a una revisión electrónica para detectar cualquier indicio de plagio.
5. En caso de que se encuentre que se ha utilizado material intelectual de otros sin atribuir correctamente su origen o autoría, estoy dispuesto a aceptar las sanciones correspondientes según lo establecido en el procedimiento disciplinario.

Ayacucho, junio de 2024.



KELY MARILIN HUANCAHUARI QUISPE
DNI N° 73993503

ÍNDICE GENERAL

<i>DEDICATORIA</i>	<i>i</i>
<i>AGRADECIMIENTO</i>	<i>ii</i>
<i>PRESENTACIÓN</i>	<i>iii</i>
<i>DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD</i>	<i>iv</i>
<i>ÍNDICE GENERAL</i>	<i>vi</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>xi</i>
<i>ABSTRAC</i>	<i>xii</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>xiv</i>
<i>CAPÍTULO I</i>	<i>16</i>
<i>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>16</i>
1.1 Descripción del contexto sociocultural:	<i>16</i>
1.2 Deconstrucción de la Práctica pedagógica.	<i>19</i>
1.2.1 Identifica y organiza las categorías de la práctica pedagógica actual (mapa de la deconstrucción)	<i>19</i>
1.2.2 Análisis de la práctica pedagógica	<i>23</i>
1.3 Formulación del problema.....	<i>24</i>
1.4 Objetivos de la investigación acción pedagógica	<i>24</i>
1.4.1. Objetivo general	<i>24</i>
1.4.2 Objetivos específicos	<i>24</i>

1.5	Justificación	25
<i>CAPÍTULO II</i>		27
<i>METODOLOGÍA</i>		27
2.1	Diseño de la investigación- acción	27
2.2	Actores de cambio (investigador, estudiantes y el sabio de la comunidad). 28	
2.2.1.	Población de estudio	28
2.2.2.	Muestras de acción	29
2.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos (deconstrucción, reconstrucción y evaluación)	29
2.4	Técnicas de análisis e interpretación de resultados	30
<i>CAPÍTULO III</i>		32
<i>RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA</i>		32
3.1	Marco teórico referencial.....	32
3.1.1.	<i>Juegos tradicionales</i>	32
3.1.2.	<i>Características generales del juego</i>	35
3.2	Identificación Organización de las categorías inmersas en la reconstrucción (Mapa de la reconstrucción)	37
3.2.1.	Teorías explícitas	38
3.2.1.1	Metodología.	39
3.2.1.2	Estrategias.	40
3.2.1.3	Recursos.	40

3.2.1.4	Juego.....	41
3.2.1.5	Características del juego.....	41
3.2.1.6	Teorías de los juegos.....	42
3.2.1.7	Tipos de juego.....	43
3.2.1.8	La motivación.....	44
3.2.1.9	Tipos de motivación.....	44
3.2.1.10	La motivación y sus efectos en el aprendizaje.....	45
3.2.1.11	Juegos tradicionales.....	45
3.2.1.12	Importancia de los juegos tradicionales.....	46
3.2.1.13	Tipos de juegos tradicionales.....	47
3.2.1.14	Ventajas de los juegos tradicionales en educación inicial.....	48
3.2.1.15	Equilibrio físico.....	49
3.2.1.16	Los tipos de equilibrio.....	50
3.2.1.17	Teorías del equilibrio físico en educación inicial.....	51
3.2.1.18	Importancia del equilibrio físico en educación inicial.....	52
3.2.1.19	Evaluación educativa.....	52
3.2.1.20	Etapas de la evaluación.....	53
3.2.1.21	Material educativo.....	54
3.2.1.22	Material estructurado.....	55
3.2.1.23	Material no estructurado.....	55
3.3	Plan de acción.....	56
3.4	Diseño de las acciones alternativas.....	61
3.5	Criterios e indicadores para el seguimiento y evaluación de la propuesta pedagógica.....	64

<i>CAPITULO IV</i>	65
4.1. Sistematización de la información (reducción de datos)	65
4.1.1. Resultados en relación a mi práctica pedagógica deconstruida.....	67
4.1.2. Resultados en relación a mi práctica pedagógica reconstruida	68
4.2. Validación de la información de resultados (triangulación).....	70
4.2.1. Triangulación de la información.....	73
4.2.2. Triangulación de diario de campo	74
4.2.3. Triangulación de instrumentos	75
4.3. Interpretación y evaluación de resultados	76
4.3.1. Interpretación y evaluación de la categoría 1 o 2 y subcategorías	78
4.3.2. Interpretación y evaluación global de las categorías.....	80
4.4. Prácticas pedagógicas antes y ahora.....	81
4.4.1. Saberes pedagógicos logrados	82
4.4.2. Las lecciones aprendidas	82
<i>CONCLUSIONES</i>	84
<i>RECOMENDACIONES</i>	85
<i>REFERENCIAS</i>	86
<i>ANEXOS</i>	90
<i>Anexo N° 01</i>	91
<i>Anexo N° 02</i>	93
<i>Anexo N° 03</i>	105
6 <i>AÑOS</i> :.....	110

4	AÑOS.....	111
	Anexo N° 04.....	116
	Anexo N° 05.....	122
	Anexo N° 06.....	165
	Anexo N° 07.....	169
	Anexo N° 08.....	190
	Anexo N° 09.....	197
	Anexo N° 10.....	202
	OTROS.....	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>

RESUMEN

El presente trabajo de investigación acción pedagógica: “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica 2023”.

La investigación es un estudio explicativo cualitativo que se basa en la investigación acción pedagógica. Utiliza un método de muestreo no probabilístico y cuenta con un total de diez participantes: seis alumnos de quinto grado de la sección "Jirafitas" y dos instructores que los acompañaron. Los datos recopilados se alojan en diez sesiones de aprendizaje y diez diarios de campo. Al presentar la matriz de datos derivada de las observaciones del maestro acompañante sobre el desempeño de las sesiones durante la implementación del plan pedagógico, los diarios de campo sirvieron como base para el procesamiento y análisis de datos.

La información recopilada se almacena en 10 diarios de campo y diez sesiones de aprendizaje. Mostrando la matriz de datos que se creó a partir de las observaciones del docente acompañante sobre el desempeño de las sesiones durante la ejecución del plan pedagógico, los diarios de campo sirvieron como base para el procesamiento y análisis de datos.

Esta transformación se produjo mayormente a través de una profunda reflexión pedagógica, propiciada por el proceso de procesamiento y reestructuración de las estrategias de enseñanza tanto en la deconstrucción y reconstrucción pedagógica. Así mismo; las profesoras evaluaron y modificaron sus métodos y estrategias de enseñanza, consiguiendo una mayor efectividad en el equilibrio físico de los estudiantes.

Palabra Claves: Juegos tradicionales, equilibrio físico, estrategia pedagógica.

ABSTRAC

The present action research work: "Traditional games to develop the physical balance of the children of the Initial Educational Institution N° 966 of Llamocctachi - Chincho - Angaraes - Huancavelica 2023".

The study is qualitative and explanatory, drawing from pedagogical action research and conducted using a non-probabilistic sampling method. The research group consisted of six fifth-graders from the "Jirafitas" section and two instructors who accompanied them. The data was collected from ten field diaries and ten learning sessions. The data matrix gathered from the field diaries was used for processing and analysis. It was based on the accompanying teacher's observations of the students' performance in the sessions when the pedagogical plan was implemented.

The study of the results achieved after implementing the educational proposal of traditional games, based on the field diary, the accompaniment information and the observation guide, shows that the pedagogical performance is seen as satisfactory by the observers.

This gratitude is shown in the fact that the kids' learning has been successfully accomplished, which shows that the proposal has had a beneficial impact on the students' learning.

keywords: Traditional games, physical balance, pedagogical strategy.

CHUYANCHASQA

Kay kunan ruray yachay maskay llamkay: “Ñawpaqmanta pukllaykuna Institución Educativa Inicial N° 966 Llamocctachi – Chincho – Angaraes – Huancavelica 2023” warmakunapa equilibrio físico nisqa wiñachinapaq”.

Kay investigación llamkayqa tipo cualitativo explicativo nisqa, investigación de acción pedagógica nisqapi hapipakuspa, muestreo no probabilístico nisqawan, chaypim investigación nisqa huñuqa 06 yachakuqkunamanta 05 watayuqmanta “Girafitas” nisqa rakimanta, chaynallataq iskay yachachiqkunawan kуска; Chaynallataqmi, chay registrokuna tarisqankuqa 10 diario de campo nisqapi, 10 sesiones de aprendizaje nisqapipas kachkan. Willakuykunata ruwanapaq, t’aqwinapaq ima, matriz de datos huñusqa diarios de campo nisqapi rikuchikurqa, chaywan kуска yachachiqpa qawarisqanmanta, sesiones nisqapi ruwayninmanta, chay propuesta pedagógica nisqapa ruwakusqanpi. Ñawpa pukllaykunapa yachachina yuyayta paktachishkamanta, diario de campo, chaywan pakta willaykunata, rikuy ñanta ima, rikurayay ruraykunata rurashkamanta, rikurayay ruraykunata rikukkunapak kushichikta rikushkatami rikuchin.

Kay tikrayqa aswantaqa karqan ukhu pedagógico yuyaymanaywan, chaytaqa kallpacharqan yachachiy estrategiakunaq ruwayninwan, mosoqmanta ruwaywan ima, iskayninpi, desconstrucción pedagógica nisqapipas, reconstrucción nisqapipas. Chaynallataq; Yachachiqkunam yachachiyninkuta chanincharqaku hinaspa tikrarqaku yachachiyninkuta, estrategiasninkuta, chaynapi aswan allinta yachapakuqkunapa equilibrio físico nisqapi.

Chaninchaq rimaykuna: Ñawpa pukllaykuna, equilibrio físico nisqapi, estrategiasninkuta

INTRODUCCIÓN

Esta tesis de investigación-acción pedagógica surge de la necesidad de examinar y perfeccionar la práctica pedagógica, después de detectar varias falencias y algunas fortalezas en su enfoque inicial. Estos hallazgos surgieron al interrogar las teorías implícitas que orientaban la enseñanza, o sea, los conceptos y técnicas que, sin tener un proceso formal, impactaron en la forma de impartir la enseñanza. Esta preocupante situación impulsa el estudio, que a su vez fomenta un proceso de deconstrucción y reconstrucción de la práctica instruccional. En este procedimiento, el educador transitó de una percepción intuitiva de la enseñanza a una basada en teorías claras, logrando así formar un nuevo saber pedagógico que se enriquece y robustece.

Los diarios de campo han sido herramientas clave para señalar fortalezas y debilidades en la práctica pedagógica. A través de ellos, se evidencia la presencia de teorías implícitas en las acciones educativas, es decir, suposiciones y métodos no formalizados que guiaban la enseñanza. Esta reflexión permitió integrar teorías específicas fundamentadas que sustentan la nueva propuesta pedagógica sobre los juegos tradicionales, orientada a desarrollar capacidades en el equilibrio físico en los estudiantes y mejorar su aprendizaje significativamente.

Con el uso de un plan de acción, hemos podido realizar estudios y tomar medidas para mejorar nuestras prácticas pedagógicas en el aula.

El objetivo primordial de la tesis es mejorar mi práctica pedagógica con diversas estrategias para el desarrollo del equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica.

Son un total de cuatro capítulos los que conforman este proyecto de investigación acción pedagógica. El primer capítulo describe las características socioculturales del entorno

educativo, expone los fundamentos de la investigación, formula el problema, describe los objetivos del proyecto y luego deconstruye la práctica pedagógica; en el CAPÍTULO II, comprende la estrategia de investigación-acción, el alcance del estudio, las unidades analíticas y transformacionales, los métodos y herramientas para la recopilación de datos y los procedimientos para interpretar y analizar los hallazgos; en el CAPÍTULO III, implica reconstruir la práctica educativa teniendo en cuenta el mapa conceptual de la reconstrucción, las teorías enunciadas y los indicadores para monitorear y evaluar la eficacia de la propuesta desde una perspectiva tanto objetiva como subjetiva; en el CAPÍTULO IV, se proporciona la descripción, el análisis, la reflexión y las modificaciones que creó en todas sus categorías y subcategorías, así como su eficacia.

Asimismo, se registran las conclusiones alcanzadas y las algunas recomendaciones que emergen de la investigación efectuada, lo que representa el fundamento del trabajo de investigación. Se resaltan los éxitos o contribuciones de la investigación y se aprecia la misma.

Por último, se incluyen en la bibliografía las fuentes que se utilizaron para derivar el marco teórico, las variables, los procedimientos de investigación y las técnicas de recolección de datos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del contexto sociocultural:

Actividad cultural

En el Centro Poblado de Llamocctachi distrito de Chincho, provincia de Angaraes, Región Huancavelica se celebra el carnaval lo realizan con yunza y el baile típico del centro poblado de Llamocctachi es de febrero a marzo; así mismo, en el mes de julio se celebra la fiesta de San Juan, en donde da lugar a los mayordomos hacer una recolecta a la comunidad y preparan comidas típicas.

Como otras costumbres se realizan año tras año durante los meses de enero, julio, octubre y diciembre son de negritos, bajada de reyes, virgen del Carmen y Santa Rosa respectivamente. Son fiestas populares y las más típicas entre los lugareños, accede como

escenario un porcentaje en general, la ciudad de Huancavelica y se involucran como protagonistas la gente del pueblo.

Angaraes cuenta con una potencial riqueza cultural, como folclórica, gastronómica, tradiciones y costumbres de vida, la misma que constituyen un rol principal para el desarrollo de una identidad cultural.

Así mismo, los niños y niñas de 3 a 5 años de edad, donde el idioma materno es el castellano y como segunda lengua es el quechua, en tal sentido el 90% son castellano hablantes, mientras el 10% son quechua hablantes.

Actividad social

El centro poblado de Llamocctachi se caracteriza por ser una población democrática, está organizada por su alcalde del centro poblado representantes de cada anexo como sus juntas administrativas local y todos los ciudadanos conforman de acuerdo al estatuto de la comunidad.

Así mismo, presenta una municipalidad del centro poblado Llamocctachi que fue creada el 4 de septiembre del año 2013 dirigido por el alcalde Virgilio Justamayta Mantillo.

Así mismo, cuenta con una posta de salud que se creó por las personas que requieren atención médica cuya gestión de creación fue gracias a los dirigentes y el alcalde, cuya creación data el 12 de junio del 2012.

Actividad económica

Su economía se basa en una variedad de actividades, entre ellas la agricultura, la minería y la pequeña ganadería. El sector minero es un factor importante que impulsa el mercado. Tiene localidades productoras de mineral y cobre como Cobriza y Buenaventura. Entre ellos

se extraen cobre, plomo, plata, oro y otros minerales. Los recursos de tubérculos producen patatas y las variedades locales son abundantes.

En cuanto a la agricultura y el comercio en menor escala. Producen diferentes variedades de verduras, menestras, tubérculos, frutas y alfalfa luego estos productos se venden en la ciudad de Ayacucho obteniendo una fuente de ingreso para su sustento de su familia, también realizan el trueque con los pobladores aledaños; asimismo, se dedican a la venta de agregados como; arena fina, gruesa y piedra chancada.

Infraestructura

Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica fue creado mediante una R.D. N°0097 en el año 2013 con el nombre oficial del centro poblado 9 de diciembre de Llamocctachi, antes de su creación funcionaba como PRONOEI, siendo la primera directora Angélica GUZMAN CHÁVEZ al inicio de sus actividades académicas funcionaba, es de gestión estatal, cuenta con 02 docentes.

Durante las horas de la mañana, la institución alberga ahora a 23, entre niños y niñas, de 3 a 5 años. Una directora y una profesora de instrucción completan la plana de docentes.

La institución educativa es propia, funciona dentro del centro poblado 9 de diciembre de Llamocctachi. En la institución educativa tiene varias divisiones ya que tiene una extensión de mil metros cuadrado, cuenta con un módulo pedagógico aula 1, aula 2 módulo administrativo y servicios generales dirección, tópicos, departamento de psicología, cocina, vivienda docente, depósito y servicios higiénicos tanto para docentes y niños(as).

La misión es objetivo de la educación peruana, del proyecto educativo nacional y de la educación básica que todos los estudiantes lleguen exitosamente al final del año escolar,

aprovechando lo aprendido en el Currículo Nacional y alcanzando su máximo potencial en entornos inclusivos, seguros y libres de violencia.

La visión ser reconocidos como una Institución educativa líder, que permite a todos y cada uno de nuestros estudiantes alcanzar su máximo potencial a partir de los años preescolares, pensar crítica y creativamente sobre los desafíos, poner sus principios en acción, adquirir nuevos conocimientos y convertirse en ciudadanos productivos y honrados que marquen una diferencia positiva en el mundo.

1.2 Deconstrucción de la Práctica pedagógica.

1.2.1 Identificación y organización de las categorías de la práctica pedagógica actual (mapa de la deconstrucción)

En el desarrollo de nuestras sesiones nos percatamos que existen diferentes problemas, por lo que hemos decidido seleccionar las siguientes categorías de estudio. El equilibrio físico y las siguientes sub categorías (estabilidad física, y buena coordinación de las extremidades.)

Los registros de campo analizados fueron las herramientas que me brindaron la oportunidad de examinar y meditar sobre mi práctica pedagógica. Al concluir en cada sesión, tuve la oportunidad de evaluar mis debilidades y fortalezas.

Para ello se considera las siguientes categorías y subcategorías de estudio:

CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS
Planificación	Procesos pedagógicos
Estrategias	Motivación
Evaluación	Observación
	Instrumentos

Planificación. Para Zabala. (2000), sostiene que:

Es el procedimiento en el que el profesor organiza de manera anticipada las tareas, los medios y los periodos requeridos para lograr metas educativas concretas. Este procedimiento posibilita al docente prever el progreso de las clases, elegir técnicas y estrategias apropiadas y ajustarlas a las demandas y particularidades de los alumnos. De acuerdo con Antoni Zabala, la planificación no solo se enfoca en la estructuración de los contenidos, sino que también debe tener en cuenta los intereses del estudiante, sus estilos de aprendizaje individuales y el contexto en el que se les enseña, lo que permite una instrucción más flexible y eficaz. (p. 98)

En esta categoría se ha considerado una subcategoría:

Procesos pedagógicos. Para Zabala, (2000), sostiene que:

Un proceso educativo se refiere al conjunto de fases y tácticas organizadas y sistemáticas que orientan la instrucción y el aprendizaje en un entorno educativo. Este procedimiento comprende etapas como la planificación, en la que se establecen metas y se escogen los contenidos y técnicas; la ejecución, que incluye las tareas de enseñanza y aprendizaje; y la evaluación, en la que se analizan y aprecian los éxitos y progresos alcanzados por los alumnos. Un método educativo eficaz intenta ajustarse a las demandas y particularidades de los alumnos, fomentando un aprendizaje relevante y perdurable. (p. 56)

Estrategia. Según Domingo, (2016).

Es un grupo de medidas diseñadas y estructuradas para lograr un objetivo concreto de forma eficaz y eficiente. En el ámbito educativo, las estrategias aluden a los métodos y enfoques empleados por el profesor para promover el aprendizaje, ajustando los recursos, técnicas y tareas a las particularidades y requerimientos de los alumnos, las cuales las deben

ser versátiles y flexibles, capaces de adaptarse a las variaciones y retos que emergen en el proceso educativo, y deben enfocarse en lograr que el aprendizaje sea significativo y relevante para los estudiantes. (p. 108)

La motivación. Para Reeve, (2018), sostiene que:

Es el proceso interno que motiva a un individuo a actuar con el fin de alcanzar determinados objetivos, creando interés, esfuerzo y tenacidad hacia un objetivo concreto. En el sector educativo, la motivación es esencial, dado que impacta directamente en la voluntad del alumno para adquirir conocimientos e involucrarse de manera activa en el proceso de aprendizaje; así mismo, abarca elementos internos, como el interés y la curiosidad, y elementos externos, como el reconocimiento y el respaldo del profesor, y resulta esencial para alcanzar un aprendizaje consistente y duradero. (p. 88)

En tal sentido desde mis vivencias pedagógicas, la motivación es crucial para fomentar el compromiso y el desempeño académico de los estudiantes, generando un entorno de aprendizaje motivador y relevante.

La evaluación. Según William, (2011), afirma que:

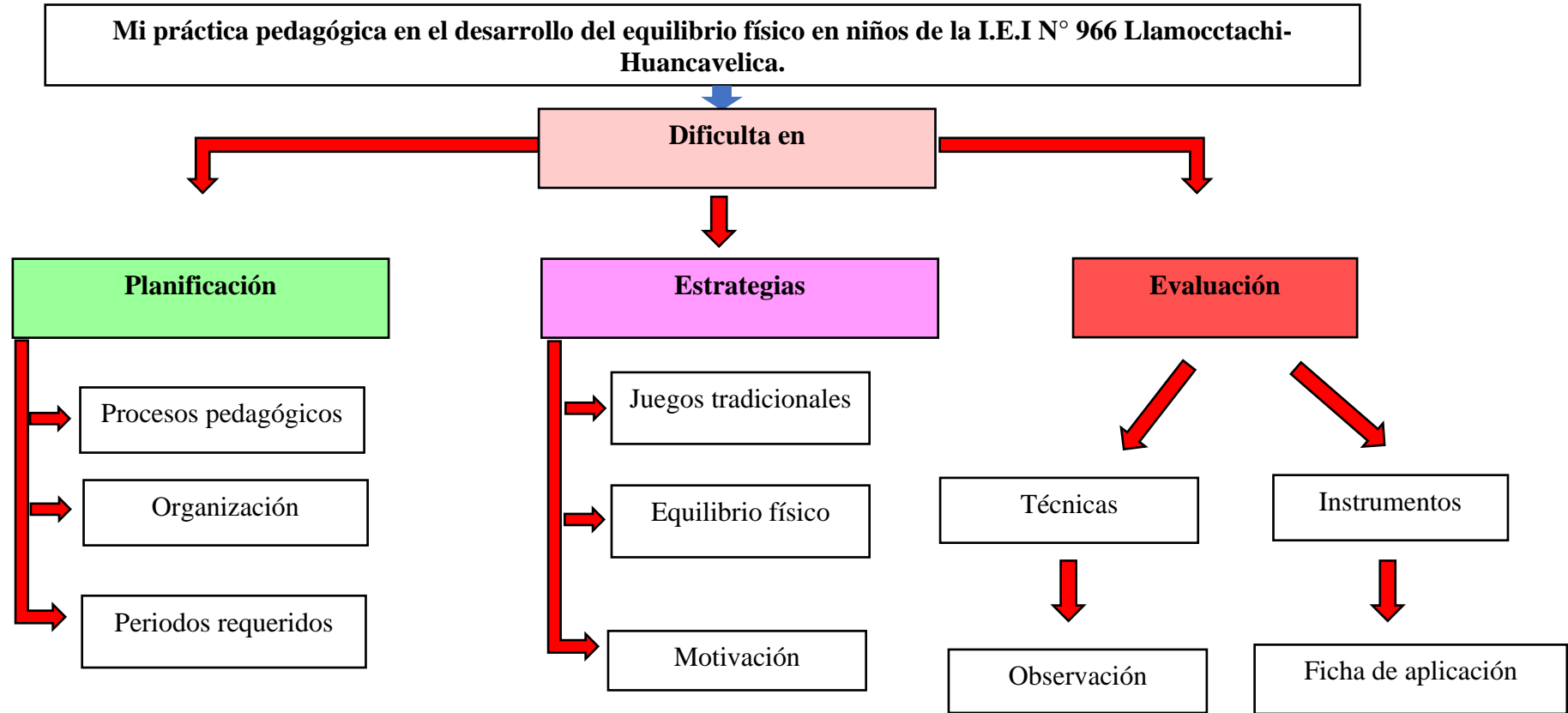
Es un procedimiento sistemático de recopilación y estudio de datos acerca del aprendizaje y rendimiento de los alumnos, con la finalidad de evaluar la realización de los objetivos educativos y guiar el proceso de instrucción; así mismo, facilita tanto al profesor como al estudiante la reflexión acerca del avance y las áreas a mejorar. (p. 12)

En mi práctica pedagógica, la evaluación se transforma en un instrumento esencial para supervisar el avance y rendimiento de los estudiantes, lo que nos permite modificar las estrategias y técnicas basadas en los logros del aprendizaje. Mediante la evaluación

formativa, podemos ajustar las tareas y materiales de acuerdo a las necesidades del aprendizaje.

ESQUEMA N° 01

MAPA CONCEPTUAL DE LA DECONSTRUCCIÓN



1.2.2 Análisis de la práctica pedagógica

A la documentación le siguió el proceso de deconstrucción, que incluyó el registro de diarios de campo. Esto permitió identificar tanto fortalezas como obstáculos en la práctica educativa.

Este minucioso estudio de mi práctica pedagógica permitió una comprensión detallada de los desafíos más comunes, además de mis fortalezas. Basándose en esta reflexión, adquirió una visión precisa de los aspectos a mejorar y los que pueden ser potenciados.

Así mismo, luego de ubicar las categorías y sub categoría de la práctica pedagógica jerarquizamos y organizamos de acuerdo a la importancia y los problemas que se observa y con mayor realce los temas de nuestro interés para la investigación.

Debilidades

- No utilizamos materiales recomendados para los juegos.
- No utilizamos estrategias de juego.
- No utilizamos juegos de sectores dentro de mi práctica pedagógica.
- No utilizamos actividades que genere el equilibrio físico ni coordinación.

Fortalezas

- Los juegos tradicionales nos ayudan a lograr un mejor equilibrio entre el trabajo y la vida personal, y estoy dispuesto a admitir cuando tengo problemas y volver a intentarlo.
- Dominio de dinámicas grupales para despertar el interés en los educandos.
- Manejo y uso de material reciclado al diseñar los juegos tradicionales.
- Utilización de herramientas y métodos de vanguardia en la creación de programas educativos.

1.3 Formulación del problema investigación acción

Luego de la deconstrucción de nuestra práctica pedagógica y la selección en las dificultades que se presentan en ese quehacer educativo, nos formulamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Con juegos tradicionales se desarrolló el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi- Chincho-Angaraes- Huancavelica 2023?

1.4 Objetivos de la investigación acción pedagógica

1.4.1. Objetivo general

- Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico en los niños de la I.E.I N° 966 de Llamocctachi-Chincho-Angaraes- Huancavelica, 2023.

1.4.2 Objetivos específicos

- Examinar nuestra práctica pedagógica respecto al uso de estrategias para desarrollar equilibrio físico en los niños.
- Evaluar las hipótesis implícitas que fundamenten mi práctica con proporción al uso de los juegos tradicionales y para desarrollar el equilibrio físico.
- Reconstruir nuestra práctica pedagógica desde la aplicación de los juegos tradicionales en el incremento del equilibrio físico.
- Evaluar en nuestra práctica pedagógica la eficacia con la práctica de la propuesta pedagógica innovadora estrategia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio físico.

1.5 Justificación

La investigación se sustenta en evidencia porque pude analizar y descubrir cómo venimos desarrollando nuestro desempeño como docentes en la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi-Chincho-Angaraes-Huancavelica luego de deconstruir crítica y reflexivamente mi práctica, cuando hacemos un balance de nuestras ventajas y desventajas, podemos eliminar la dificultad de ayudar a los alumnos y alumnas a alcanzar el equilibrio físico, que surge de la falta de tácticas adecuadas, no dependo de que los estudiantes participen activamente mientras se planifican las sesiones.

La investigación tiene un significado metodológico, porque se pretende utilizar para mejorar, desarrollar o cambiar nuestra práctica pedagógica en beneficio de la sociedad educativa y en gratitud de los niños de la institución educativa N° 966 de Llamocctachi-Chinchi-Angaraes- Huancavelica, donde teniendo las fortalezas y debilidades las cuales están ilustradas en los diarios de campo, cuya dificultad en este aspecto que tenía en el aula fue el desarrollo de habilidades físicas ya que no aplicaba estrategias innovadoras en la práctica pedagógica lo que resulta la falta de manejo en mi secuencia didáctica.

Al observar y revisar nuestra práctica docente, descubrimos ciertos problemas, por lo que pretendo ayudar a mejorar y desarrollar estrategias de juego tradicionales. En este caso se utilizarán las estrategias de los juegos tradicionales para desarrollar las habilidades de equilibrio físico de los estudiantes, por lo que es importante potenciarlas en edades tempranas para motivarlo, ayudarlo o fortalecerlo las habilidades de equilibrio. Puesto que el equilibrio físico es parte de su desarrollo general.

La finalidad de la investigación es perfeccionar las tácticas para potenciar la habilidad de equilibrio físico en los niños, analizar las teorías que fundamenten nuestra practica pedagógica con relación a los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio

físico como parte principal en la enseñanza del niño; así mismo, respaldan mi metodología pedagógica con estrategias novedosas de juego para el desarrollo del equilibrio físico que las evaluamos en nuestra práctica pedagógica.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Diseño de la investigación- acción

Es una investigación de acción pedagógica con fines de construcción y deconstrucción de nuestra práctica pedagógica.

Según Sánchez (2008), señala que:

La investigación acción pedagógica es un método de estudio que se enmarca en la investigación cualitativa y la sociocrítica; su propósito es hacer que la enseñanza y el aprendizaje sean más relevantes al alentar a los estudiantes a pensar de manera crítica y creativa sobre sus trabajos de curso y sus futuras carreras (p. 64)

Enfoque de la investigación – acción pedagógica

Es de naturaleza cualitativa dado que examinó las fortalezas y deficiencias de mi práctica docente a través de la deconstrucción, puede considerarse una investigación de acción pedagógica crítica y reflexiva. Debido a que le permitió reconocer y promover la identidad cultural y al mismo tiempo compartir una vasta extensión de información común sobre el sistema educativo, también es un crítico intercultural.

Según Restrepo (2011), sostiene que:

El enfoque principal de esta investigación, es el modelo de la investigación-acción que engloba en todos los objetivos tres etapas que busca de manera reiterada, el objetivo de modificar la práctica pedagógica y buscar sus mejoras constantes. Estas etapas constan de lo siguiente: comenzando el proceso de tres etapas que comienza con la contemplación, planificación y evaluación del área problemática, acción educativa o sugerencia, y culmina en la evaluación de los resultados después de implementar medidas alternativas para abordar la situación problemática. Es importante tener en cuenta que estas etapas no son intercambiables.

2.2 Actores de cambio (investigadoras, estudiantes y el sabio de la comunidad).

2.2.1. Población de estudio

- Nuestras prácticas pedagógicas.
- Registros plasmados en los diarios de campo.
- Alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi-Chincho-Angaraes-Huancavelica.
- Profesoras de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi-Chincho-Angaraes-Huancavelica.
- Padres de familia.

2.2.2. Muestras de acción

- Estrategias de enseñanza – aprendizajes, 10 sesiones de clases, evaluación.
- 10 registros plasmados en el diario de campo.
- 06 niños y niñas de la sección “Las Jirafitas” de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi - Huancavelica.
- Padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi – Huancavelica.
- Un docente de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi - Huancavelica.

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos (deconstrucción, reconstrucción y evaluación)

El diario de campo sirvió como herramienta para el registro metódico de las observaciones, lo que constituyó la principal metodología para la recolección de datos. Nuestras actividades de aprendizaje y herramientas de evaluación revelan las fortalezas y deficiencias de nuestro método educativo, que se abordan en las sesiones de aprendizaje mediante la ejecución meticulosa de las tareas.

La observación es el método esencial para iniciar la comprensión de la realidad, ya que conecta al sujeto con el objeto de estudio; así mismo, es una herramienta poderosa para evaluar las etapas de los estudiantes, permitiendo registrar y analizar situaciones concretas que apoyen decisiones.

Instrumentos

Cuaderno de campo. Es un instrumento esencial para consolidar detalladamente las experiencias y actividades pedagógicas consolidadas. Permite documentar los acontecimientos tal y como ocurrieron, sin modificaciones, y sirve como base para

reflexionar críticamente sobre el desempeño propio y las estrategias. Consideración los 3 procesos: descriptiva, interpretativa y reflexiva.

Ficha de observación. Es una herramienta que nos ayuda a documentar cómo se sienten los alumnos cuando utilizamos el enfoque educativo alternativo.

Lista de cotejo. Es una parte que nos permite reconocer los movimientos de la mano en relación con la competencia, la actitud y la habilidad. Incluye una relación de indicadores de éxito donde se verifica, en un solo instante, la presencia o la falta de estos a través de las acciones de cada estudiante puedan demostrar en mi proceso pedagógico.

2.4 Técnicas de análisis e interpretación de resultados

Los resultados se interpretarán reflexiva y críticamente para obtener el resultado o cambios que se observan, luego de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio físico. Además, se triangulará los resultados o posibles cambios que se observan, es decir esperar y observar en tres momentos diferentes resultados o cambios parecidos.

Triangulación

Para Flick, U. (2004), sostiene que:

La triangulación habilita la fusión de diversas perspectivas para mejorar el entendimiento de un fenómeno y vencer las restricciones intrínsecas a un solo método o fuente de datos y seleccionar la información obtenida en el trabajo de campo; reúna los datos de las tres fuentes: las clases mismas, los grupos en estudio, los datos recopilados de los otros instrumentos y, finalmente, el marco teórico. (p. 186)

En esta investigación acerca de los juegos tradicionales y su impacto en el equilibrio físico, fue abordado de diversas perspectivas sobre cómo combinar datos recogidos de

observaciones en el aula, entrevistas con profesores y familias, y análisis de registros del desarrollo motor de los niños, incrementando de esta manera la validez de los descubrimientos.

CAPÍTULO III

RECONSTRUCCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

3.1 Marco teórico referencial

3.1.1. *Juegos tradicionales*

García & López (2010). Sostienen que:

Los juegos tradicionales se tratan de formas de diversión infantil que existen desde hace mucho tiempo, que han cambiado poco a lo largo de los años y, en su mayoría, permanecen iguales. Se trata de juegos propios de una cultura o tradición concreta, aunque en muchos casos suelen ser universales. A diferencia de los juegos más complejos, como las salas de juegos o los juegos de mesa, los juegos tradicionales suelen ser simples y dependen únicamente de la habilidad o la imaginación. Utilizan como máximo unas pocas herramientas, normalmente enseres domésticos o elementos extraídos de la naturaleza, como ramas, palos o piedras. (p. 89)

Por otro lado, según Hernández (2005), manifiesta que:

Este tipo de juegos suelen implicar cierta actividad física y rendimiento, por lo que suelen jugarse en grupos o de forma individual en patios, calles u otros escenarios al aire libre. Sin embargo, no deben confundirse con la actividad física o el entrenamiento físico, aunque este último puede utilizar algunos de ellos como herramientas. Existen otros juegos tradicionales que se basan en la percepción, el razonamiento o las habilidades lingüísticas. Los deportes y juegos tradicionales, autóctonos y populares siempre han formado parte de la cultura humana, sin embargo, quiénes los practican varía de un contexto a otro. Antiguamente los juegos populares, tradicionales y autóctonos los practicaban más los jóvenes, mientras que los deportes populares, tradicionales y autóctonos eran más habituales entre nuestros mayores durante su tiempo libre. (p. 14)

Aunque los juegos tradicionales suelen tener reglas claras, éstas pueden cambiarse, adaptarse o modificarse si los participantes lo desean, por lo que también son una gran fuente de ejercicio imaginativo e interacción social.

Para Martínez & Gómez (2020).), sostienen que:

Los juegos son esas actividades que nos agradan por naturaleza, así como plantea, los animales superiores y el ser humano tienen una especie de impulso interno que nos proyecta a participar del juego. Los niños más pequeños y los cachorros de animales son los mejores ejemplos, se pasan el día jugando, jugando y jugando. Al principio jugábamos todos solos, luego con elementos aleatorios. Con el paso del tiempo, nos empezó a gustar jugar con otros y, finalmente, decidimos trabajar juntos para lograr nuestros objetivos. (p. 48)

Se observa que los juegos nos emanan desde la naturaleza misma, por eso se aprecian estas actividades, incluso en otros seres a los que llamamos animales. Tanto adultos como

niños tienen actividades diferentes según su desarrollo, pero eso no dista de su naturaleza activa para hacer algo que podríamos entender como juego en el niño y trabajo en el adulto.

Las actividades del adulto, incluso son fuentes de inspiración para el juego de los niños. Así muchas actividades de los adultos antiguos, ahora se han convertido en juegos para niños,

Según Lavega (2021), sostiene que:

Hoy en día, los niños practican muchos de los juegos y actividades que antes estaban reservados para los adultos. Esto demuestra cómo la importancia y el uso del juego para los individuos pueden evolucionar con el tiempo, incluso cuando las reglas del juego a veces coinciden. Es por eso que lo que antes se consideraban juegos para adultos "serios" ahora se consideran "pasatiempos" superficiales para los niños. (p. 60)

Así los juegos son actividades propias, innatas y naturales que se presentan en los seres vivos superiores, incluido por supuesto, el hombre que no dejará de practicarla durante toda su vida.

Así Mora (2016), afirma:

A lo largo de la vida, las personas realizan actividades de ocio. Este tema ha sido ampliamente discutido y escrito durante siglos, pero continúa evocando emociones fuertes y cautivando. Duhamel lo describió acertadamente como "jugar es como soñar con el cuerpo". (p. 9)

Es imposible privar esta actividad propia del ser vivo en su manifestación, todo hombre está inmiscuido en esta actividad. Si bien es cierto su manifestación espontánea se

manifiesta visiblemente en los niños que no debemos privar por ningún motivo. Incluso las normas internacionales avalan, promueven las actividades lúdicas o juegos de los niños.

Las Naciones Unidas adoptaron la Declaración de los Derechos del Niño el 20 de noviembre de 1959, que incluye el siguiente principio: “Los niños tendrán pleno disfrute del juego y el entretenimiento, cuya finalidad será la de la niñez, educativa, social y las autoridades del Estado se esforzarán por promover el ejercicio de estos derechos en 1998, se organizó la Marcha Mundial contra el Trabajo Infantil para denunciar el hecho de que más de 300 millones de niños de entre 5 y 14 años en todo el mundo no pueden asistir a la escuela debido a la explotación.

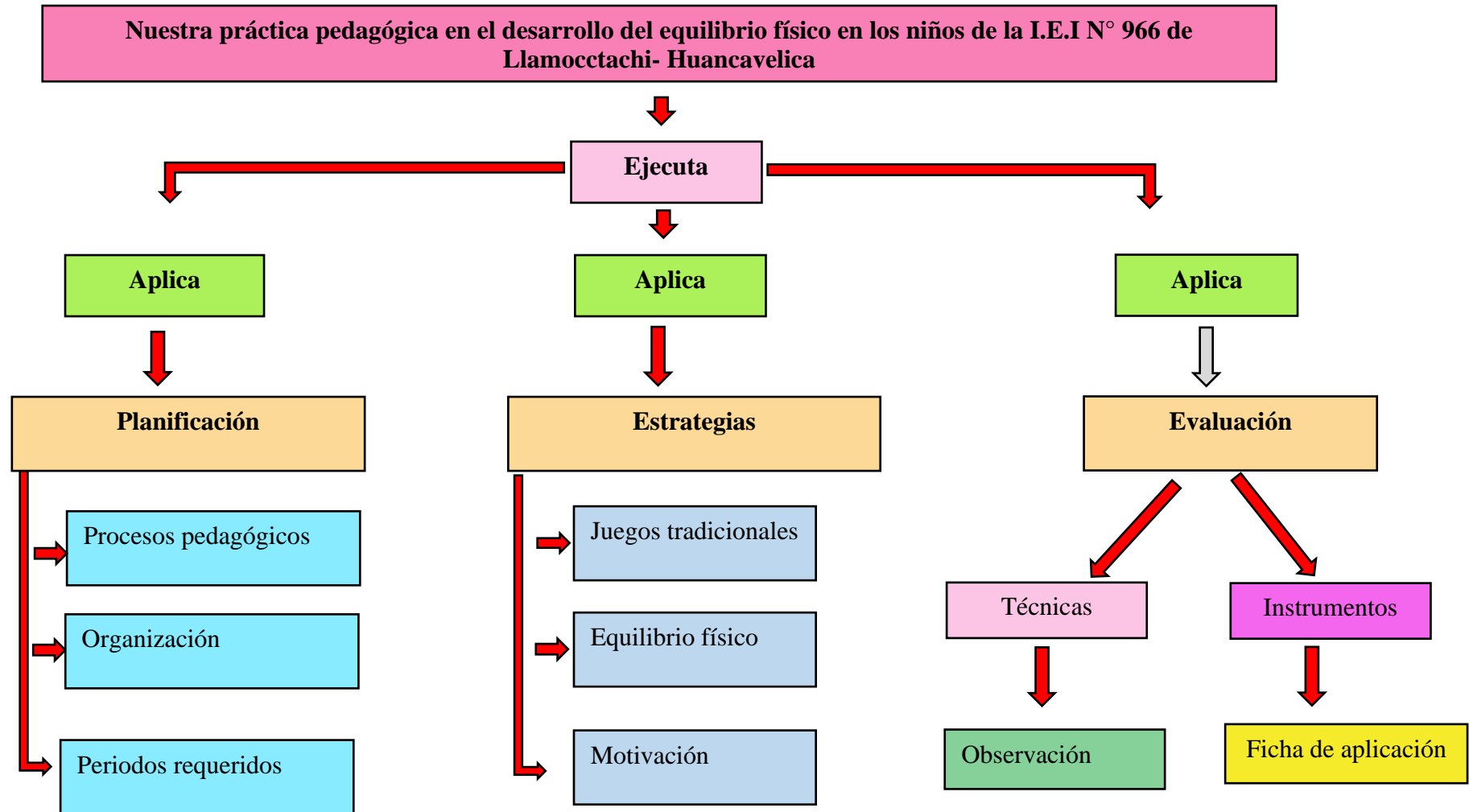
Así pues, la historia, el derecho jurídico y natural reconocen esta actividad inalienable del niño, puesto que juego y niño son sinónimos en su desarrollo, como Cabrera (2010), asevera: “Juego, infancia y educación física han formado una unión inseparable a lo largo de la historia en todas las épocas y lugares” (p. 14)

3.1.2. Características generales del juego

- **Placentero.** El objetivo del juego es hacer felices a los jugadores; nunca debería hacerlos sentir mal. Por ello, debemos inculcar en nuestros hijos el aprecio por el juego en sí, más allá de la importancia de ganar o perder.
- **Mundo aparte.** Jugar un juego es una excelente manera de escapar de la realidad, ya seas un niño o un adulto, y entrar en un mundo fantástico donde puedes encontrar la felicidad que no puedes conseguir en el mundo real.
- **Liberador.** Desde este punto de vista, el juego se entiende mejor como un escape de los rigores de la vida diaria, una actividad que nunca se impone.
- **Expresivo.** Nos ayuda a dejar de lado emociones y acciones que a menudo reprimimos.

- **Socializador.** Su transición del juego en solitario a actividades en grupo es una característica definitoria, especialmente para los niños en edad de escuela primaria.
- **Incierto.** El resultado del juego siempre está cambiando, que es lo que impulsa la presencia que nos cautiva a todos, ya que es una actividad creativa, espontánea y única.
- **Gratuito.** Es una expresión indiferente, sin sentido o egoísta. Debido a que evita que los jugadores pierdan, esta característica jugará un papel importante en los juegos para niños.
- **Ficticio.** Este reino de otro mundo es como un cuento animado; es fantástico, a diferencia de la vida real, y su mensaje es un simbolismo constante.
- **Convencional.** Todo juego (colectivo) es producto de un consenso alcanzado por los participantes, quienes también definen los parámetros, reglas y estructura interna del juego. La identidad, el sentido de sí mismo y la capacidad de un niño para contribuir a su comunidad están moldeados por las experiencias que tiene mientras juega (Expósito 2007 p. 23)

3.2 Identificación y Organización de las categorías inmersas en la reconstrucción (Mapa de la reconstrucción)



Después de examinar mi ejercicio de enseñanza, modifiqué inicialmente la estrategia de planificación que resultó apropiada. Comprendía que la secuencia metodológica debe ser considerada durante las actividades para desarrollar este momento relevante del equilibrio físico, que me ha facilitado el desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos tradicionales. Actualmente, intento optimizar el tiempo y cumplir con todas las sesiones programadas. De igual manera, considere los fundamentos teóricos que respaldan mis sesiones planificadas para mis estudiantes. En este contexto, considera los juegos tradicionales innovadores como tácticas de motivación, lo que permite observar el interés y la implicación de los estudiantes.

Es importante destacar que los recursos y materiales se han creado y utilizando materiales reciclados y, estos materiales despertaron la curiosidad de los niños, utilizando de manera adecuada cada instante de la actividad realizada. Así mismo, también se desarrolló los instrumentos de evaluación apropiados donde se recolectaron los datos y se han demostrado los éxitos alcanzados en la etapa de aprendizaje.

Conseguir que los niños mejoren su equilibrio físico mediante juegos tradicionales novedosos y me siento complacida de haber perfeccionado mi método de enseñanza y tener en cuenta la secuencia metodológica según la prioridad de aprendizaje de los estudiantes.

3.2.1. Teorías explícitas

Según Guerra (2020), la investigación se llevó a cabo con una perspectiva holística, contemplando los aspectos necesarios para abordar de manera integral los desafíos educativos. Se implementaron metodologías innovadoras, como la investigación acción pedagógica, para involucrar activamente a docentes, niños y miembros de la comunidad en el proceso de aprendizaje. La teoría explícita se integrará de forma natural en el proceso de

reconstrucción del proyecto de investigación. Se utilizaron enfoques participativos que permitan a los participantes reflexionar sobre sus prácticas, identificar áreas de mejora y colaboración en la implementación de soluciones pedagógicas. Se emplearon herramientas tecnológicas avanzadas para recopilar y analizar datos eficientemente y para facilitar la comunicación y el intercambio de ideas entre los distintos actores involucrados. El enfoque principal del estudio fueron prácticas de instrucción innovadoras que fomentan el desarrollo de su equilibrio físico. Para incorporar mejor la tecnología en el aula y fomentar la diversidad y la inclusión, se exploraron nuevos métodos.

En última instancia, la investigación aspira a contribuir al avance de la educación mediante la generación de prácticas innovadoras que mejoren la calidad y la equidad educativa para todos los estudiantes y el desarrollo del equilibrio físico. Se identifica a los participantes y se sigue el desarrollo del equilibrio físico.

3.2.1.1 Metodología.

Es el método de instrucción en el salón de clases que debe adaptarse a los intereses y requerimientos de nuestros estudiantes, sin descuidar sus ritmos, estilos y aspectos etarios.

Para Ortiz & Salcedo (2020). Se definen como:

La didáctica como una disciplina que "evalúa, comprende y potencia las interacciones que ocurren en la actividad educativa, así como los procesos de enseñanza-aprendizaje, las actividades de formación docente y un conjunto de tareas relacionadas". Resalta su función en la educación completa del alumno y en la mejora de estrategias de enseñanza. (p. 56)

3.2.1.2 Estrategias.

Son las acciones planificadas en la que una metodología activa y participativa, permite a los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que interactúan de manera directa con el contenido mediante vivencias relevantes. Este tipo de práctica concuerda con las perspectivas constructivistas, en las que el aprendizaje resulta más eficaz cuando los estudiantes participan de forma práctica y reflexiva en el proceso pedagógico.

Para Lissabet (2018), sostiene que:

Las estrategias pedagógicas están "directamente vinculadas con un proceso de organización y realización de tareas que persiguen promover el aprendizaje relevante en los alumnos". Esto conlleva la elección y uso de técnicas y recursos pedagógicos apropiados para fomentar la comprensión y el uso de los conocimientos obtenidos (p. 15).

3.2.1.3 Recursos.

Son los medios de enseñanza-aprendizaje que entregamos para obtener un objetivo previsto; así como los materiales, recursos tecnológicos y actividades diseñadas para facilitar la comprensión y asimilación de conocimientos. También permite el desarrollo de habilidades en los estudiantes y la comunicación entre los mismo, fortaleciendo el trabajo colaborativo.

Para Marín (2020), sostiene que:

Los medios educativos son "recursos organizados y diseñados para ayudar a los instructores a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje adaptándolos a las necesidades de sus estudiantes y al entorno del aula" (p. 38).

3.2.1.4 Juego.

Es una acción dinámica y espontánea que se emplea principalmente en la niñez, por lo que actualmente se emplea como una táctica pedagógica.

Arija (2021), sostiene que el:

“El papel del juego en el aprendizaje de los niños es multifacético; Es a la vez una parte intrínseca del desarrollo de los niños y una parte integral de la experiencia en el aula, permitiéndoles descubrir, experimentar, manipular y mejorar sus conocimientos a través del juego”. (p. 15)

Para Piaget el juego es una acción natural que muestra el progreso cognitivo de los niños en distintas fases. De acuerdo con él, el juego es esencial para la asimilación, un proceso a través del cual los niños incorporan nuevas vivencias en sus esquemas mentales ya existentes.

Así mismo, para Vygotsky percibe el juego como un ejercicio crucial para el crecimiento social y cultural de los niños ya que promueve la asimilación de las normas sociales y el fomento de competencias cognitivas avanzadas, tales como la autorregulación y la solución de problemas. Enfatiza que el juego simbólico brinda a los niños la oportunidad de actuar en su "zona de desarrollo próximo" (ZDP), adquiriendo habilidades que resultarán inaccesibles sin el respaldo del ambiente social.

3.2.1.5 Características del juego.

Piaget analiza el juego como una actividad crucial para el progreso cognitivo y emocional del niño, identificando las siguientes características:

- **Asimilativo:** Permite a los niños internalizar experiencias nuevas integrándolas a esquemas mentales existentes.
- **Progresivo:** Cambia según las etapas del desarrollo cognitivo, evolucionando de lo sensoriomotor a lo simbólico ya los juegos de reglas.
- **Motivación intrínseca:** Los niños juegan por el placer que el juego en sí mismo les proporciona, no por una meta externa.

3.2.1.6 Teorías de los juegos.

Para López, J., & Vázquez, P. (2018). Aplicadas a la educación de niños ofrecen herramientas y marcos que promueven el aprendizaje interactivo, el desarrollo cognitivo y social, y la resolución de problemas. Aquí se exploran los principales enfoques y su impacto en la educación infantil:

Juegos como estrategia de aprendizaje activa Los juegos en la educación infantil promueven el cultivo de habilidades sociales como la cooperación, la negociación y la resolución de disputas, junto con el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades proactivas a través del juego interactivo y la participación con el entorno y los compañeros.

Teoría de juegos cooperativos Este enfoque enfatiza la importancia de la colaboración sobre la competencia, un valor fundamental en la educación infantil. Así mismo, enseña a los niños a trabajar en equipo para alcanzar objetivos compartidos. Refuerza valores como la empatía, la comunicación efectiva y el respeto mutuo.

Juegos de rol y creatividad Permiten a los niños explorar diferentes perspectivas, desarrollar habilidades de resolución de problemas y practicar comportamientos sociales en un entorno seguro. Ayudan a los estudiantes a comprender roles sociales e incluso la creatividad y la imaginación.

Juegos de competencia saludable (Suma cero y no cero)

Introducir juegos competitivos moderados apoyo a los niños a desarrollar habilidades para manejar el éxito y aprender de los errores.

3.2.1.7 Tipos de juego.

Para Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014), comprende los siguientes:

El juego simbólico

El juego simbólico, se encuentra entre las referencias más relevantes. Es una función mental eficaz que surge alrededor del sexto mes de vida. Este movimiento ascendente es cada vez más complejo y mejor y se basa en interacciones que son importantes para la atención médica.

Tipos de juegos simbólicos

Para Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014), los clasifican en los siguiente:

El juego Socio dramático Esta es la etapa en la que el joven asume una personalidad y vive una historia como el héroe que da vida a un evento.

El juego simbólico diferido En este sentido, fabrica escenarios o narraciones completas mediante el uso de muñecos u otros pequeños accesorios.

El Juego motor Significa, por un lado, el involucramiento total del cuerpo, donde las extremidades son el centro de acto, y por otro, la implicación óculo-manual que impulsa al niño a realizar hechos finos.

Juego de reglas Son proverbios cuya frecuencia aumenta a medida que más y más niños se unen y siguen reglas en las que todos están de acuerdo.

Juegos de construcción. A pesar de su potencial inclusión en el juego simbólico, mantiene, define y sugiere rasgos de gestión de prioridades espaciales que tienen avances significativos en el dominio lógico-matemático.

Juegos didácticos

Estos juegos presentan varios resultados posibles y animan al joven a utilizar sus conocimientos para resolver problemas.

Juegos musicales Estos son los que ayudan al procesamiento auditivo y las habilidades de combinación de un niño pequeño para que pueda descubrir su propia voz musical única.

Juegos Literarios. Son aquellos que involucran la narración o creación.

Juego Físico Corporales. Considerar las actividades del cuerpo con la finalidad de los juegos (Cosquillas, empujones desplazamiento)

Juego grafico plástico El niño plasma la realidad a través de la delineación, modelado, imagen o pintura.

3.2.1.8 La motivación.

Para González, C., Corrales. L., & Sánchez, R. (2023), sostienen que:

El concepto de motivación proviene del verbo latino "motivar", que implica moverse, mover, poner en marcha. Cuando un estudiante desea estar preparado para la acción aprende algo, lo consigue con más facilidad que aprender algo, cuando rechaza o se muestra indiferente. La motivación comprende todas las condiciones y procedimientos internos que trasladan a un individuo, al comienzo, la gestión y conservación de una actividad.

3.2.1.9 Tipos de motivación.

Para González, C., Corrales. L., & Sánchez, R. (2023), comprenden la:

Motivación intrínseca. Es la inclinación a realizar actividades, porque son significativamente interesantes o satisfactorias, sin depender de recompensas externas. Este tipo de motivación está relacionado con el disfrute y el interés personal en la tarea.

Motivación extrínseca. Se detalla a la realización de actividades para lograr recompensas externas o evitar sanciones. En este caso, el comportamiento está impulsado por factores externos más que por el interés interno en la tarea.

Así que la propuesta pedagógica, fundamentada en el enfoque de los juegos tradicionales ya que tiene un impacto favorable en lograr que los estudiantes se impactaran motivados y que consigan la motivación interna, que experimenten una sensación positiva; así mismo, debido al interés que produce la propia actividad, se mantuvieron incentivados con involucrarse en completo desarrollo con la sesión de aprendizaje.

3.2.1.10 La motivación y sus efectos en el aprendizaje.

La estimulación y sus resultados con la formación

- La animación estimula la intención de formarse.
- Hay objetivos que alcanza el alumno mediante el desempeño escolar
- Las variables que definen la motivación en el salón se dan a través de la positiva interacción entre alumnos y docente.
- Es motivante condicionar la forma de razonar del alumno y el tipo de aprendizaje resultante.

3.2.1.11 Juegos tradicionales.

Para García (2000), sostiene que:

Los juegos tradicionales son actividades culturales transmitidas de generación en generación que involucran reglas claras, espontaneidad y un carácter lúdico que representan una expresión simbólica de la cultura que refuerza los lazos sociales ya que son actividades lúdicas que han prevalecido en diferentes comunidades a lo largo del tiempo. Son parte del patrimonio cultural inmaterial y reflejan valores, normas y tradiciones específicas de una sociedad.

Además, los juegos tradicionales son actividades típicas de un contexto, que son efectuados sin la necesidad de materiales tecnológicos complejos; es decir, únicamente se necesita la función del propio cuerpo o de algunos medios básicos del contexto y que se puedan obtener con facilidad, tales como recursos de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, hojas, entre otros).

3.2.1.12 Importancia de los juegos tradicionales.

Para García (2000), sostiene las siguientes razones:

- Los juegos tradicionales son esenciales porque fortalecen los lazos sociales y transmiten valores culturales. Actúan como un vehículo para preservar el patrimonio cultural, permitiendo que las generaciones más jóvenes comprendan y perpetúen las tradiciones de su comunidad.
- Los juegos tradicionales son cruciales para el desarrollo integral de los niños, ya que mejoran las competencias físicas, cognitivas y sociales. Además, potencian el sentimiento de pertenencia y de identidad cultural al conectarse con las costumbres locales.
- Destaca que los juegos tradicionales contribuyen a la educación emocional y al avance de competencias sociales, como la cooperación y el respeto por las reglas. También son una herramienta valiosa para impulsar la actividad física en la niñez.

3.2.1.13 Tipos de juegos tradicionales.

Para Sánchez (2013), lo clasifica en:

- Agon. Juegos competitivos donde el éxito depende de habilidades y destrezas (carreras o juegos de pelota).
- Alea. Juegos basados en el azar o la suerte (juegos de dados).
- Roles. Juegos de simulación o roles (jugar a ser policías y ladrones).
- Ilinx. juegos que buscan experimentar vértigo o desequilibrio (girar o saltar).
- Juegos de calle o al aire libre. Actividades realizadas en espacios abiertos (la cuerda, el trompo).
- Juegos cooperativos. Juegos que fomentan la colaboración entre los participantes (la cuerda colectiva).
- Juegos simbólicos. Juegos que implican simulación y creatividad (juegos de roles).
- Juegos motores. Actividades que involucran movimiento físico (carreras de sacos).
- Juegos de reglas. Actividades que requieren seguir normas establecidas (escondite).
- Juegos creativos. Juegos que estimulan la imaginación y la expresión artística (juegos de dibujo o narración).

Según Sailema, A. y Sailema, M. (2018), lo clasifican en:

- Juegos de indagación. Son los juegos de búsqueda de las habilidades y de maniobra, donde la persona examina su entorno o su objeto mediante la creatividad, para vencer los obstáculos más dificultosos.
- Juegos de imitación. Se refiere a los juegos de emulación, representación y de funciones que llaman la atención en su ambiente, en el cual los niños o adultos presentan un ambiente ficticio.

- Juegos de persecución. Es la selección de ideas y pautas explícitas del área recreativo, siempre se juega en base a una idea central.

3.2.1.14 Ventajas de los juegos tradicionales en educación inicial.

La educación inicial representa una de las fases en las que el juego dedicarse al papel sustancial, promoviendo el desarrollo de los niños. El uso de los juegos clásicos en esta fase tiene múltiples beneficios, ya que fomenta el aprendizaje desde dos perspectivas; por un lado, desde el entendimiento del legado cultural de la sociedad, y por otro, desde el fortalecimiento del crecimiento psíquico, físico y social de los niños, promoviendo en última instancia un desarrollo integral y fundamental en estas etapas tempranas.

- Promueven el desarrollo psicomotor al estimular habilidades como la organización, el equilibrio la estabilidad y la fuerza.
- Fomentan la interacción social, ayudando a los niños a aprender normas de convivencia, respeto y cooperación.
- Fortalecen la identidad cultural al transmitir tradiciones locales y valores comunitarios.
- Desarrollo de competencias emocionales como el manejo de la frustración y el trabajo en equipo.
- Estimulación el ingenio imaginación a través de actividades simbólicas.
- Promoción de hábitos saludables al integrar actividad física en la rutina diaria.
- Potencian el aprendizaje mediante la interacción social.
- Permiten a los niños desarrollar habilidades cognitivas al enfrentarse a retos y resolver problemas dentro del juego.
- Estimulan en el área de crecimiento cercano, ya que los niños aprenden con el apoyo de otros.

3.2.1.15 Equilibrio físico.

Para mantener el orden y la coordinación de diversas estructuras del cuerpo humano, el sistema nervioso central debe estar totalmente controlado. También consta de etapas como la medición, el control impulsar el tono muscular que son importantes para mantener la posición y realizar actividades a lo largo de la vida.

Carbonero y Cañizares (2016), refiere al respecto que:

A pesar de su aparente insignificancia, cada acción requiere un acto de equilibrio entre los procesos físicos y mentales. Diferenciar entre músculos agonistas, antagonistas, sinérgicos y fijadores es fundamental en las actividades motoras.

La coordinación hace posible el ordenamiento de ese trabajo muscular (López y Garoz, 2004). Los músculos agonistas, que se contraen cuando los dedos se doblan, y los músculos antagonistas, que se relajan, son responsables de la flexión básica de la falange de la mano. Es decir, siempre habrá un contra movimiento siempre que realicemos cualquier tipo de acción. Debido a que el Sistema Nervioso Central (SNC) lo regula todo, a medida que se desarrolle tendremos mucho control. (p. 26)

Bernal (2002), ante la pregunta de ¿Qué es el equilibrio? Referencia: “El equilibrio es una cualidad de la coordinación que, aunque muy importante, es otra parte de la coordinación de los movimientos humanos. Además, es un factor influyente en el control postural estático y dinámico” (p. 7)

Otro autor, Carbonero y Cañizares (2017), refieren sobre el equilibrio en los siguientes términos:

Es un aspecto particular de las habilidades motoras que involucra la percepción. Es una capacidad con un dominio instintivo más amplio que está genéticamente programada y desarrollada a través de la evolución; está contenido dentro de la dimensión introspectiva del individuo. Abarca las tareas esenciales de estar alerta, atento y vigilante frente a la constante atracción de la gravedad sobre el cuerpo humano. (p. 18)

Nuevamente recurrimos a Bernal 2022), donde se lee que también puede entenderse como una restauración continua de piezas desequilibradas. Para empezar a correr, por ejemplo, tenemos que romper nuestro equilibrio estático. Partiendo de la posición de desequilibrio, realizaremos una posición de equilibrio para permitir que nuestro cuerpo se ajuste al nuevo desplazamiento, creando una serie de desequilibrios y equilibrios continuos que componen la carrera u otros movimientos de movimiento.

3.2.1.16 Los tipos de equilibrio.

Los anatomistas y profesionales de la salud utilizan la postura de una persona y las acciones que realiza en un momento dado para determinar el equilibrio:

- La estática, también conocida como estabilidad, se caracteriza por el hecho de que la postura de una persona se mantiene sobre una superficie plana, lo que significa que no se mueve.
- Dinámico, se trata de estabilidad, que se caracteriza por mantener la postura mientras estamos en movimiento.

El mantenimiento de la postura en estabilidad dinámica y estática depende de la capacidad del cuerpo para vencer la gravedad. Para mantener el equilibrio o fortalecer o corregir algunas posturas inapropiadas, generalmente se practican algunos ejercicios, tales como:

- Circular en recta línea con un pie delante del otro y realizar movimientos con los brazos.
- Colocar las manos en la cintura, a los costados, frente a ti o agarrando un objeto.
- Fortalecer la postura y los músculos de las extremidades. Mientras camina, alterne entre mover los brazos y doblar los codos.
- Trabajar con superficies inestables y cambios de posición.

3.2.1.17 Teorías del equilibrio físico en educación inicial.

Sostiene lo siguiente:

Piaget (1952) citado por Gallahue., & Ozmun, J. (2006)

Jean Piaget, conecta las fases del desarrollo cerebral con las del equilibrio físico. Los ejercicios motores y el juego ayudan a los niños a adquirir equilibrio en la primera infancia, lo cual es importante para su desarrollo cognitivo ya que les permite coordinar sus movimientos y formar concepciones espaciales.

Gallahue y Ozmun (2006), estos autores:

Plantean que el equilibrio es una habilidad motora fundamental que se desarrolla progresivamente desde la primera infancia. Dividen el equilibrio en dos tipos:

Estático. Mantener una posición estable sin movimiento (ejemplo: Pararse en un solo pie).

Dinámico. Mantener el equilibrio durante el movimiento (ejemplo: Caminar sobre una línea).

En educación inicial, las actividades lúdicas son esenciales para estimular ambos tipos de equilibrio.

Vygotsky (1978), citado por Gallahue., & Ozmun (2006)

Desde la perspectiva socio-cultural, Vygotsky afirma que el equilibrio del cuerpo mejora al participar en interacciones sociales y practicar la mediación. Los niños comprenden mejor su entorno físico y desarrollan sus habilidades motoras mediante actividades grupales como ejercicios guiados o juegos tradicionales.

3.2.1.18 Importancia del equilibrio físico en educación inicial.

Gallahue, & Ozmun, (2006), sostiene los siguientes:

- Facilita la adquisición de habilidades motrices como correr, saltar o trepar.
- Mejora la coordinación y la postura, esenciales para realizar actividades cotidianas.
- Estimula el desarrollo neuromuscular, promoviendo una base sólida para habilidades físicas más complejas.
- Permite el desarrollo sensoriomotor ya que contribuye al aprendizaje de conceptos espaciales como arriba, abajo, cerca y lejos, que son esenciales para la construcción del pensamiento lógico-matemático.
- No solo es crucial para el control corporal, sino también para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.
- Contribuye al procesamiento sensorial adecuado, permitiendo que los niños respondan de manera efectiva a estímulos externos.

3.2.1.19 Evaluación educativa

Ministerio de Educación (2010), afirma que:

La evaluación educativa es el proceso que todo educador debe seguir para ser evaluado. Para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes a través del examen, la meditación y la evaluación, es necesario registrar continua y continuamente información sobre sus problemas, logros y progresos de aprendizaje. (p. 8)

El registro anecdótico y las observaciones de campo me ayudaron a emitir juicios mientras ponía en práctica mi práctica educativa innovadora. Documenté las actividades creativas de cada día; así mismo, para determinar si las son apropiadas y relevantes las estrategias pedagógicas que implementé produjeron resultados significativos.

3.2.1.20 Etapas de la evaluación.

El Currículo Nacional de la Educación Básica, crea un sistema de evaluaciones formativas que apunta al crecimiento de las habilidades de los estudiantes.

- a. Organizar de la Evaluación. Implica comprender a fondo las competencias a evaluar, incluyendo sus definiciones, capacidades asociadas y progresiones a lo largo de la educación básica. Es esencial analizar los estándares de aprendizaje del ciclo correspondiente para identificar con claridad las exigencias de cada nivel.
- b. Selección o diseño de situaciones significativas. El objetivo es brindar a los estudiantes oportunidades para usar e integrar sus habilidades en contextos del mundo real mediante la construcción o selección de escenarios que reflejen las dificultades del mundo real. Los escenarios ideales para que los estudiantes trabajen son aquellos que son interesantes, relevantes para sus vidas y, al mismo tiempo, difíciles y que están a su alcance.
- c. Utilización de criterios de evaluación para construir instrumentos. Se alude a la creación de herramientas de evaluación con criterios acordes a las habilidades de las competencias. Para describir los niveles anticipados de logro, estas herramientas deben

hacer evidente la combinación de talentos que los estudiantes utilizan cuando se enfrentan a una tarea.

- d. Comunicación de las reglas de evaluación a los estudiantes. Desde el inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, es crucial informar a los estudiantes sobre las competencias que serán evaluadas, los niveles esperados y los criterios de evaluación. Esto les permite comprender qué aprendizajes deben demostrar en las diferentes situaciones propuestas.
- e. Valoración del desempeño actual de los estudiantes. Implica analizar las evidencias recogidas para describir lo que el estudiante es capaz de hacer, identificando los saberes que pone en juego, las conexiones que disponen, así como los aciertos y errores principales. Esta información es vital para proporcionar una retroalimentación efectiva y ajustar la enseñanza según las urgencias relacionadas.
- f. Retroalimentación y ajuste de la enseñanza. Su objetivo principal es detallar el progreso del estudiante hacia las metas y logros en relación con los niveles de competencia. Si los profesores quieren adaptar sus métodos de formación para satisfacer las necesidades que han encontrado en sus alumnos, necesitan retroalimentación que sea detallada, útil y centrada en lo que necesita mejorar.

3.2.1.21 Material educativo.

Según Black y Wiliam (2018), sostienen que:

Consideramos como recurso didáctico a cualquier elemento que contribuya al crecimiento de capacidad de los niños en algún campo del currículo. En el salón de clases, la mayoría está al alcance de los niños en las áreas establecidas, mientras que otros están disponibles para su dosificación a lo largo del año, como sucede con los materiales que son fungibles, también señala que son herramientas físicas o digitales que los docentes y estudiantes utilizan para desarrollar actividades de aprendizaje. Estos materiales pueden

incluir textos, gráficos, sonidos, videos o aplicaciones interactivas que fomenten el aprendizaje significativo.

3.2.1.22 Material estructurado.

Según Mayer (2009), sostiene que:

Es el que ha sido diseñado de forma deliberada y estructurada con metas pedagógicas concretas. Este tipo de recursos abarca libros de texto, manuales educativos, actividades y recursos digitales interactivos que mantienen una secuencia coherente y en concordancia con el plan de estudios.

3.2.1.23 Material no estructurado.

Mayer (2009), sostiene que:

Como los recursos que, a pesar de no haber sido creados específicamente para propósitos educativos, pueden ajustarse al entorno de enseñanza-aprendizaje. Ejemplos de este tipo de contenido abarcan revistas, diarios, objetos del día a día, juegos de ocio y componentes del ambiente.

3.3 Plan de acción

Matriz de plan de acción general secuencia metodológica

OBJETIVOS	ACCIONES	TAREAS / ACTIVIDADES	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	RECURSOS	CRONOGRAMA Y/O TIEMPO	PRODUCTO
<p>Planificación</p> <p>PPA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de información entorno a los juegos tradicionales. - Diseñar del proyecto de aprendizaje para la proposición pedagógica alternativa. - Apuntes de la sesión sobre los juegos tradicionales. - Diseño de la lista de cotejo. 	<ul style="list-style-type: none"> - inspección de bibliografía. - historia de escrituras bibliográficas. - Leída del estatuto Curricular, revisar del currículo nacional, elección de competencias, capacidades e indicadores. - convenio de las actividades, - Elaboración de normas de convivencias. - verificación de bibliografía para proyectar la secesión metodológica 	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos teóricos de las categorías y subcategorías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Textos bibliográficos. - Computadora, impresora, y material de escritorio. - Internet - Currículo Nacional. 	<p>Un mes</p>	<p>Formalidades teóricas de la propuesta pedagógica alternativa.</p>

<p>Acción / Observación (PPA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución del proyecto de aprendizaje - Ejecución de las sesiones de los juegos tradicionales. - Manejo de la lista de cotejo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución de las competencias, capacidades e indicadores del proyecto de aprendizaje. - Ejecución de las acciones planificadas. - Evaluación de las sesiones de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos teóricos de las categorías y subcategorías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marco Curricular Nacional. PEI, PCI, DCN. - Programación diaria. - Carpeta Pedagógica. 	<p>Un mes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias seleccionadas para la aplicación de nuevas estrategias: juegos tradicionales
<p>Reflexión evaluación (PPA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lista de cotejo. - Confirmación para la propuesta pedagógica alternativa. - Aplicación de fichas de evaluación de las sesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación y reflexión sobre la nómina de verificación para la evaluación del proyecto de aprendizaje y sesiones. - Registro de diario de campo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos teóricos de las categorías y subcategorías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de verificación para la propuesta pedagógica alternativa. 		<p>Sesiones interventoras diseñadas</p>

Matriz de plan de acción general juegos tradicionales

OBJETIVOS	ACCIONES	TAREAS / ACTIVIDADES	FUNDAMENTOS TEÓRICOS	RECURSOS	CRONO GRAMA Y/O TIEMPO	PRODUCTO
<p align="center">Planificación</p> <p align="center">PPA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rastreo de información de sobre las diversas estrategias de juego tradicionales. - Acuerdo con los niños para toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inspección de bibliografía virtual. - Registro de textos bibliográficos. - Elección de estrategias de juegos. - convenio con los alumnos - Elaboración de las normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales y sus métodos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Textos bibliográficos. - Computadora, impresora, y material de escritorio. - Internet - Currículo Nacional. 	<p align="center">Un mes</p>	<p>Fundamentos teóricos de la propuesta pedagógica alternativa.</p>
<p align="center">Acción /</p> <p align="center">Observación</p> <p align="center">(PPA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de las estrategias de juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución con las normas y acuerdos de convivencia. - Aplicación de las estrategias de juego: equilibrio físico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos tradicionales y sus métodos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programación diaria. - Carpeta Pedagógica. 	<p align="center">Un mes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias seleccionadas para la aplicación de nuevas estrategias: juegos tradicionales

<p style="text-align: center;">Reflexión evaluación (PPA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de la adecuación con las estrategias de juego tradicionales. - Aplicar las fichas de evaluación en la hora de los juegos tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y recomendación de la efectividad de las estrategias de juego perseverante. 		<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de demostración para la sugerencia pedagógica alternativa. 		<p>Sesiones interventoras diseñadas</p>
--	---	--	--	--	--	---

Matriz del plan de acción específico

OBJETIVOS (ACCIONES)	TAREAS / ACTIVIDADES	UNIDAD DIDÁCTICA/ PROYECTO DE APRENDIZAJE	SESIONES Y/ O TALLERES	COMPETENCIA	MATERIAL EDUCATIVO	INDICADORES O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>- Desarrollar la planificación de la secuencia metodológica sobre los juegos tradicionales permite potenciar mis métodos de enseñanza con los niños y niñas de la I.E.I. N° 966 de Llamocctachi, Chinco, Angaraes, Huancavelica.</p>	<p>- Planificación de la secuencia metodológica del momento de los juegos tradicionales.</p>	<p>Proyecto de Aprendizaje</p> <p>- Aplicando los juegos tradicionales aprendo a organizarme y desarrollar el equilibrio físico.</p>	<p>Juegos tradicionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de canicas - Juego de san Miguel - Juego del lobo - Juego de silla - Juego de mundo - Juego de mata gente - Juego de pase el rey - Juego de carrera de encostalados - Juego de zapatito corderito 	<p>Identidad Personal</p> <p>- Se vincula con otras personas, evidenciando soberanía, conciencia con su primordial cualidades personales y seguridad en ellas, sin extraviar de vista su propio interés.</p> <p>Colaboración y tolerancia</p> <p>- Convive de modo democrata en cualquier entorno o situación y con todas las personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Currículo Nacional. - Guías de aprendizaje - Equipo de sonido - Videos educativos - Materiales reciclados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respetan las indicaciones y acuerdos de convivencia de manera ordenada. - Dialogan con sus compañeros sobre donde ha jugado. - Desarrollan los juegos de acuerdo a las reglas de juego. - Recuerdan al menos dos juegos tradicionales de acuerdo a su interés. - Desarrolla sus ideas en torno al juego realizado y se mantiene en

<p>- Aplicar estrategias de juego tradicionales para desarrollar el equilibrio físico en los estudiantes y ello permite mejorar mi práctica pedagógica.</p>	<p>- Aplicar estrategias para mejorar el equilibrio físico, escucha activa, para lograr el desarrollo socio emocional.</p>		<p>- Juego de agua y cemento</p>	<p>sin marginación</p>		<p>equilibrio. - Es evidente con seguridad sus criterios sobre la actividad desarrollada me gustan, no me gusta, me gusta mucho.</p>
---	--	--	----------------------------------	------------------------	--	--

3.4 Diseño de las acciones alternativas

En el marco de la investigación acción pedagógica titulada: “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica 2023”. El diseño de las acciones alternativas se centra en la reconstrucción y mejora constante de las estrategias pedagógicas aplicadas. Aquí se pretende desarrollar, implementar y evaluar diversas estrategias o cursos de acción alternativos que permitan alcanzar los objetivos establecidos de manera más efectiva. A continuación, se explica cómo este aspecto se relaciona con cada objetivo de la investigación mediante la programación de las sesiones de aprendizaje. El diseño de las sesiones se elabora de acuerdo a su contexto socio cultural como lo plantea Lev Vygotsky, debido a que los niños son quechua hablantes y en alguna medida también el español, por ello las instrucciones o recomendaciones para los juegos se realiza en los dos idiomas.

Por ende, el enfoque que se aborda es intercultural dialógico, porque busca el dialogo intercultural entre dos culturas para una convivencia armónica.

SESIONES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	FECHA	RESPONSABLE
Primera sesión Juego de canicas	Juegos tradicionales: postura y desplazamiento	10/10/23	Investigadoras
Segunda sesión Juego de San Miguel	Juegos tradicionales: posición corporal, movimiento y fuerza.	12/10/23	Investigadoras
Tercera sesión juego del lobo	Juegos tradicionales: habilidad, agilidad, movimiento corporal, visión y comunicación.	17/10/23	Investigadoras
Cuarta sesión Juego de sillas	Juegos tradicionales: habilidad mental, desplazamiento y concentración.	26/10/23	Investigadoras
Quinta sesión Juego de mundo	Juegos tradicionales: concentración, visualización y equilibrio (saltar)	04/06/24	Investigadoras
Sexta sesión	Juegos tradicionales: concentración, habilidad y movimiento.	06/06/24	Investigadoras

Juego de mata gente			
Séptima sesión juego de pase el rey	Juegos tradicionales: movimiento, concentración y fuerza	11/06/24	Investigadoras
Octava sesión juego de carrera de encostalados	Juegos tradicionales: equilibrio, desplazamiento, concentración y habilidad.	13/0624	Investigadoras
Novena sesión juego de zapatito corderito	Juegos tradicionales: concentración y desplazamiento, agilidad.	18/06/24	Investigadoras
Décima sesión juego de agua y cemento	Juegos tradicionales: movimiento, ubicación, rapidez y contacto.	20/06/24	Investigadoras

3.5 Criterios e indicadores para el seguimiento y evaluación de la propuesta pedagógica

Matriz de indicadores de logro o efectividad

HIPÓTESIS DE ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
- La ejecución de la planificación del ordenamiento metodológica para el desarrollo de los juegos tradicionales autorizar mejorar mi práctica pedagógica.	- Diseña sesiones para el momento de los juegos tradicionales con su respectiva secuencia metodológica. - Ejecuta sesiones para el desarrollo de los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico.	- Sesiones de aprendizaje. - Proyecto de aprendizaje. - Unidades didácticas. - Fichas de evaluación. - Cuaderno de campo.	- Escucha atentamente las indicaciones recapitulando lo que ha oído - Dialogo con sus compañeros quienes han jugado. - Seleccionar entre dos propuestas que se le presenta: qué quiere hacer y como lo quiere hacer.	- Proyecto de aprendizaje. - Unidad didáctica.
- La aplicación de las estrategias de los juegos tradicionales mejorar mi práctica pedagógica.	- Incorpora estrategias de juego tradicionales como: San miguel, carrera, el lobo, en el desarrollo del equilibrio físico.		- Practican normas de convivencia que regulan el equilibrio físico y de los juegos tradicionales. - Aumentar sus ideas en medio al juego ejecutado y sostiene el equilibrio. - Expresa tu opinión sobre la tarea realizada: Sea lo que sea, me gusta, lo disfruto mucho. - Se aplica reglas en los juegos: pide la palabra, aguarda que otro termine de jugar.	- Lista de cotejo. - Ficha de observación.

CAPITULO IV

EVALUACIÓN DE LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1. Sistematización de la información (reducción de datos)

A lo largo de la ejecución de la práctica pedagógica, llevé a cabo algunas acciones requeridas antes de comenzar con la implementación, por eso pensé en el aspecto estratégico. Considerando el tema de la estrategia, intenté abordar las dificultades que tenía en la práctica educativa: captar y mantener la atención de mis alumnos mientras estudiaban, no pudieron tener éxito en ningún sector porque no pudieron desarrollar las habilidades y conocimientos fundamentales que son requisitos previos para el éxito.

Por esta razón, organizamos sesiones de aprendizaje y/o proyectos educativos, enfocados en los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños y se involucraron en nuestra propuesta pedagógica, tomando en cuenta los diversos tipos de juego tradicionales para desarrollar el equilibrio físico. El primer proyecto fue: En la primera experiencia de

aprendizaje realizamos diversos juegos como el de las canicas, que definitivamente ayudo significativamente el equilibrio físico de los estudiantes. La segunda sesión; se desarrolló el juego de san miguel el cual es muy dinámico, donde los niños demostraron su emoción y sobre todo sus habilidades físicas. La tercera sesión: Jugamos el lobo se demostró a niños muy observadores en la sincronización de sus movimientos.

En el crecimiento de las sesiones interventoras, para ayudarte a evaluar si has aprendido o no todo lo necesario en cada nivel, he incluido una herramienta de evaluación en forma de guía de análisis.

Para asistir en este proceso, elaboré el método de observación sistemática y como herramienta, la guía de observación; en la que me permitió reconocer los retos y progresar en relación a los juegos tradicionales como estrategia.

Luego de haber utilizado el instrumento citado, los niños lograron un grado participación más alto en bueno y más bajo en regular porcentaje y mínimo en no logró. Los resultados mostraron que los métodos motivacionales utilizados en el aula se potenciaron una vez puesto en marcha el plan pedagógico.

4.1.1. Resultados en relación a mi práctica pedagógica deconstruida

CATEGORÍA: PLANIFICACIÓN			
Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones
Procesos pedagógicos	Al examinar mi cuaderno de campo, observo que llevo a cabo una adecuada planificación previa, teniendo en cuenta todos los procesos de enseñanza, según las necesidades de aprendizaje de los Estudiantes, pero en relación a la motivación, orgánico tácticas poco atractivas.	Esta práctica pedagógica no incluye componentes que aproxima la atención y la motivación de los niños, lo que provoca desinterés en el proceso de aprendizaje. Esto podría ser resultado de la ausencia de estrategias dinámicas, relevantes o enfoques enfocados en las necesidades e intereses de los niños.	Estoy convencido de que el acto de llevar a cabo una actividad puede afirmar que el acto de llevar a cabo una actividad puede afirmar. una organización preliminar, anticipando la previsión de una planificación futura, previendo una planificación anticipada. todos los materiales necesarios, incluyendo la objetivo de alcanzar en los niños el objetivo de estimular en los estudiantes el propósito de lograr en ellos. aprendizajes esperados
CATEGORÍA: ESTRATEGIAS			
Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones
Motivación	Al llevar a cabo el estudio de los 10 diarios de campo, puedo reconocer que no he implementado tácticas de motivación apropiadas en las sesiones de aprendizaje.	La desmotivación de los niños puede estar relacionada con la falta de conocimiento sobre sus características, exigencias, edades y estilos de aprendizaje. Esto indica que no estoy considerando aspectos clave para personalizar las estrategias pedagógicas, lo que dificulta captar su interés y fomentar su participación activa.	Estoy segura de que tengo problemas con estimular la curiosidad de los niños, dejando en claro que la motivación es el objetivo de inicio para producir el logro de los aprendizajes.
CATEGORIA: EVALUACIÓN			

Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones
Técnicas	Tras la revisión de los diarios de campo, es evidente que no detallé la técnica y criterios en la evaluación según los desempeños de grado.	Por lo tanto, las profesoras somos de todas formas las encargadas de enseñar y observamos a nuestros niños y apuntar en registro anecdótico, vinculados al aspecto Comportamiento y el logro de sus aprendizajes.	El método de la observación espontánea me facilita mostrar los indicadores, desempeños, capacidades y competencias en los niños.
Instrumentos	Usar la evaluación de la guía al final de cada sesión de aprendizaje no es algo que priorice durante la creación de las sesiones; más bien, lo guardo para después de que se complete el propósito de aprendizaje.	Durante la realización de las sesiones de aprendizaje no prioriza la utilización de la guía de evaluación diaria, solo la llevo a cabo al concluir la unidad o proyecto de aprendizaje.	Así que no llevo a cabo un proceso de evaluación apropiada y no puedo realizarla juicios de valor para rectificar las equivocaciones.

4.1.2. Resultados en relación a mi práctica pedagógica reconstruida

CATEGORIA: PLANIFICACIÓN			
Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones
Procesos pedagógicos	He continuado cultivando una sólida formación de planificación adecuada en las sesiones de aprendizaje, tomando en cuenta todos los factores relevantes procesos de enseñanza, caracterizando los juegos tradicionales como estrategias de incentivación.	Porque, entendí que el juego en los niños, es de mucha prioridad para su crecimiento integral. De acuerdo con Piaget y Vygotsky, el juego promueve el aprendizaje, la interacción social y la formación del saber. Además, es un pilar fundamental en la educación temprana, dado que fomenta el crecimiento cognitivo, social y emocional de forma divertida y relevante.	Una organización estructurada, contextualizada y planificada permite el logro de los aprendizajes de los estudiantes a través de estrategias motivadoras antes, durante y después de las experiencias de aprendizaje coadyuva la formación holística de los niños.
CATEGORIA: ESTRATEGIAS			
Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones

Motivación	En relación con el uso de estrategias motivadoras basadas en diversos juegos tradicionales como: las canicas, el lobo, san miguel, entre otros, ha propiciado que las sesiones de aprendizaje sean más intensas, motivadoras y estimulantes, ya que se replican a petición de los estudiantes.	La implementación de estrategias incentivadoras a base de juegos tradicionales, ha generado un efecto beneficioso en las sesiones de enseñanza ya que estas actividades no solo incrementan la implicación y la importancia con los alumnos, sino que también transforman el proceso de aprendizaje en una vivencia más activa y relevante, es por ello promueven la motivación interna y el vínculo emocional y sobre todo el equilibrio físico.	La motivación es un proceso esencial en la pedagogía, ya que impulsa y orienta el aprendizaje de los niños. Utilizar juegos tradicionales de su preferencia como estrategia inicial no solo capta su interés, asimismo que también favorece un aprendizaje más significativo y atractivo, adaptado a sus intereses y necesidades.
CATEGORIA: EVALUACIÓN			
Subcategoría	Descripción	Interpretación	Conclusiones
Técnicas	Luego de realizar revisado los diarios de campo de la reconstrucción, puedo visualizar que ahora puedo ejecutar y formular indicadores de evaluación de acuerdo a las competencias, es decir, que consiste en una observación más detallada y descriptiva del desempeño de los niños, enfocándose en cómo aplicar sus habilidades y conocimientos en diferentes contextos.	Implementar una actuación pedagógica efectiva es mi objetivo cuando utilizo la técnica de observación. Me ayuda a ver los problemas y abordar mis deficiencias como docente con prontitud.	La técnica de observación sistemática, organizada, planificada, permite evidenciar el logro de los aprendizajes de los estudiantes a través del enfoque por competencias.
Instrumentos	durante el desarrollo de las secciones de aprendizajes enfatizo en primer lugar al uso de diario de campo, guía de entrevista durante el proceso desarrollo de la sección de aprendizaje . luego de finalizar sus trabajos pasamos a registrar los resultados en la ficha de observación cuya evidencias se guardaron en sus respectivos portafolios de los estudiantes.	Vi la importancia de utilizar herramientas de evaluación para mostrar qué tan bien aprendían los estudiantes en función de sus talentos y habilidades, y al hacerlo pude abordar ciertas deficiencias en mi enfoque de enseñanza.	La aplicación de los instrumentos de evaluar de manera apropiada me permite identificar con precisión del aprendizaje en el niño de acuerdo a los niveles de desempeño.

4.2. Validación de la información de resultados (triangulación).

Consolidado de la evaluación de la efectividad en relación al primer indicador de logro

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																				
Indicadores	Sesión 1			Sesión 2			Sesión 3			Sesión 4			Sesión 5			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Sesión 9			Sesión 10			Resultados					
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP			
Interpretar fuentes teóricas en relación a teorías de motivación basados en juegos tradicionales	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
Seleccionar las estrategias de motivación basadas en juegos tradicionales	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	
plasma sesiones de aprendizaje que demuestran estrategias de motivaciones destacadas en juegos tradicionales	X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			X			9	1	

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la planificación de estrategia de motivación basadas en juegos tradicionales con soporte teórico.

Leyenda: Pertinente: P

Poco pertinente: PP

Nada pertinente: NP

Consolidado de la evaluación de la efectividad en relación al segundo indicador de logro

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																	
Indicadores	Sesión 1			Sesión 2			Sesión 3			Sesión 4			Sesión 5			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Sesión 9			Sesión 10			Resultados		
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP
Aplicación de sesiones de aprendizaje.	X				X		X			X			X				X		X			X			X			X			8	2	
Desarrollo de juegos como estrategias de motivación.	X				X		X			X			X				X		X			X			X			X			9	1	
caracterización y precisar las sesiones de aprendizaje en los diarios de campo.	X				X		X			X			X				X		X			X			X			X			9	1	
Evaluar la efectividad de las estrategias de motivación basados en juegos.		X			X			X			X			X			X			X			X			X			X		9	1	

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la ejecución de estrategia de motivación basadas en juegos

tradicionales con soporte teórico

Consolidado de la evaluación de la efectividad en relación al tercer indicador de logro

CATEGORÍA: PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS																																				
Indicadores	Sesión 1			Sesión 2			Sesión 3			Sesión 4			Sesión 5			Sesión 6			Sesión 7			Sesión 8			Sesión 9			Sesión 10			Resultados					
	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP	P	PP	NP			
Revisar fuentes teóricas en relación a herramientas de evaluación.		X		X			X			X			X			X			X			X			X			X						9	1	
Elaborar el instrumento de evaluación oportuna			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X						9	1	
fijar el instrumento de evaluación.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X						9	1	
Evaluar los resultados del instrumento de evaluación.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X						9	1	
Interpretar las respuestas del instrumento de evaluación.			X	X			X			X			X			X			X			X			X			X						9	1	

INDICADOR DE LOGRO: Contar con 10 sesiones de aprendizaje que evidencian la ejecución de estrategia de motivación basadas en juegos tradicionales con soporte teórico

4.2.1. *Triangulación de la información*

Para validar la triangulación metodológica, se empleó las conclusiones de los instrumentos de la recolección de datos de cada una de la categoría y las subcategorías respectivas: diario de campo, guía de entrevista y la lista de cotejo.



4.2.2. Triangulación de diario de campo

Se ha triangulado la información analizando los tres instrumentos de investigación: diario de campo, lista de cotejo y ficha o guía de entrevista.

DIARIO DE CAMPO 01	DIARIO DE CAMPO 07	DIARIO DE CAMPO 10	REFLEXIÓN CRÍTICA
<p>En este diario me di cuenta de que todavía me queda mucho camino por recorrer antes de poder planificar y ejecutar el juego a tiempo y con éxito, y también tengo ciertos recursos didácticos que necesito adquirir. Aunque todavía falta el aporte de los niños al progreso del proyecto, mi tolerancia me da el valor para seguir reevaluando e implementando nuevas estrategias para darle más propósito al trabajo de los niños. El uso del registro de</p>	<p>En este diario pude notar que mis obstáculos previos ya han sido vencidos al poder dosificar el tiempo en la hora de los juegos tradicionales. Considero de gran relevancia la organización de los juegos tradicionales. Creo que mi fortaleza radica en la tenacidad y necesito reconsiderar el trabajo en desarrollar el equilibrio físico. La planificación, el uso de recursos y la formulación de estrategias a lo largo de la secuencia metódica son áreas</p>	<p>En este cuaderno de campo se presentan las secuencias metodológicas se ha conseguido llevar a cabo de forma correcta, lo que facilita el manejo de los juegos tradicionales, permitiéndoles desarrollar su equilibrio físico. Valoré la participación de los estudiantes al desarrollar el proyecto. Se han mejorado una serie de habilidades e indicadores en el aprendizaje de los niños mediante la aplicación de métodos de juego</p>	<p>En el diario de campo 01. La información que recopilé de los "juegos tradicionales", un enfoque educativo alternativo, reconsideraré algunos pasos ya que el diseño y la ejecución del juego eran problemáticos, los materiales no eran satisfactorios y el plan del proyecto era en general insatisfactorio.</p> <p>El segundo diario 07 muestra que los obstáculos anteriores están siendo</p>

<p>evaluación para registrar de manera permanente sus éxitos y desafíos. Todavía hay falencias en el cuidado de los niños con baja autoestima, es necesario continuar explorando más acerca de las estrategias y técnicas de los juegos tradicionales y las categorías y subcategorías consideradas.</p>	<p>en las que actualmente tengo dificultades. Debo continuar explorando más acerca la secuencia metodológica y las teorías explícitas.</p>	<p>tradicionales en diferentes ámbitos. El uso de estrategias y herramientas ha mejorado la experiencia de aprendizaje de los jóvenes.</p>	<p>conquistados con tesón, y en el tercer diario, el número 10, los desafíos que viví ya están totalmente conquistados. Esto proporciona a los niños estabilidad emocional en todo momento y tiene en cuenta los intereses que manifiestan en sus juegos tradicionales.</p>
--	--	--	---

4.2.3. *Triangulación de instrumentos*

Diario de campo	Lista de cotejo	Guía de entrevista
<p>Es una herramienta que permitió registrar los sucesos educativos y didácticos que tuvieron lugar a lo largo de la implementación de la propuesta pedagógica alternativa. El objetivo de documentar 10 diarios de campo fue identificar áreas de mejora</p>	<p>A medida que avanzabamos las sesiones de evaluación, esta herramienta nos ayudó a ver los éxitos y fracasos de mis alumnos en las distintas etapas de medición de su aprendizaje. Podemos ver su progreso en una variedad de áreas</p>	<p>Es otro instrumento que contribuye a recolectar datos sobre el comportamiento de los niños y niñas durante el desarrollo de los juegos tradicionales en las áreas, donde se han hecho el uso en cada etapa. Estos nos han brindado la</p>

<p>a través de la reflexión crítica e identificar deficiencias. Los registros del diario de campo me brindan la oportunidad de examinar de forma detallada el trabajo que llevamos a cabo en el aula, así como el desempeño tanto mío como de la profesora de aula; así mismo, de mis niños y niñas durante los juegos tradicionales.</p>	<p>temáticas, así como sus conjuntos de competencias y capacidades en expresión. Juegos tradicionales, que ayudan mucho en la coordinación física y el equilibrio.</p>	<p>oportunidad de observar logros asombrosos en la organización de los juegos tradicionales de forma independiente para los niños y niñas, y de esta manera su habilidad en desarrollar su equilibrio físico y la coordinación.</p>
---	--	---

4.3. Interpretación y evaluación de resultados

Estos instrumentos de investigación me brindaron la oportunidad de observar el progreso de mi práctica pedagógica, facilitándome la mejora de los obstáculos que surgían, reflexionando al diario sobre mis puntos fuertes y débiles. El diario de campo ha sido fundamental realizar un seguimiento de los éxitos y fracasos del período de sesiones; la lista de verificación me ayudó a evaluar el desarrollo de los niños y, por extensión, mis propios métodos de enseñanza; y la hoja de observación me permitió registrar una variedad de comportamientos de los estudiantes; todas estas herramientas han sido útiles para recopilar datos sobre la implementación de la propuesta pedagógica alternativa.

CATEGORÍA: PLANIFICACIÓN				
Subcategoría	Observador interno Cuaderno de campo	Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación	Docente investigador Diario de campo	Conclusiones
Procesos pedagógicos	En el diario de campo se evidencia que preveo con anticipo con la secuencia y procesos pedagógicos, además elabora los materiales que va necesitar.	La hoja de observación ilustra claramente que la docente planificó y realiza sus sesiones todos los días. También muestra cómo se estructuran las actividades de desarrollo del equilibrio físico de los niños.	La planificación es uno de mis puntos fuertes y me preocupa que todos los procedimientos de instrucción lo estén utilizando.	Esta evaluación se basa en la organización por parte del instructor de todas las actividades para promover el desarrollo del equilibrio físico a través de juegos tradicionales, según lo confirmado por la hoja de observación del investigador, el diario de campo del docente o acompañante del aula y el diario de campo del investigador.
CATEGORÍA: ESTRATEGIA				
Subcategoría	Observador interno Cuaderno de campo	Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación	Docente investigador Diario de campo	Conclusiones
Motivación (juegos tradicionales)	La docente conduce estrategias motivadoras, concerniente a los juegos tradicionales; de manera similar, describe prácticas pedagógicas que fomentan un crecimiento más equilibrado en los estudiantes al mejorar la motivación intrínseca y facilitar el mejor uso posible de los procesos inherentes de enseñanza y aprendizaje.	La profesora en el trascurso del cumplimiento de las sesiones de aprendizaje desarrolla juegos tradicionales en función a lo que se propone en la sesión de aprendizaje, en donde los niños intercambian ideas y manejan su equilibrio físico y corporal.	Desarrollo ahora la motivación con juegos tradicionales de su interés, considerando la edad del niño y el contexto.	Al comparar el cuaderno de campo, la hoja de análisis del investigador y el diario de campo del maestro o compañero de clase queda claro que el instructor de investigación brinda a sus alumnos oportunidades de participar naturalmente. no planificado y sin previo aviso.

CATEGORÍA: EVALUACIÓN				
Subcategoría	Observador interno Cuaderno de campo	Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación	Docente investigador Diario de campo	Conclusiones
Técnicas Instrumento	Dado que la docente considera la evaluación como parte integral de su práctica educativa, se toma el tiempo para preparar e implementar herramientas como el diario de campo y la guía de observación para hacer sus observaciones más estructuradas y metódicas.	La docente aplica instrumentos de evaluación diariamente permitiendo desarrollar una evaluación más pertinente e integral de los estudiantes de acuerdo a los niveles de logro de las competencias.	Se está utilizando la guía de evaluación como instrumento para registrar los éxitos obtenidos de los niños, de una manera más exacta e integral.	La evaluación y su instrumento permiten recabar la información oportuna y tener los resultados esperados y por ende al utilizar la guía de observación, promueve la mejora de los métodos de formación y me ayuda a reconocer con mayor precisión los éxitos y fracasos que presentan los jóvenes.

4.3.1. Interpretación y evaluación de la categoría 1 o 2 y subcategorías

CATEGORIA	MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA ANTES	MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA AHORA	LECCIONES APRENDIDAS
Planificación (Procesos pedagógicos)	Para brindar lecciones bien estructuradas y adaptadas a los requisitos de cada estudiante, siempre pienso estratégicamente en los procesos pedagógicos y	Mis prioridades actuales incluyen la preparación oportuna de las lecciones y la reflexión sobre tácticas relacionadas con ciertos juegos tradicionales, que luego modifico según los intereses y requisitos de los niños.	Habiendo reconstruido mis métodos de enseñanza e investigado las teorías que los sustentaron, puedo decir con confianza que los estilos de aprendizaje de los alumnos pueden satisfacerse mejor mediante el uso de

	proporcione los recursos educativos adecuados.		proyecciones, teniendo en cuenta sus edades. También tuvo en cuenta los intereses y requisitos de los estudiantes en relación con su entorno de aprendizaje.
Estrategias (Motivación)	El uso de materiales no bastó para motivar a los niños, ya que la prioridad era cumplir con la planificación, descuidando sus intereses y necesidades de aprendizaje; así mismo, entendí que la planificación se convierte en una meta rígida, dejando de lado la observación activa y la flexibilidad necesaria en el desarrollo educativo de inicial. Los niños requieren actividades lúdicas.	Utilizo juegos tradicionales como estrategias de motivación en los niños, considerando las necesidades e intereses y las teorías de la motivación; así mismo, a través del juego de mundo, y el juego salto de costales, los niños desarrollan su equilibrio físico de manera lúdica y natural, fortaleciendo habilidades motoras, coordinación y control corporal, mientras se mantienen interesados y disfrutan del aprendizaje.	He aprendido que mis alumnos aprenden mejor cuando se divierten, por eso incluyo en mi enseñanza tácticas motivacionales basadas en juegos clásicos. Lo evidencia en sus expresiones de alegría y entusiasmo, lo que me motiva a mejorar continuamente ya priorizar los juegos que ellos prefieren, asegurando así un aprendizaje significativo y adaptado a sus intereses.
Evaluación (observación y instrumentos)	se ejecutó el proceso de evaluación superficial, orientándome en dirección, irrelevantes o desconectadas de los objetivos pedagógicos, lo que impedía identificar progresos reales y necesidades individuales de los niños.	ejecuto un proceso de evaluación adecuado, de forma cotidiana por medio de una guía de observación ajustada a indicadores específicos, permite un seguimiento cercano y adaptado al desarrollo capacidades y competencias de los niños, facilitando ajustes en la enseñanza según sus necesidades.	El análisis sistemático y la utilización de guías de observación son componentes esenciales para supervisar el avance de los niños en la evolución de sus habilidades. Al analizar minuciosamente cómo los niños desarrollan habilidades y saberes, la profesora puede detectar fortalezas y áreas de mejora, modificando las tácticas educativas para maximizar el aprendizaje y garantizar que se alcancen las competencias establecidas para su edad y nivel de crecimiento. Esto posibilita un enfoque individualizado y adaptable en la educación, enfocado en el desarrollo completo del niño.

4.3.2. Interpretación y evaluación global de las categorías

Después de reflexionar sobre mis métodos de enseñanza y revisar las ideas que informaron mi nuevo enfoque, puedo decir con confianza que tomo en cuenta las medidas necesarias para garantizar una instrucción efectiva siempre que planifico la ejecución de juegos convencionales en el momento presente, además de los materiales teóricos que utilicé para planificar mis lecciones. La mejora del equilibrio físico en los niños comienza en una edad muy formativa.

Mientras trabajaba en mi plan educativo, lo deconstruí en sus componentes y analicé las creencias que defiende mi nuevo enfoque.

Concluyendo, necesito comenzar por retomar el rumbo con la planificación adecuada de actividades para mejorar el equilibrio. No puedo lograr esto sin utilizar el enfoque correcto, que tenga en cuenta factores como importancia, intereses, requisitos, ritmos y estilos de aprendizaje.

Por esta razón, planifiqué y ejecuté meticulosamente las lecciones y sesiones de aprendizaje de cada lección. Este documento me permitió afinar mi enfoque pedagógico en el día a día, particularmente en lo que respecta al establecimiento de criterios de evaluación que mostraran qué tan bien habían aprendido mis alumnos.

En la realización del objetivo de mi proposición pedagógica, tuve que fortalecer ciertos criterios asociados con el equilibrio físico para niños vincular; para que sepan manejar su equilibrio corporal, kinestésico, siendo este un elemento crucial para mantener activa sus actividades de psicomotricidad.

Asimismo, las actividades programadas son confiables; captan la atención de los niños y los inspiran a pensar de forma creativa e imaginativa, lo que les hace sentir que las

actividades realmente están sucediendo. Durante la secuencia metodológica y pedagógica, las sesiones de aprendizaje fueron significativas mientras se ejecutaba la actividad de juego convencional, debido a los materiales creados.

La aplicación de un instrumento de evaluación como la guía de observación, lista de cotejo, facilitan la identificación de los resultados de aprendizaje previstos, lo que a su vez permite una instrucción más específica y mayores índices de competencia de los estudiantes.

4.4. Prácticas pedagógicas antes y ahora

Práctica antes	Práctica ahora
<ul style="list-style-type: none"> - Planificación deficiente: Las clases carecían de una planificación dinámica y actividades, lo que complicaba el logro de los objetivos educativos. - Falta de conocimiento pedagógico: Había carencias en métodos pedagógicos y didácticos eficientes. - Manejo inapropiado de materiales: Los recursos de clase se utilizaban de forma ineficaz, reduciendo el interés y la comprensión por parte de los estudiantes. - Reglas de convivencia ineficientes: Las normas de comportamiento no se aplicaban correctamente, impactando negativamente el ambiente de aprendizaje. - No había evaluación permanente de los aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación efectiva de actividades: Incorporación de juegos tradicionales en la planificación para hacer las clases más atractivas y enfocadas en el alumno. - Mejor utilización de procesos pedagógicos: Implementación de métodos de enseñanza actuales que enriquecen las interacciones dentro del aula. - Uso optimizado de materiales: Elección y uso eficiente de materiales educativos para complementar las actividades prácticas. - Normas de convivencia positiva y de cumplimiento: Mejora en la dinámica de la enseñanza y aplicación de normas de convivencia, fortaleciendo la disciplina y colaboración. - Evaluación: Ajuste de las técnicas de evaluación para brindar retroalimentación constructiva y específica, apoyando el desarrollo competencial de los niños.

4.4.1. Saberes pedagógicos logrados

Los juegos tradicionales

- Planificación cuidadosa con inclusión de los juegos tradicionales: Aprendimos organizar dinámicamente las actividades y con otras estrategias didácticas que ayudan mucho al aprendizaje y formación de los niños.
- Materiales variados: Usar recursos diferentes y propios de la zona, así como el reciclaje para implementar los juegos tradicionales y emotivos mantiene interesados a los niños y mejora su aprendizaje.
- Adaptación individual: Personalizar las actividades y entender que cada niño aprende mejor, así como interpreta a su propio ritmo y modo.

Equilibrio físico

Los niños, prestan atención, se motivan y son más dinámicos en sus posturas practican el equilibrio de acuerdo a las posturas que exigía cada juego. Sus peticiones o reclamos se entienden de manera dialogada y armoniosa. Al momento de equilibrarse, se divierten y desarrollan a la vez sus posturas físicas. Se emocionan cuando juegan con los equilibrios físicos a manera de competencia entre compañeros, son muy activos en sus participaciones. A los niños le encanta los juegos tradicionales, se motivan y son más dinámicos en sus posturas o participaciones, puesto que en cada juego se sorprenderá con nuevas posturas de equilibrio físico.

4.4.2. Las lecciones aprendidas

Planificación de juegos tradicionales

- Planificación efectiva. Es importante planificar las actividades de los juegos tradicionales que incluyan responsabilidades, según corresponda a su edad y

emotividad. Esto ayuda a los niños a mostrar un desarrollo en su equilibrio, ese es el fin.

- Uso de materiales reales. Utilizar materiales resaltantes de objetos, animales conocidos por ellos para consolidarlos en los juegos que sean fáciles de identificar para los niños. Estas presentaciones les motiva en su trabajo.
- Aprendizaje activo y flexible. Las actividades lúdicas o juegos tradicionales deben ser divertidas y ayudar a los niños a desarrollar su equilibrio. Además, es necesario ajustar las actividades a las emociones de los niños.

Reflexión y consolidación del aprendizaje

- Reflexión y consolidación del aprendizaje. Los juegos tradicionales hacen que los niños se emocionen y tengan la necesidad de compromisos a cumplir, siguiendo las indicaciones de las maestras. Puesto que en pleno juego hay participaciones de uno o de otro niño en sus apreciaciones o reclamos según van descubriendo ciertas técnicas o gustos por el juego.
- Equilibrio físico. Los juegos tradicionales desarrollan su equilibrio físico y motivan a que los niños manifiesten ciertas posturas de la que observan que normalmente van relacionadas con el juego, aunque con dosis de mucha imaginación, puesto que magnifican o exageran en sus posturas de juegos.
- Aprendizaje activo y adaptabilidad. Los juegos tradicionales deben ser diseñados cuidadosamente para ser activos, cumplidos, emotivos y participativos para que los niños puedan identificarse, participar y adoptar posturas físicas que ayuden en su desarrollo de equilibrio físico.

CONCLUSIONES

PRIMERO. La ejecución de la planificación de la secuencia metodológica: La estructuración, planificación, socialización, desarrollo y ejecución de los juegos tradicionales nos ayudaron a pulir nuestro trabajo pedagógico con los niños.

SEGUNDO. En relación al primer objetivo planteado logramos identificar algunas debilidades con proporción al uso de tácticas para desarrollar el equilibrio físico en los niños y niñas.

TERCERO. Respecto al segundo objetivo, pudimos poner en práctica las ideas explícitas sobre las que había construido la práctica del equilibrio corporal a través de juegos convencionales.

CUARTO. Para acentuar el tercer objetivo, realizamos una recomendación didáctica que involucró la construcción de estrategias de planificación del desarrollo del equilibrio físico.

QUINTO. La evaluación demostró que la práctica educativa tuvo éxito en su objetivo de ayudar a los niños a mejorar su equilibrio físico a través del juego, demostrando que el enfoque pedagógico fue eficaz.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las profesoras de Educación Inicial llevar a cabo un autorreflexión continuo sobre su enseñanza analizando sus estrategias pedagógicas, con el objetivo de construir una versión más sólida utilizando nuevos enfoques; Esto debería servir tanto como teoría como aplicación práctica en los programas de formación docente.
2. Se anima a los educadores a considerar los intereses, necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje de sus estudiantes al diseñar ejercicios de equilibrio físico y a utilizar juegos convencionales como enfoque creativo.
3. Mejorar los resultados educativos es el objetivo de la reforma de la práctica pedagógica.
4. Todo procedimiento de intervención pedagógica debe ser evaluado de manera continua, de forma que se puedan efectuar las modificaciones requeridas para perfeccionar el proceso.
5. El uso correcto de la secuencia metodológica durante los juegos tradicionales en las diversas áreas de potencia el crecimiento histórico y formativo de los niños y niñas.

REFERENCIAS

- Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Bautista, J. (2007). *El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela: los bolos huertanos y bolos cartagenos. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.*
- Bernal, J. (2002). *Juegos y ejercicios de equilibrio. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.*
- Black, P., y Wiliam, D. (2018). *Evaluación en el aula y pedagogía. Evaluación en educación: principios, políticas y prácticas, 25 (6), 551-575.*
<https://biblioteca.zamorano.edu/wp-content/uploads/2024/09/>
- Cabrera, E. (2010). *¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial*
- Carbonero, C. y Cañizares, J. (2016). *Coordinación y equilibrio: concepto y actividades para su desarrollo. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.*
- Carbonero, C. y Cañizares, J. (2017). *Cómo mejorar la coordinación y equilibrio de tu hijo. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial.*
- García, J. & López, V. (2010). *Juegos y educación: Perspectivas culturales y pedagógicas. Editorial Innovación Educativa.*
- García, H. (2000). *Juegos tradicionales y educación física: Una perspectiva histórica y cultural.*
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/24632>

- González, C., Corrales, L., & Sánchez, R. (2023). *La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Científica Multidisciplinar.*
- <https://www.semanticscholar.org/paper/>
- Guerra, J. (2020). *El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano.*
- Gallahue., & Ozmun, J. (2006). *Comprensión del desarrollo motor: bebés, niños, adolescentes y adultos. (6th ed.). McGraw-Hill.*
- Flick, U. (2004). *Triangulación en la investigación cualitativa. Acompanion to qualifiyial research (pp. 178-183). Sage Publications.*
- Hernández, J. (2005). *Los juegos tradicionales en la educación infantil. Editorial Educación y Cultura.*
- Lavega, P. (2021). *Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona, Editorial INDE.*
- Lissabet, R. (2018). *Estrategias de enseñanza utilizadas por docentes en el primer ciclo en la ciudad de Pilar. Ciencia Latina, 2(1), 45-60.*
- <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/519/657>
- Lorca., A. (2014). *Juego y aprendizaje en educación inicial: ¿qué condiciones para el proceso de aprendizaje se presentan en distintos tipos de juego en aula?*
- <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/50173>
- Martínez, A., & Gómez, L. (2020). *Los juegos tradicionales como recurso pedagógico en la educación infantil. Editorial Innovación Educativa.*

- Mora, M. y Bantulá, J. (2016). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global (2a. ed.)*. Barcelona, Editorial Paidotribo.
- Marín, V. (2020). *Tecnología educativa y recursos didácticos*. *Revista de Tecnología Educativa*, 23(1), 15-29.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/revistaunes/article/view/24012>
- Mayer, R (2009). *Aprendizaje multimedia (2.ª ed.)*. Cambridge University Press
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=A-QfEAAAQBAJ&o>
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones metodológicas para el uso de los cuadernos de trabajo aprendemos jugando para niños y niñas de 4 y 5 años. (1ra Ed.)*. Corporación Gráfica Navarrete S.A.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5520>
- López, J., & Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.
<https://www.semanticscholar.org/search?q=teorias>
- Ortiz, A., & Salcedo, M. (2020). *La didáctica como proceso de enseñar y evaluar el aprendizaje*. *Ensayos Pedagógicos*, 15(2), 193-231.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8079549.pdf>
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/2517065>
- Restrepo, K. (2011). *Investigación acción pedagógica, variante de la investigación acción educativa y modalidad de investigación en aula*.

- Sailema, A. y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. (1^o edición). Universidad Técnica de Ambato.
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sánchez, H. y Reyes, L. (1992). *Metodología y diseños en la Investigación Científica*. (4a. Ed.). Perú: Editorial Visión Universitaria.
- Sánchez, R. (2013). *La educación física y los juegos tradicionales: Un enfoque pedagógico y cultural*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59471>
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). *Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*. *Interdisciplinaria*, 31 (1), 39-55. <https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668>
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (M. Cole, Ed.). Harvard University Press.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id>

ANEXOS

Anexo N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi-Chincho-Angaraes-Huancavelica, 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORIAS	MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	DISEÑO METODOLÓGICO	BENEFICIARIOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA</p> <p>¿Con los Juegos tradicionales podemos desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial Llamocctachi N° 966- de Llamocctachi Chincho - Angaraes?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Aplicar los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la I.E.I N° 966 de Llamocctachi-Huancavelica, 2023</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>-Examinar nuestra práctica pedagógica respecto al uso de estrategias para desarrollar equilibrio físico en los niños.</p>	<p>Juegos tradicionales.</p> <p>Equilibrio físico</p>	<p>- Los juegos tradicionales</p> <p>- Características</p> <p>- Clasificaciones</p> <p>- Importancia pedagógica de los juegos.</p> <p>- Teorías de los juegos</p> <p>- El equilibrio físico.</p>	<p>Investigación acción pedagógica Educativo.</p>	<p>- Niños de la IEI N°966 de Llamocctachi Chincho - Angaraes - Huancavelica</p> <p>- Padres de familia</p> <p>- Comunidad</p> <p>- Docentes</p>	<p>Técnicas</p> <p>- Observación</p> <p>- Evaluación</p> <p>- Entrevista</p> <p>Instrumentos</p> <p>- Diario de campo</p> <p>- Lista de cotejo</p> <p>- Ficha de entrevista</p>

	<p>- Evaluar las hipótesis implícitas que fundamenten mi práctica con proporción al uso de los juegos tradicionales y para desarrollar el equilibrio físico.</p> <p>-Reconstruir nuestra práctica pedagógica desde la aplicación de los juegos tradicionales en el incremento del equilibrio físico.</p> <p>- Evaluar en nuestra práctica pedagógica la eficacia con la práctica de la propuesta pedagógica innovadora estrategia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio físico.</p> <p>.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

Anexo N° 02 **Diario de campo investigativo de la deconstrucción**

Registros del Diario de Campo Investigativo

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: IEL. N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 04 años
1.4 Sección	: “Jirafista”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N° de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	:10/10/2023

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estaba emocionado porque dijo que sabía jugar el juego, una vez que salimos al pateo le damos las indicaciones del juego. se dificultaba jugar con la canica por que el niño jugaba a su manera no respetaba las reglamentos del juego ahí le explique qué tiene que respetar las reglamentos del juego y en ese momento se molestó y se fue al lado de los columpios y de ahí observaba lo que jugaban sus compañeros y tanto ver se acercó, y dijo que quería jugar de nuevo y en eso también dijo que ya iba respetar las reglas de juego cuando empezó a jugar no tenía estabilidad físico en la posición del juego siempre le ganaba el cuerpo del niño y en ahí poco a poco empezó a mejorar con las practica repetidas del juego, logro insertar las canicas al holló y después de lograrlo su objetivo el niño encontrarse muy feliz y dijo que siempre va participar en los juegos.	Juegos tradicionales Motivación Estrategias Saberes previos Juegos Nuevo conocimiento Firmeza Equilibrio Participación activa
Marilia	La niña marilia estaba muy emocionada al saber que íbamos a jugar un juego ancestral , salimos al pateo nos colocamos juntos con los niños y ahí le damos las indicaciones del juego saque de mi bolsillo las canicas de todo tamaño y colores y la niña se acercó y dijo hay como se juega ese juego porque yo nunca he jugado ni jugué con las canicas, a los demás niños a si diciendo opinaba manipulando las canicas y le dije ponte en esta posición y empieza jugar a la niña le dije esto es fácil de jugar le ayude de cómo debe lanzar las canica al holló pero la niña intento ponerse a la pasión que le indicamos pero tenía dificultad al mantenerse en su estabilidad y se negó rotundamente a jugar y no quiso participar más.	Cuerpo Trabajo grupal Alegres Participativos Espacios Dosificación del tiempo Estrategias
Jholet	La niña Jholet desde el comienzo de clases siempre se hizo ver que no quería practicar en ningunas actividades siempre se queda callada y quieta no tenía el interés del juego se ponía a un lado y de ahí no se movía se quedaba observando me acerque y lo	Instrumento de evaluación

	incentive para que juegue Jholet comenzó a participar el juego al momento de lanzar la canica tenía mucha dificultad no se ponía en su pasión porque no tenía firmeza en los pies.	
Fabiola	La niña Fabiola al comienzo se sentía entusiasmada al saber que íbamos a salir a jugar pero cuando salimos al pateo le hicimos ver las canicas no tomo importancia y dijo que ella no iba participar porque era juego de los niños que ella no podía jugar ese tipo de juegos se sentó a un costado y luego se acercó su compañero y le invito a jugar y dijo que le enseñaría a jugar en ese momento ella acepto a participar se colocó en la posición del juego pero no podía sostener sus equilibrio y le gano su cuerpo a si a delante y se lastimo su rodilla y de ahí dijo este juego es muy difícil por eso juegan solo los varones se quedó triste y ya no quiso continuar con el juego	
Alexa	La niña Alexa es tímida pero cuando se trata de los juegos ella participa y conversa con sus compañeros le mencionamos que vamos a jugar el juego de las canicas Alexa estuvo contenta porque ella se sabía el juego y menciono que ella juega con sus hermanos una vez cuando salimos al pateo indicamos las reglas del juego Alexa pidió una canica y lanzo al piso y de ahí dijo con quién boya jugar se acercó el niño Julián también lanzo la canica y la niña se agacho y se colocó con un pie adelante y otro pie atrás y la mano derecha agarra la canica y la otra mano se quedaba en su espalda mantenía bien su pasión aunque temblaba al mantenerse en la posición indicada ya que ella juega sin las reglas del juego pero aun eso intento en ponerse en la posición adecuada la niña al momento de tincar la canica inserto al holló y de ahí saco del holló y le ha bocheado a Julián y en eso gano una canica y dijo quien más quiere jugar con migo pero nadie quiso jugar con ella y la niña se fue muy feliz al ganar su canica ..	
Samira	La niña Samira es muy inquieta pero cuando jugamos ella cambia de actitud en el momento de participar una vez que salimos al pateo ella siempre quiere que le demos primero los materiales del juego cuando no le obedeces ella se niega participar cuando no le di primero las canicas se molestó y no quiso participar en el juego pero al darse cuenta que sus compañeritos jugaban de una manera divertida ella se animó a jugar y mencionó que ella sabía los trucos del juego la niña dominaba su equilibrio cuando se ponía en barias posiciones y enseñaba a sus compañeros para que jueguen y ganen en grupos pero sus compañeros ya no quisieron jugar más con ella la niña se incomodó y se fue al salón. Después de terminar el trabajo, pasan a guardarlo en su archivador y no se aplicó la guía de observación.	

	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS	
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con las canicas ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego de las canicas ✓ Que los niños dominen su estabilidad física <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ Falta de resistencia en la posición de los pies ✓ No tienen confianza en sí mismo ✓ Falta de equilibrio 	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO


I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: IEL. N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 04 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N.º de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	: 12/10/2023

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	<p>Cuando llego al salón el niño Julián estaba un poco triste porque se había caído, pero al ver. Asus compañeros comenzó a alegrarse cuando empieza las clases el niño se puso a sentarse bien y escuchaba con atención lo que le explicaba cuando saque un imagen de ovejas el niño grito muy fuerte diciendo mis yo tengo una oveja pero el ladrón nos robó comento el niño, y yo lo dije claro hoy día vamos a jugar un juego muy divertido les saque al pateo y les dije que vamos a jugar en san miguel el niño Julián se alegró demasiado les explique cómo era el juego el niño Julián dijo mis yo será el (ladrón de ovejas) nos acomodamos en el piso y escogimos el dueño del oveja, Julián muy entusiasmado comenzó robar las ovejas donde ahí las ovejas gritaban(san miguel) Julián jalaba las ovejas en eso las fuerzas y el físico comenzó a faltarle Julián al ver que no podía robar comenzó a llorar diciendo. No puedo porque mis compañeros tienen más fuerzas que yo acercándome le hable al niño Julián que tú puedes y ahí de vuelta comenzó a correr a robarles a las ovejas en eso momento robo dos ovejas que sí pudo sustraer se alegró y dijo mis yo tengo mucha fuerza y puedo correr también porque gracias a eso puedo sustraer las ovejas el niño termino muy contento el juego y se fue contento a su casa.</p>	<p>Planificación</p> <p>Agilidad</p> <p>Participación</p> <p>Dosificación del tiempo</p> <p>Niños motivados</p> <p>Estrategias</p> <p>Trabajo grupal</p>
Marilia	<p>La niña marilia no sabía cómo se juega el juego de san miguel dijo que no quería jugar y en eso se puso a un lado y estuvo mirando y una vez cuando estaba muy divertido marilia quiso jugar y le pusimos al medio y estuvo muy feliz al jugar y dijo yo puedo ser el ladrón para llevarlos a todos y en la siguiente ronda marilia fue el ladrón y tenía muchas estrategias para que la mama salga corriendo y ella observo dónde que no se sostenían bien y marilia actuó rápido y jalo a sus compañeros y en la primera vez jalo a una de los hijos y estuvo bien alegre y diciendo facilito yo tengo mucha fuerzo y les voy a llevar a todos pero a medida que jalaba a cada oveja empezó</p>	

	<p>a faltarle la fuerza poco a poco disminuyo continuamente hasta que termino muy agotada pero aun así logro culminar el juego a pesar de inexistencia que tenia</p>	
Jholet	<p>la niña Jholet estuvo cansada no quiso participar en el juego cuando empezaron a ponerse en fila se ha impresionada al ver el ladrón cunado el ladrón ya estaba listo para que sustrae a las ovejas la niña decía oye ladrón si tienes mucha fuerza a ver arrebatame , así diciendo la niña Jholet gritaba muy fuerte pero el ladrón no podía sustraer porque el dueño de las ovejas apareció justo cuando estaba jalando de la mano a la niña ,el ladrón era muy ágil que lo sustrajo muy rápido porque no tuvo esa agilidad de sostenerse ágilmente , y la niña menciona que ya no quiero jugar porque yo no quería que me comiera. Empezó a llorar después ya no quiso jugar se fue a un costado y empezó a decir ese juego no me gusta, pero sus compañeritos no lo hicieron caso y continuaron a jugar y ella toda molesta se fue al salón y de ahí ya no quiso hablar a nadie porque no lo hicieron caso cuando ella decía que no le gustaba ese juego pues así la niña se fue molesta a su casa.</p>	
Fabiola	<p>La niña Fabiola al principio estaba desanimada no prestaba atención y le hicimos participar no tenía ganas le cambiamos de puesto asumió el cargo de ladrón y si le gustaba y decía les boya llevar a todos y tenía nuevas estrategias para que la mama salga corriendo Fabiola busco una estrategia y empezó a jalar de la última fila y en una jalo a dos integrantes porque no se sostenían bien y la mama llega y dice no hay mis hijos agárrense fuerte si no les boya pegar y eso Fabiola interviene y dice yo les vaya jalar y la mama se quedara sin hijos y en el segundo intento seguía jalando a sus compañeros y logro que se solfatará uno y de ahí dijo ya no quiero participar en el juego porque ya no tengo fuerza para sustraer a las demás ovejas y se cansó mucho y se fue a descansar.</p>	
Alexa	<p>La niña Alexa no tenía ganas de jugar se notaba sin ganas de participar lo incentivamos y empezó a participo el juego una vez cuando iniciamos el juego y se colocó en el último de la fila una vez que vino el labro le noto que estaba bien distraída el ladrón corrió rápidamente y lo arrebató como Alexa no tenía mucha agilidad de sostenerse rápidamente lo cogieron tan fácilmente.</p>	
Samira	<p>La niña Samira es una niña muy interactiva le gusta jugar el juego de san miguel menciona que juega este juego con sus primas y le gusta mucho porque a ella nunca lo han podido llevar y eso ella dijo esta vez eligió yo seré la mama para cuidar bien a mis hijos estaba alegre y jugaba y cuando vio que no se sostenían bien les decía agárrense el ladrón viene y ella corría tan rápido y regresaba con las mismas</p>	

	para que no se lleven a sus hijos y cada vez que volvía le agarraba al ladrón y la mama se agito de tanto correr pero aun así continuo con el juego y el ladrón no pudo llevarse a ninguno de sus hijos y el ladrón estuvo molesto por que no llevaba a ninguno y en eso Samira dijo ahora yo quiero ser el ladrón yo sí boya poder llevarlos a los hijos una vez que Samira era el ladrón ella vio donde que no se sostenían bien en una actuó y pudo sacar a uno de sus compañeros.	
	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS	
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con un video y unas laminas ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron participativos en el juego de san miguel <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del video se generó un poco de desorden. ✓ Se requiere agilidad ✓ Falta de resistencia ✓ Mayor participativo de cada niño ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ El libreto ha sido un tanto formal o serio. 	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio y tanto de los niños, también prever los contratiempos, así mismo elaborar bien mis materiales y mostrar adecuadamente así mismo elaborar mis instrumentos del día	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

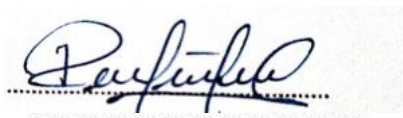
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Docente** : Paucar Toro Justina
1.2 Lugar : IEI. N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado : Inicial 04 años
1.4 Sección : “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración : 60 minutos
1.6 N° de estudiantes : 06
1.7 Fecha : 17/10/2023

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estuvo contento al saber que íbamos a jugar el juego del bosque mientras que el lobo esta y en eso Julián se puso agarrarse de las manos con sus compañeros e formando en círculo y menciono que si se jugaba y que ellos juegan con sus primos y como ya conoce el juego les enseñaba Asus compañeritos y en ese momento empezaron a entonar la canción juguemos en el bosque y Julián dijo que haces y el lobo respondía que hacia ese momento y cuando el lobo llego para que los atrape Julián se escapó tan rápido que el lobo no pudo atrapar por qué Julián era tan veloz se escapaba muy rápido hasta que el lobo se cansó de tanto correr pero Julián estaba tan desesperado para que no le atrapara hasta que se cansó de tanto correr y se dejó atrapar por el lobo el niño Julián estaba muy feliz al saber que era muy veloz al mismo tiempo también se sentía triste porque le falto resistencia al correr .	Planificación Agilidad Participación Dosificación del tiempo Niños motivados Estrategias Trabajo grupal
Marilia	La niña Marilia al principio se puso muy alegre a saber del juego de lobo y canto la canción ¿juguemos en el bosque? Emocionada la niña Marilia comienza a formarse en círculo y canta la canción y en eso momento cuando el lobo viene corriendo para que les agarre marilia se fue corriendo Asia los columpios muy desesperada por que vio al lobo que estaba corriendo se asustó mucho y comenzó a llorar porque nunca había visto al lobo feroz me acerqué y lo abrase diciendo que era un juego nada más en eso momento la niña se calmó, y ya empezó a jugar pero con miedo se acercaba al lobo diciendo lobo no me atrapas todavía aquí estoy diciendo, empezó a correr ágilmente al momento de escapar rápidamente del lobo se resbalo y se cayó al piso porque no tuvo la estabilizada del cuerpo y el lobo le agarro después de terminar el juego la niña comento que le gusto el juego y se fue muy feliz a su casa.	Atención Comunicación Motivación Desorden Juego de roles Construcción de los aprendizajes Metacognición Estabilidad
	la niña Jholet estuvo aburrida no quiso participar en el juego cuando se formaron en la ronda se emocionó al verlo al lobo y quiso jugar y eso participo en el	

Jholet	juego todo emocionada y cuando el lobo ya estuvo listo para que los atrape Jholet no sabía a donde correr y busco a donde escapar y se fue atrás de profesora y el lobo se acercó y Jholet quiso evadir, pero le fallo su flexibilidad y al inicio de correr le agarro el lobo tan rápido.	
Fabiola	La niña Fabiola estuvo emocionada para que juegue en el juego cuando preguntamos quien va ser el lobo ella quiso ser el lobo y dijimos que a la siguiente juego que fuera el lobo y se formaron en la ronda , cantó todo emocionada salteando dieron vueltas y cuando el lobo vino Fabiola corrió hacia el lavadero y en el lobo no pudo atraparlo le hizo cansar al lobo porque esquivaba tan rápido y en la tercera intento Fabiola ya no pudo esquivar porque se sentía citada y lo agarro en el pateo y estuvo emocionada por jugar ese juego y quería que le chape de nuevo.	
Alexa	La niña Alexa no tenía ganas de jugar se notaba sin ganas le dijimos que participe y empezó a participar, pero sin tener el interés en el juego desmotivada mente empezó el juego cuando le toco ser el lobo no tenía nada de agilidad al momento de atrapar a los niños uno de ellos dijo ya no queremos jugar por que la niña Alexa no tiene ganas de atrapar y se cambió de posición, pero aun así seguido particionado en el juego, pero con la misma actitud.	
Samira	La niña Samira estuvo alegre al saber que íbamos a jugar el juego del juguemos al bosque y todos se formaron en un círculo y cuando la niña Samira estuvo saltando porque ya quería que venga el lobo para que les atrape y cuando dieron vueltas cantando y cuando el lobo estuvo ya cerca la niña atenta para que se escape y cuando llego el lobo se fue corriendo hacia los columpios ,corriendo el lobo no logro atraparlo tan rápido y Samira se fue acercando al lobo diciéndole no me chapes y en eso cuando el lobo corría ella salía corriendo muy ágilmente pero con dar una vuelta en el patio Samira se agito rápidamente y el lobo lo atrapo la niña se sentía muy mal porque le falto la resistencia de respirar aun así la niña al culminar el juego se veía contenta.	
	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS	
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con el disfraz del lobo ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego del lobo <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ Se requiere estabilidad de cada niño ✓ Se requiere resistencia al correr en algunos niños ✓ Se generó un poco de desorden por falta apoyo 	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: IEI N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 04 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N° de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	: 26/10/2023

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estuvo contento al saber que íbamos a jugar el juego de las sillas Julián le dimos las indicaciones y Julián no sabía cómo se juega ese juego y en eso le dijimos que vamos a jugar en dos grupos y Julián estaba alegre yo quiero ser el ganador decía y jugaron el juego y al inicio no prestaba atención y normal pudo sentarse y siguieron jugando a la tercera vez le ganaron porque no prestaba atención como estuve distraído con sus amiguito le gano otro compañero y se puso triste Julián a un lado	Planificación Agilidad Participación Dosificación del tiempo Niños motivados
Marilia	La niña Marilia se pone muy alegre al observar el juego y canta la canción ¿que escuchamos? Emocionada se forma en círculo y canta la canción saltando cuando la música para ella rápido se sienta en la silla a la segunda ronda a un Marilia prestaba atención y tiene mucha flexibilidad y no perdió tan fácil en la 4 vez Marilia perdió y dijo no preste atención porque los demás no cantaban y Marilia en un instante de distrajo y predio diciendo ya perdí, pero estaba muy divertido el juego y quería jugar de nuevo.	Estrategias Trabajo grupal Atención Comunicación Motivación
Jholet	la niña Jholet estuvo aburrida no quiso participar en el juego cuando salimos al pateo dijo que no participaría y cuando le dijimos que iba ver premio ahí recién dijo que si quería participar Jholet estuvo contenta porque estaba divertido pero estaba que se distraída no prestaba atención fácil fue en que perdió y dijo que estaba divertido y que quería jugar de nuevo y se usó al lado de los columpios y de ahí observaba como jugaban sus compañeros una vez que terminamos el juego iniciamos de nuevo Jholet quiso jugar y decía que esta vez ya sé cómo es el juego tengo que prestar atención y se puso alrededor de la silla Jholet cantaba las canciones que poníamos pero esta vez estaba al tanto de la música una vez que la música se apagaba se sentaba en el asiento ya tenía más coordinación de sus manos y sus pies con tanta agilidad se sentaba en una de las silla hasta que	Desorden Juego de roles Construcción de los aprendizajes Metacognición Estabilidad Evaluación Incumplimiento de reglas Coordinación

	llegaron al final junto a su compañero dieron vueltas alrededor de la silla cantando pero estaba vez se alejaron una distancia de la silla y dieron vueltas y en eso cuando la música paro corrieron para que se sentaran en la silla y gano su compañero y Jholet se sintió triste porque ella se propuso ganar esta vez este juego y le explique que esto requiere practica y así para la próxima ganaras y estaba contenta	
Fabiola	La niña Fabiola estuvo emocionada para que se divierta en el juego ella está feliz y menciono que ya conocía este juego y ella jugaba con sus hermanos en casa, dijo mis yo les enseño y Fabiola simulo el juego de cómo se juega y así sacamos 5 niños y jugamos Fabiola estaba alegre de jugar el juego porque ella ya sabía cómo jugar este juego y Fabiola es muy ágil y muy atenta tenía coordinación con su pies y fácilmente ganaba a sus demás compañeritos y jugando Fabiola salió el ganador en el grupo y mencionaba que este juego es bien alegre y sencillo de jugar.	
Alexa Andrea	La niña Alexa no tenía interés de jugar el juego de las sillas ni tenía idea de cómo era el juego se le notaba triste y sin ganas y le dijimos que participe y no quería jugar y en eso cuando vio jugar a sus compañeros se animó y dijo mis yo puedo jugar y en eso Alexa participo en el juego, pero en el segundo intento perdió por que no prestaba atención y perdió y se puso triste aun lado.	
Samira Adriana	La niña Samira estuvo alegre al saber que íbamos a participar en el juego de las Sillas una vez que salimos al pateo estuvimos dando las indicaciones Samira decía que le gusta el juego y que ya había jugado y conocía perfectamente el juego y empezamos a jugar ella feliz dando sus saltos daban una vuelta alrededor de las sillas y ella fue quien gano en el primer grupo y dijo que para mí este juego es pan comido y estaba feliz por que gano.	
	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS	
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los pequeños con la muestra de un video ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego de las sillas <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó desorden y que todos querían ganar ✓ Se requiere un lugar más espacioso para jugar los juegos tradicionales ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ El libreto ha sido un tanto formal o serio. 	
	REGISTRO INTERVENTIVO	

	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.	
--	--	--



Estudiante investigadora



Supervisora

Anexo N° 03

PROPUESTA PEDAGOGICA ALTERNATIVA:

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 1

“ME DIVIERTO CON LOS JUEGOS TRADICIONALES CON MI FAMILIA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Unidad de Gestión Educativa Local	: Angaraes
1.2 Institución Educativa Inicial	: 966 Llamocctachi
1.3 Edad	: 3 4 y 5 años
1.4 Directora	: Justina Paucar Toro
1.5 Docente	: Jacinta Montes Cuadros
1.6 Fecha	: Del 03 de junio al 14 de junio del 2024

II. SITUACION SIGNIFICATIVA:

Los alumnos de la I.E.I N° 966 del centro poblado de Llamocctachi, al observar en la hora de juegos al aire libre, tienen escaso conocimiento de juegos, juegan por jugar, sin tener en cuenta las reglas propiciando hinojo al momento de realizar por el cual veo la necesidad de levantar este proyecto de aprendizaje denominado ¿Me divierto con los juegos tradicionales con mi familia? , siendo el juego una estrategia más adecuada y real para promover el crecimiento integral de los estudiante ,ya que por intermedio de este acto se incentivó su ´potencial cognitivo socio emocional y físico, los niños y niñas con esta actividad del juego promueven actividades vitales que los orienta hacia una vida productiva y placentera , les da la libertad para crear y recrear un mundo de su imaginación fantasía pensamiento y acción. es por ello tomar en cuenta la importancia de los juegos tradicionales. que jugaban cuándo eran niños sus padres y abuelos teniendo la oportunidad de recuperar. Los juegos así como matagente, mundo, que pase el rey etc. luego tendrán la posibilidad de desarrollar el área de comunicación: competencia, se notifica verbalmente en su habla materna, explica lo que le gusta o le disgusta el juego, área de personal social competencia construye su identidad para realizar juegos de su interés , convive e interviene democráticamente en la indagación del buen común área de matemática, competencia resuelve problemas de cantidad para realizar juegos de su interés, RETO ¿Qué juegos

tradicionales aprenderemos? se logró desarrollar: exponer juegos tradicionales , reconocer los juegos, aprender canciones, reconocer cantidades, reconocer reglas de juego .

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

orientación al bien común valor: equidad y justicia.

Actitud:

- ✓ Disposición a reconocer ante situaciones de inicio a diferentes ,
- ✓ Se requieren compensaciones aquellos con mayores dificultades
- ✓ Se demuestra
- ✓ Los bienes disponibles los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para aquellos ,en los espacios educativos, recursos materiales instalaciones , tiempos, actividades conocimiento con sentido de justicia y equidad

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		<p>personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.</p> <p>4 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer - Comenta lo que le gusta o le disgusta de 			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		<p>personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve...</p> <p>3 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local - Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 			

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <p>AREA: PSICOOTRICIDAD ENVIAR</p>	<p>- Comprende su cuerpo.</p> <p>- Se expresa corporalmente.</p>	<p>5 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. 		<p>Se organiza con sus amigos para jugar</p> <p>Realiza el juego según sus intereses, cuidando su cuerpo</p>	<p>Cuaderno de campo.</p>

		<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego</p> <p>3 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - • Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos 			
--	--	---	--	--	--

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p> <p>AREA DE MATEMATICA</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>5 AÑOS</p> <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar. Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo - "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana"-en situaciones cotidianas.</p> <p>4 AÑOS</p> <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características</p>	<p>Reconocer reglas de juego.</p>	<p>Realiza juegos con sus padres respetando las reglas de juego</p> <p>Realizan el Juegan con sus padres</p>	<p>Cuaderno de campo.</p>

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		<p>perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos</p> <p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso - "muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después"- en situaciones cotidianas.</p>			
<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p> <p>AREA DE MATEMATICA</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	<p>3 AÑOS</p> <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos</p>	<p>Reconocer cantidades</p>	<p>Reconocen cantidades de muchos y posos</p>	<p>Cuaderno de campo</p>

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos</p> <p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo - "muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "un ratito"-</p>			

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

LUNES 03/06/24	MARTES 04/06/24	MIERCOLES 06/06/24	JUEVES 11/06/24	VIERNES 07/06/24
¿PLANIFICACION?	RESOLVERAN EL CONTEO DE NUMEROS CON EL JUEGO DE MUNDO	“JUGUEMOS EL JUEGO DE MATA GENTE”	QUÉ PARTE DE MI CUERPO HACE MAS MOVIMIENTO EN JUEGO DE PASE EL REY”	feriado
taller	taller	taller	Taller	Taller
danza	danza	Canción al día del padre	danza	
LUNES 13/06/24	MARTES 18/06/24	MIERCOLES 20/06/24	JUEVES 22/04/24	VIERNES 26/04/24
“JUGAMOS EN JUEGO DE COSTALES Y VEMOS QUE PARTE DE MI CUERPO SE MUEBE MAS”	“REALIZAMOS JUEGOS DE ZAPATITU CORDERITO”	“EN EL JUEGO DE SGUS Y CEMENTO PROPONEN Y RESPETAN REGLAS PARA LOS JUEGO”	¿Qué PARTE DE MI CUERPO SE MUEBE AL JUGAR CARRERA DE ENCOSTALADOS?	
Taller	Taller	Taller	Taller	taller
Moviendo las partes del cuerpo	Elaboramos un regalo a papa	“realizamos una tarjeta de invitación a papa”	Festejemos a papa	“Técnica de ensartado”





DIRECTOR (A) DE LA
I.E.



PROFESORA DE AULA

Anexo N° 04

PLANIFICACION

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: DISFRUTANDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

FECHA: 03/06/ 2024

SECCIÓN: EDAD: 5 años

PROFESORA DE AULA: Paucar Toro, Justina

DOCENTE PRACTICANTE: HUANCAHUARI Quispe, kely

CANTIDAD DE NIÑOS: 6

NIÑOS: JULIAN

NIÑAS: MARILIA, JHOLET, FABIOLA, ALEXA, SAMIRA

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA.	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTUACIONES Y PRODUCCIONES (Evidencias)
COMUNICACION	“Se comunica oralmente en su lengua materna”	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral: • Adecúa, organiza y desarrolla las 	5 AÑOS: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar,	5 AÑOS: Expresa sus intereses y opiniones al negociar las actividades que se va trabajar en el proyecto de aprendizaje	Siluetas imágenes disfraces videos materiales concretos materiales reciclados

		<p>ideas de forma coherente y cohesionada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica: • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral:</p>	<p>escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	<p>interactuando con sus compañeros y docente.</p>	<p>Hojas de aplicación</p>
--	--	---	---	--	----------------------------

ENFOQUES TRANSVERSALES: DE DERECHOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE DE DERECHOS	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
ENFOQUES DE DERECHOS	Conciencia de derechos	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Recepción de los niños y niñas.</p> <p>Planificación: los niños deciden a que jugar.</p> <p>Organización: Los niños en grupo organizan su juego y deciden a ¿que jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿Con quién jugar?</p> <p>Ejecución: Los niños juegan libremente</p> <p>Orden: Con una canción guardan los materiales</p>	

	<p>Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron.</p> <p>Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que realizaron en el sector.</p>	
RUTINAS	<p>Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, calendario, responsabilidades, normas, valores, modales y rezo, canto.</p> <p style="text-align: center;">MI NOTICIA PERSONAL</p>	Carteles recursos
INICIO	<p>MOTIVACION: Se despertará el interés de los niños y niñas a través de un globo grande el de un sol en lo cual pondré pica pica dentro de ella irán 10 juegos tradicionales. Van jugando y cuando llega a mi lo reviento y cada niño recogerá las imágenes y se les preguntaran que observan en las imágenes</p> <p>SABERES PREVIOS: Luego de haber observado la maestra genera el aprendizaje mediante preguntas: ¿que les mostre? ¿Que color tenia el globo ? ¿Qué habia dentro del globo ? ¿que imágenes hay dentro del globo ? ¿Quién nos habra mandado el globo ? ¿Qué representaran estas imagenes? ¿Qué juegos tradicionales conocen? ¿Porque? ¿Cuáles seran esos juegos? Se dará a conocer el tema de la actividad de aprendizaje a los niños y niñas.</p> <p>PROBLEMATIZACION: le damos la información a los niños de los juegos tradicionales para revalorar sus costumbres y deberían saber cuáles son los juegos.</p>	GLOBO IMÁGENES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PICA, PICA

	<p>PROPOSITO: Se busca que las niñas y los niños tengan la oportunidad de expresar sus opiniones e intereses sobre las actividades que se va a trabajar en el proyecto “DISFRUTANDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES”</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>La maestra organiza en media luna a los niños y niñas para dialogar. Se menciona que en este mes de noviembre se celebra una fecha muy importante para todos los niños y niñas ya que celebramos los derechos internacionales de los niños y niñas, se les explicara a grandes rasgos cuantos derechos tienen como niños y a la vez tambien el cumplimiento de sus deberes. Entonces proponemos a los niños y niñas a realizar un proyecto. Para ello haremos un proyecto para conocer cuales son esos derechos y deberes que tiene que cumplir mis queridos niños y niñas. ¿Qué les parece?</p> <p>DURANTE DEL DISCURSO:</p> <p>Los niños y la docente negocian acerca de las actividades del proyecto que tiene el nombre: DISFRUTANDO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES” La docente les dice que opinen, expresen sus ideas acerca de que actividades se podria trabajar en nuestro proyecto, para ello se ira</p>	<p>Dialogo Preguntas</p>

	<p>anotando sus respuestas en un papelote, reforzando y explicando sus ideas. Les decimos que en este proyecto</p> <table border="1" data-bbox="656 304 1529 703"> <thead> <tr> <th data-bbox="656 304 947 416">¿Qué actividades haremos?</th> <th data-bbox="947 304 1232 416">¿Cómo lo Haremos?</th> <th data-bbox="1232 304 1529 416">¿Qué materiales necesitaremos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="656 416 947 703"> <p>Conoceremos los juegos tradicionales a través de videos, canciones. Realizaremos juegos, retos, etc.</p> </td> <td data-bbox="947 416 1232 703"> <p>Observando videos, imágenes, jugando, pintando, dibujando, escribiendo, etc.</p> </td> <td data-bbox="1232 416 1529 703"> <p>imágenes, siluetas, pelotas, disfrace, materiales concretos, latas, papel de colore, cartulina, costales, zapato, etc.</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>DESPUES DEL DISCURSO: Los niños y niñas reflexionan y comentan sobre todas las actividades que realizaran en el proyecto “los derechos y deberes de los niños y niñas</p> <p>-Dibujan lo que mas les gusto de la activida realizada.</p> <p>-Se dibujan jugando en la tienda y comentan.</p>	¿Qué actividades haremos?	¿Cómo lo Haremos?	¿Qué materiales necesitaremos?	<p>Conoceremos los juegos tradicionales a través de videos, canciones. Realizaremos juegos, retos, etc.</p>	<p>Observando videos, imágenes, jugando, pintando, dibujando, escribiendo, etc.</p>	<p>imágenes, siluetas, pelotas, disfrace, materiales concretos, latas, papel de colore, cartulina, costales, zapato, etc.</p>	<p>Papelote para la planificación con los niños</p> <p>FICHA DE APLICACIÓN</p>
¿Qué actividades haremos?	¿Cómo lo Haremos?	¿Qué materiales necesitaremos?						
<p>Conoceremos los juegos tradicionales a través de videos, canciones. Realizaremos juegos, retos, etc.</p>	<p>Observando videos, imágenes, jugando, pintando, dibujando, escribiendo, etc.</p>	<p>imágenes, siluetas, pelotas, disfrace, materiales concretos, latas, papel de colore, cartulina, costales, zapato, etc.</p>						
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntamos ¿Qué les pareció la experiencia que realizamos? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿les gusto la actividad de aprendizaje? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>Preguntas</p>						

Anexo N° 05

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01.


I. DATOS INFORMATIVOS:**1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi**1.2 DIRECTORA DE LA IEI:** PAUCAR TORO, Justina**1.3 PROFESORA DE AULA:** Marleny Chipana sosa**1.4 EDAD:** 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 10/10/23**1.5 ESTUDIANTES:** Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin**1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL:** ORIUNDO PALOMINO, Janet**II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.**

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje	Juegos tradicionales
2.2 Nombre de la actividad	Jugamos con las canicas 1

2.3 Enfoques transversales	Valores	Actitudes			
Propósito de la sesión	Equidad en la enseñanza	disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de su superación y crecimiento sobre cualquier circunstancia.			
2.4. Producción/Actuación:					
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Proceso	
	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”		4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y de producción evidencias

MATEMATICA	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>4 años Establece relaciones entre las formas y objetos de su entorno</p> <p>5 años Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto</p>	<p>Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos</p>	<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos de las canicas sobre el conteo, tamaños, colores y expresa de cómo se debe agrupar y ellos explican con sus propias palabras</p>
-------------------	---	---	---	--	--

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

INICIO	<p>MOTIVACIÓN A continuación, se despertará el interés mediante un cuento Juanito y maría los grandes amigos Juanito y maría eran grandes amigos que jugaban todos los días. eran muy traviosos y no le hacían caso a sus padres y un día su papá de</p>		<p>Imagen de los diferentes colores de canicas</p>
---------------	--	---	--

	<p>Juanito le regalo unas canicas para que jugaran junto, con su papá porque cuando era niño le gustaba por eso le enseñó a jugar a su hijo Juanito estuvo contento y fue a mostrar a su amiga maría. maría le dijo a mí no me gusta jugar con las canicas porque solo juegan los niños. maría no quiso jugar y Juanito se fue a su casa muy triste. cuando era al día siguiente la mamá de maría le regalo una pelota. maría le dijo mamá boya ir a jugar con Juanito se fue corriendo y Juanito se alegró cuando maría vino a su casa, le dijo discúlpame Juanito por no jugar ayer con Tigo es que a mí no me gustan las canicas porque me puedo ensuciar, Juanito le perdono. maría le dijo traje un pelota para poder jugar los dos y a si se reconciliaron y jugaron toda la tarde.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Cómo se llamaba el cuento? Como se llamaba el niño y la niña? . ¿Qué juguete le compro a juanita? ¿Por qué no queria jugar maria? ¿la mamá de maria que compro? ¿Qué tamaños eran las canicas? ¿Qué le dijo maria a juanita? ¿Que tamaño tiene pelota ? ¿ustedes se disculpan con sus compañeritos?</p> <p>PROPÓSITO Que hoy aprenderemos a jugar con las canicas para obtener la mayor cantidad.</p>	<p>Cuento</p> <p>Preguntas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Los niños y niñas aprendan el valor del juego y sepan cuanta importancia es para el desarrollo del niño mediante la concentración y la estrategia los niños dialogan en grupo de trabajo Sobre la pregunta planteada por la maestra ¿que otro juego conocen?</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA Pide a los niños y niñas que planteen sus alternativas de solución, para ello hacemos preguntas ¿cómo podemos saber de cómo se juega con las canicas?</p> <p>REPRESENTACIÓN</p>	

	<p>La maestra con la ayuda del silbato, al sonido de la intensidad y frecuencia del mismo, invita al desplazamiento de los niños y niñas a salir al pateo representan el problema vivenciando y mediante el uso de material concreto luego ellos realizan el conteo y agrupan por color y por tamaño la maestra comenta la historia de las canicas.</p> <p>Uno de los juegos más simples y divertidos de nuestra infancia es el famoso juego de las canicas. Durante este juego pueden jugar varias niñas y niños al mismo tiempo y ganar o perder canicas según vayan jugando. Eso sí, aunque todas sean esféricas, las canicas tienen diferentes tamaños. Podemos usar canicas grandes, que son más poderosas y las más pequeñas, que son más manejables</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN: REGLAS DEL JUEGO</p> <p>Para jugar a las canicas es preferible hacerlo sobre suelo de tierra. Primero, haz un círculo sobre el suelo Allí los participantes colocarán igual números de canicas en el centro. Luego, traza una línea de unos 3 metros de distancia del círculo. Desde esta línea, los jugadores lanzarán sus canicas al centro del círculo con el propósito de sacar la mayor cantidad de canicas que hay.</p> <p>El jugador pierde su turno si falla. El juego termina cuando no quedan canicas en el centro del círculo. Después entre los participantes sortearán los turnos e inician el juego.</p> <p>La maestra explica la importancia del juego de las canicas que es un instrumento que sirve para jugar que son juegos tradicionales y que hoy en día se está perdiendo este juego y tenemos que revalorar para que no se pierda esos juegos de las canicas</p> <p>Para ello le damos una hoja para que dibuje lo que más le gusta</p>	<p>Silbato Canicas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Luego de concluir con la sesión de aprendizaje realizaremos la Metacognición.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas ¿Te gustó jugar a las canicas? ¿Por qué? ¿Cuántas canicas entraron al círculo? ¿Con quién jugaste? ¿Cuántas canicas jugaste?</p>	<p>Preguntas</p>



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 12/10/23
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje	Juegos tradicionales
2.2 Nombre de la actividad	Jugamos a San Miguel 2



2.3 Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Propósito de la sesión	Equidad en la enseñanza	Disposición a depositar expectativas en una persona, creyendo sinceramente en su capacidad de su superación y crecimiento sobre cualquier circunstancia.

2.4. Producción/Actuación:					
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso	
			4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y de producción evidencias

psicomotricidad	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p>4 AÑOS Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>5 AÑOS Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
-----------------	--	---	--	---	--

I. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

INICIO	<p>MOTIVACIÓN A continuación,</p>	<p>Siluetas de juegos de pase el rey, arroz</p>
--------	--	---

	<p>se despertará el interés mediante una lámina de los juegos de arroz con leche y la papa se quema. simulamos cada juego con unos 5 niños y mencionaremos sus nombres del juego</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>SABERES PREVIOS: ¿a que juegos jugamos? ¿Qué juego más les gusto? ¿conocian estos juegos ? ¿Qué juegos más conocen?</p> <p>PROPOSITO: Que hoy aprenderemos el juego de san miguel</p>	<p>con leche y la papa se quema</p> <p>Preguntas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Vivencia de experiencias</p> <p>Cada niña da sus ideas y sus opiniones sobre los juegos en ellos les invito a formar media luna y en lo cual le mostrare un video del juego de san miguel</p> <p>Preguntamos a los niños de que otra manera podemos jugar el san miguel</p> <p>¿te gustaría jugar a san miguel?</p> <p>¿Qué necesitaremos?</p> <p>¿Qué importancia tiene el juego?</p> <p>Escuchamos sus ideas de cada niño</p> <p>la docente propone realizar el juego de san miguel indicamos a los niños y niñas que salgan al pateo de forma ordenada para poder realizar el juego, pero antes se le recordara las normas de convivencia.</p> <p>Reflexiona a partir de experiencias</p> <p>La docente les explicare como se tiene que jugar motiva a los niños a formar grupos y cada grupo tendrá nombre y lo cual jugaremos el juego de san miguel habrá 3 grupos los cual</p>	<p>Preguntas</p> <p>Videos del juego de san miguel</p> <p>Hoja bond</p>

	<p>indicamos que cada grupo tendrá un ladrón y una mama y lo restos serán sus hijos y quien haga el rol de ladrón de ubicarse lejos de la mama y sus hijos empezamos a jugar se colocan en sus posiciones y vamos observando</p> <p>Cuando el ladrón llega donde la mamá y dice una mentira y la mamá sale corriendo y hasta eso el ladrón jala a uno de sus hijos y ellos van llorando diciendo san miguel san miguel y en eso cuando la mamá llega el ladrón se va, pero el ladrón vuelve una y otra vez con unas mentiras y las mamas sale corriendo hasta que el ladrón se lleve Asus hijos de la señora</p> <p>Trasferencia a otras situaciones</p> <p>la docente motiva de forma oportuna la participación espontanea de los niños, luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado</p> <p>¿les gusto el juego realizado? ¿Qué sentían cuando vino el ladrón? ¿por qué? Ambos empiezan a interactuar luego la maestra pide a los niños que de forma libre expresen atreves de un dibujo de lo que más le gusto</p>	
CIERRE	<p>Luego de concluir con la sesión de aprendizaje realizare la metacognición.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas ¿Te gustó el juego de san miguel? ¿Por qué? ¿Cuántos niños participaron? ¿Con quién jugaste?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 17/10/23
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet




III. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		FUEGOS TRADICIONALES		
2.2 Nombre de la actividad		Jugamos al lobo 3		
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes	
ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCION A LA DIVERSIDAD		EQUIDAD EN LA ENSEÑANZA	Los docentes programan y enseñan considerando, tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demanda de los estudiantes las que se articulan en situaciones significativas vinculadas a su contexto y realidad	
2.4. Producción/Actuación:				
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	
			Desempeño por edades	Criterios de evaluación de Actuación y producción de evidencias


PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	<p>4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. Ejemplo: Un niño, al jugar a perseguir y atrapar a su compañero, corre y aumenta su velocidad, cambia de dirección al correr y salta pequeños obstáculos</p> <p>5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. 	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros al jugar el juego “Juguemos en el bosque” proponiendo ideas, normas y las reglas al jugar.	Juegan al juego del lobo” y dibujan lo que más le gustó del juego.
-----------------	--	---	--	---	--

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Motivación: para motivarlos les diré una adivinanza que se tratara de un lobo Y luego les presentare una silueta de un lobo</p> <p>Recojo de los saberes previos: ¿Qué animal es ?, ¿de qué color es el lobo? ¿Qué come? ¿Dónde vivirá? ¿para qué abre traído una imagen del lobo?</p>	<p>MEDIOS Y MATERIALES</p> <p>Laminas</p>
--------	---	--

	<p>propósito: que los niños y niñas revaloren y conozcan el juego del lobo</p> <p>problematización: Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué juegos practican en su comunidad?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ VIVENCIA DE EXPERIENCIAS ▪ Propios de los estudiantes en cada uno de sus ideas ▪ Les invito a los niños a que se sienten en media luna ▪ Les voy a ver un video y ellos observarán y escucharán el video muy divertido que se llama. ▪ “Juguemos en el bosque”. ▪ Preguntaré a los niños: “¿De qué crees que trata el video?” ▪ ¿Te gustaría jugar a la ronda del lobo? ▪ ¿Qué crees que necesitamos? ▪ ¿Será importante los juegos tradicionales?” ▪ Escuchare sus ideas. ▪ Observen el video. Después de observarlo, preguntare si le gusto o no, ¿y por qué? ▪ Repitan el video las veces que deseen. ▪ Propondré a realizar el juego de “Juguemos en el bosque” ▪ Como lo hacen en video todos los niños y niñas saldrán al patio para que juegue, Pero antes de eso les recordare las normas de convivencia. <p>REFLEXION A PARTIR DE EXPERIENCIAS Reflexión y meta cognición las experiencias</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ TOMA DE DECISIONES Y REFLEXIÓN: ▪ A que les explicaré Como se tiene que jugar Que uno de los niños será el lobo y los demás los cerditos. ▪ Quien haga el rol de lobo debe ubicarse a cierta distancia de la ronda que realizarán los que harán de cerditos. Los cerditos harán una ronda mientras cantan la canción “Juguemos en el bosque”. Y ante la pregunta “¿Lobo qué estás haciendo?”, este debe responder (como en la canción) antes de salir a perseguirlos ▪ Luego, conversare con mis niña o niño. Preguntaré lo siguiente: “¿Te gustó el juego?” ▪ ¿por qué? 	  <p>Video Buffer</p> <p>Disfraz de un lobo</p>  <p>Hojas de bon Lápices Colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿qué sentiste cuando el lobo te perseguía? ▪ Luego se le dará una Hoja de aplicación para que colore al lobo feroz 	
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendí? ▪ ¿Tuviste alguna dificultad para aprenderlo y como lo superaste? ▪ ¿este juego lo enseñaran a sus hermanos o familiares? 	preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.1 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.2 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.3 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 26-10-2023
1.4 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.5 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales				
2.2 Nombre de la actividad		Juego de las sillas 4				
2.3 Enfoques transversales		Valores		Actitudes		
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural		Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
		2.4. Producción/Actuación:				
Área	Competencia	Capacida	Desempeños		Proceso	
			4 años		Criterios de evaluación	Actuación y producción de evidencias
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	•Modela objeto con formas geométricas y sus trasformaciones	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en él se encuentra a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse establece relaciones al desplazarse ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas las expresa con su		4 años Nos ubicamos con el juego de las sillas cerca de lejos de hacia delante y hacia atrás y realizamos el	Representan el juego de las sillas mediante una canción

	<ul style="list-style-type: none"> • comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	cuerpo o algunas palabras como cerca de lejos de al lado de hacia delante hacia atrás hacia un lado hacia otro lado	conteo de cuantos niños quedan	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Se despertará el interés con una canción de las sillas Se le invita a los niños y niñas a que pasen al frente junto con su silla y pondremos una canción y bailaremos al lado de la silla donde indica alrededor lejos encima cerca cada niña baila junto a su silla</p> <div data-bbox="719 619 1120 932" data-label="Image"> </div> <p>SABERES PREVIOS ¿Cómo se llama la canción? ¿en qué parte nos hemos ubicado de la silla? ¿les gusto la canción? ¿Por qué hemos bailado de esa manera? ¿Qué objeto menciona la canción? ¿Y por qué hoy hablamos de la silla?</p> <p>PROPOSITO: Que los niños y niñas aprendan el juego de las sillas</p> <p>problematización: realizamos las siguientes preguntas ¿cómo se jugará con las sillas?</p>			<ul style="list-style-type: none"> • canción de las sillas

		Preguntas
DESARROLLO	<p>CONPRENCION DEL PROBLEMA Presentare a los niños y niñas 3 sillas y preguntare ¿para qué sirve? ¿cómo podemos sentarnos? ¿cuántas sillas hay?</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIA Los niños y niñas plantean sus alternativas de solución, para ello hacemos preguntas para saber cómo se juega el juego de la silla</p> <p>PRESENTACION La maestra invita a los niños a sentarse en media luna y presenta un video donde les mostrare el juego de las sillas ¿que hizo el patito? ¿en el juego se empujaron? ¿Quién estuvo distraído? La maestra comenta la importancia del juego de las sillas Es un juego tradicional que permite a los niños y niñas, mejorar su velocidad de reacción siendo necesaria una mayor atención y concentración es de fácil aplicación porque es un juego de nuestros padres lo cual desarrolla valores como el respeto y la honestidad</p> <p>REFLEXION Y FORMALIZACION Para jugar el juego de las sillas es preferible hacerlo en un lugar muy espacioso primero colocamos las sillas en un círculo los participantes se colocarán costado de sus sillas, pero ahí habrá una silla menos lo cual ponemos una canción y ellos bailan alrededor de las sillas y cuando pare la música se sentarán en la silla y la que le falto su silla se va haciendo a un lado y seguimos jugando hasta saber quién se quedara hasta el final</p>	<p>Sillas Preguntas</p> <p>Sillas y canción</p> <p>Papel bond</p>



	<p>La docente motiva de forma oportuna la participación espontanea de los niños, luego se sientan en asamblea docente y niños conversan sobre el juego realizado</p> <p>¿les gusto el juego realizado? ¿que sentían cuando no tenían donde sentarse? Ambos empiezan a interactuar luego la maestra pide a los niños que se sienten para darles una hoja de aplicación cuya consigna será colorear el juego se las sillas</p>	
CIERRE	<p>Luego de concluir con la sesión de aprendizaje realizare la Meta cognición.</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas ¿Te gustó jugar el juego de las sillas? ¿Por qué? ¿Cuántas sillas había? ¿quién fue el ganador? ¿Por qué disminuían las sillas?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 04-06-2024
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales		
2.2 Nombre de la actividad		Juego de mundo 5		
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes	
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	
2.4. Producción/Actuación:				
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Proceso
			4 años	Criterios de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	• Modela objeto con formas geométricas y sus transformaciones	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en él se encuentra a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse establece relaciones al desplazarse ubicarse y ubicar objetos en	4 años Nos ubicamos con el juego de las sillas cerca de lejos de hacia delante y hacia atrás y realizamos el conteo de cuantos niños quedan

		<ul style="list-style-type: none"> • comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	<p>situaciones cotidianas las expresa con su cuerpo o algunas palabras como cerca de lejos de al lado de hacia delante hacia atrás hacia un lado hacia otro lado</p>	
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN Se despertará el interés con un cuento de María María es una niña muy juguetona y un día su papá y su mamá de viaje donde sus abuelos y en eso cuando llegaron ellos estuvieron feliz a la vez triste porque no había con quien jugar en eso vinieron algunos niños y le invitaron para que jugaran al principio jugaron ala chanca latas y ella no sabía y sus amiguitos le enseñaron y el segundo juego fue el mundo y lo cual María también no sabía jugar y lo enseñaron y se divertieron mucho y al día siguiente para que ya se fuera María jugaron el último juego la gallinita ciega y María se sorprendió y dijo como se juega eso María en si no sabía cómo se jugaban esos juego y lo cual también lo enseñaron y María empezó a jugar y se divirtió mucho y se alistaron y regresaron a la ciudad pero maría regreso muy feliz porque aprendió varios juegos muy divertidos y les enseños a sus otros amigo y todos se divertieron.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿adónde se fue María? ¿Qué juego le enseñó primero? ¿Qué juego fue el segundo? ¿Qué juego le enseñó tercero? ¿Y cómo se sintió María? ¿le habrá gustado el juego a María? ¿Cuántos juegos le enseñaron los niños a María? ¿ustedes sabrán cuantos juegos hay?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Cuento siluetas 	

	<p>¿Cuáles son esos juegos que le enseñaron a María? ¿Saben cómo se juega? PROPOSITO: Que los niños y niñas conozcan el juego del mundo problematización: realizamos las siguientes preguntas ¿ustedes saben cómo se jugará ese juego del mundo?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>CONPRENCION DEL PROBLEMA Presentare a los niños y niñas una imagen del juego del mundo y preguntare ¿para qué sirve? ¿cómo podemos jugar? ¿Qué números hay? ¿qué colores habrá? BUSQUEDA DE ESTRATEGIA Los niños y niñas plantean sus alternativas de solución, para ello hacemos preguntas para saber cómo se juega el juego del mundo PRESENTACION La maestra con la ayuda de un silbato al sonido de la intensidad y frecuencia del mismo invita a desplazamiento de los niños y niñas al centro e invita a unos 3 niños representan el problema vivenciado y mediante el uso de la lámina realizan el juego y realizan el conteo hasta dónde llega cada niño La maestra comenta la importancia del juego de mundo Es un juego tradicional que permite a los niños y niñas, desarrollar habilidades y destrezas motrices que favorecen la toma de conciencia. La importancia de realizar este tipo de juego es por ser una actividad intergeneracional, al desarrollo de valores como el respeto y la honestidad REFLEXION Y FORMALIZACION Para jugar el juego del mundo es preferible hacerlo en un lugar muy espacioso primero dibujamos el mundo en el suelo con los números se colocarán en una fila lo cual ponemos una canción y juegan en orden de la fila y cada niño saldrá a jugar hasta que haiga un ganado, pero si la persona no logra que la pelotita este</p>	<p>Lamina del mundo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntas <p>canción</p> <p>Papel bond</p>

	<p>en el mundo que esta dibujado pierde tiene que hacer entrar a la casita si no pierde su turno</p> <p>La docente motiva de forma oportuna la participación espontanea de los niños, luego se sientan en asamblea docente y niños conversan sobre el juego realizado ¿les gusto el juego realizado? ¿que sentían cuando no hacían llegar la bolita a la casa? Ambos empiezan a interactuar luego la maestra pide a los niños que de forma libre expresen a través de un dibujo de lo que más le gusto</p>	<p>Preguntas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Luego de concluir con la sesión de aprendizaje realizare la Meta cognición. Realizamos las siguientes preguntas ¿Te gustó jugar el juego del mundo? ¿Por qué? ¿En el mundo hasta que numero había? ¿Cómo se sintieron? ¿Quiénes lograron saltar hasta el final?</p>	



[Handwritten signature]

Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.1 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.2 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.3 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 06-06-2024
1.4 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.5 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

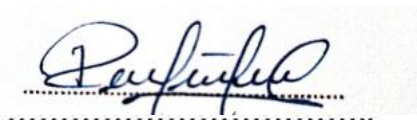
II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales			
2.2 Nombre de la actividad		“juego de mata gente” 6			
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes		
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
2.4. Producción/Actuación:					
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso	
			4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y de producción evidencias

PSICOMOTRICIDAD	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Motivación:</p>			<p>Cuento el mejor amigo de Elías</p>

	<p>Se despertará el interés mediante una caja de sorpresa y en lo cual ahí Habrá unas imágenes de juegos tradicionales y ellos identificarán, para ello sacaremos a los niños cantando el zapatito roto y cada niño saldrá y reconocerá los juegos.</p> <p>RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS: ¿qué juegos vieron? ¿Cuántos juegos había? ¿ustedes saben cómo se juega? ¿ustedes saben si sus papas jugaban estos juegos?</p> <p>PROPÓSITO: que los niños y niñas logren de manera divertida calcular espacios donde se encuentra asimismo el niño calcula los espacios para cumplir con el juego de mata gente.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿El juego de quiénes serán? ¿Les gustaría jugar eso? ¿Qué creen que necesitaremos? ¿Qué juegos se practican en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que practicaban tus familiares en el pasado?</p>	Preguntas
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ VIVENCIA DE EXPERIENCIAS ▪ Propios de los estudiantes en cada Uno de sus ideas ▪ Nos organizamos con los niños, acordando nuestras normas de convivencia, cada uno de los niños comentan sus ideas, formamos un círculo diciéndoles que haremos un juego del salón todas a la vez saldremos al pateo para realizar nuestro juego. REPRESENTACION ▪ La docente mediante un diálogo dará a conocer el tema del día EN EL JUEGO DE MATAGENTE PROPONEN Y RESPETAN REGLAS PARA LOS JUEGOS ▪ REFLEXION A PARTIR DE EXPERIENCIAS Reflexión y meta cognición las experiencias ▪ TOMA DE DECISIONES Y REFLEXIÓN: ▪ La docente dará las indicaciones de Las reglas del juego mata gente Se divide en dos equipos. necesitamos nuestros materiales y en parejas agarrados de la mano salimos rumbo al patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Laptop • Búfer • Plumones • Hoja bond • colores • lápiz

	<p>Jugamos en grupos</p> <p>El juego se juega con un balón y dos o más jugadores.</p> <p>Uno de los equipos es el atacante y el otro es el defensor.</p> <p>El atacante trata de quemar el campo del defensor con una pelota.</p> <p>El defensor trata de evitar que el atacante quemee su campo.</p> <p>El balón debe tocar el suelo en todas partes del campo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Legos, conversare con mis niña o Niño. Preguntaré lo siguiente: “¿Te gusto el juego? ✓ ¿por qué? ✓ ¿qué sentiste al jugar el juego de mata gente? ✓ Se les entrega hojas bond con números para que diferencien la agrupación de muchos y pocos. <p>REFLEXIÓN A PARTIR DE EXPERIENCIAS:</p> <p>Los niños dialogan con sus propias palabras el juego que realizamos.</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>les entrega hojas bond con números para que diferencien la agrupación de muchos y pocos.</p>	Hojas de aplicación
CIERRE	<p>Meta cognición las experiencias</p> <p>Dialogaremos las actividades que realizamos hoy con los niños y niñas.</p> <p>¿ Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿En qué consistió? ¿Será bueno practicar estos juegos? ¿Qué nos faltó? ¿En qué nos dificultamos? ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 11-06-2024
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales			
2.2 Nombre de la actividad		“Juguemos el juego que pase rey” 7			
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes		
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso	
			4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y producción de evidencias

PSICOMOTRICIDAD	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
------------------------	--	---	--	---	--

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN: les motivare con un cuento de unas princesas Érase una vez unas princesas que Vivian en el castillo y se comportaban muy mal con sus papas una vez vino un niño llamado juan y se acercó a las princesas y les dijo podemos jugar y una de ellas no quiso jugar y mientras la menor si quiso jugar y en tones le enseñó a jugar y la princesa se divirtió mucho y les llamo a sus hermanas que jugaran ese juego y que es muy hermoso y divertido y empezaron a jugar y el juego se trataba de la chapa chapa y las princesas estuvieron muy felices y contenta y Juanito les enseñó un nuevo juego pero luego les dijo a si como se cansaron hoy su mama también se cansa cuando no hacen caso y las princesas entendieron y desde ese día las princesas se comportaron bien con sus padres -Los niños realizan una dramatización del cuento de las princesas RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS: ¿De qué trataba el cuento ?, ¿cómo les trataba a sus padres? ¿en qué ha jugado el niño con las princesas? ¿Tendrá nombre ese juego? ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿El juego de quiénes serán? PROPÓSITO: La docente mediante un diálogo dará a conocer el tema del día JUGUEMOS EL JUEGO QUE PASE REY RECOCIENDO LAS CATIDADES MUCHOS POCOS NINGUNO PROBLEMATIZACIÓN: Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿El juego de quiénes serán? ¿Les gustaría jugar eso? ¿Qué creen que necesitaremos? ¿Qué juegos se practican en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que practicaban tus familiares en el pasado?</p>	<p>Cuento de las princesas con siluetas</p> <p>Preguntas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ VIVENCIA DE EXPERIENCIAS ▪ Propios de los estudiantes en cada Uno de sus ideas ▪ Nos organizamos con los niños, acordando nuestras normas de convivencia, cada uno de los niños comentan sus ideas, formamos un círculo diciéndoles que haremos un juego del salón todas a la vez saldremos al pateo para realizar nuestro juego. <p>REPRESENTACION</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente mediante un diálogo dará a conocer el tema del día JUGUEMOS EL JUEGO QUE PASE REY 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Laptop • Búfer • Plumones

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ REFLEXION A PARTIR DE EXPERIENCIAS ▪ toma de decisiones y reflexión: ▪ La docente dará las indicaciones de Las reglas del juego que pasa el rey Se divide en dos equipos. Alistamos nuestros materiales y en parejas agarrados de la mano salimos rumbo al patio. Le comento a los niños sobre la actividad del día de hoy: Jugamos a que “Pase el Rey”, ¿Alguna vez han jugado este juego?, ¿Cómo se juega?, ¿Con qué canción se juega? Pedimos que escuchen atentamente y canto la canción con: “Que pase El Rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de quedar. Un grupo de niños y niñas, en fila pasa por debajo del arco formado por otros dos. Uno a uno de los jugadores de la fila es atrapado por dos del arco y, luego de elegir entre dos colores, van a situarse detrás del niño del arco al que corresponde el color elegido. El juego termina con una prueba de fuerza entre los dos. -luego conversare con mis niños y lo preguntare lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿Por qué? ¿Qué sentiste al jugar el juego de que pasa el rey? Se les entrega hojas bond con números para que diferencien la agrupación de muchos y pocos. REFLEXIÓN A PARTIR DE EXPERIENCIAS: Los niños dialogan con sus propias palabras el juego que realizamos. TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Se les entrega hojas bond con números para que diferencien la agrupación de muchos y pocos o ningunos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond • colores • lápiz
CIERRE	<p>META COGNICIÓN LAS EXPERIENCIAS Dialogaremos las actividades que realizamos hoy con los niños y niñas. ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿En qué consistió? ¿Será bueno practicar estos juegos? ¿Qué nos faltó? ¿En qué nos dificultamos? ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?</p>	Preguntas



.....

Estudiante investigadora



.....

Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.3 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.4 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.5 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 13-06-2024
1.6 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.7 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

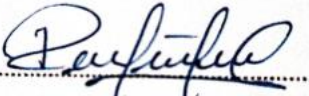
II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales		
2.2 Nombre de la actividad		“Juego de costales” 8		
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes	
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.	
		2.4. Producción/Actuación:		
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso
			4 y 5 años	Criterios de evaluación Actuación y de evidencias

PSICOMOTRICIDAD	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Motivación: les motivare con una dramatización de unas princesas</p>			<p>Vestimentas de princesas</p>

	<p>Recojo de los saberes previos: ¿De qué trataba la dramatización?, ¿cómo les trataba a sus padres? ¿en qué ha jugado el niño con las princesas? ¿ustedes como lo tratan a sus padres? ¿Alguna vez ustedes habrán jugado el juego de las princesas? ¿El juego de quiénes serán?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>PROPÓSITO: que los niños y niñas logren de manera divertida como se juega el juego de costales revaloramos los juegos tradicionales.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿El juego de quiénes serán? ¿Les gustaría jugar eso? ¿Qué creen que necesitaremos?</p> <p>¿Qué juegos se practican en tu comunidad? ¿Cuáles son los juegos que practicaban tus familiares en el pasado?</p>	Preguntas
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS</p> <p>Propios de los estudiantes en cada Uno de sus ideas</p> <p>Nos organizamos con los niños, acordando nuestras normas de convivencia, cada uno de los niños comentan sus ideas, formamos un círculo diciéndoles que haremos un juego del salón todas a la vez saldremos al pateo para realizar nuestro juego.</p> <p>REPRESENTACION</p> <p>La docente mediante un diálogo dará a conocer el tema del día EL JUEGO DE COSTALES</p> <p>REFLEXION A PARTIR DE EXPERIENCIAS</p> <p>Reflexión y meta cognición las experiencias</p> <p>TOMA DE DECISIONES Y REFLEXIÓN:</p> <p>La docente dará las indicaciones de Las reglas del juego de costales Se divide en dos equipos para ello se les da las pautas del juego de costales y posteriormente tendrá el equipo ganador un premio.</p> <p>Alistamos nuestros materiales y en parejas agarrados de la mano salimos rumbo al patio.</p> <p>Los participantes se colocarán detrás de la línea y no podrán pisarla.</p> <p>Las líneas de salida y metas deberán estar correctamente señalizadas.</p> <p>El jugador que se caiga podrá levantarse y seguir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regla del juego • costales

	<p>Si un jugador empuja a otro quedará descalificado. o El saco deberá llegar como mínimo a la zona</p> <p>La actividad consiste en ver que tan agiles son los niños y la manera de trabajar colaborativamente: “¿Te gusto el juego? ¿por qué? ¿qué sentiste al jugar el juego de costales?</p> <p>REFLEXIÓN A PARTIR DE EXPERIENCIAS: Los niños dialogan con sus propias palabras el juego que realizamos.</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: . Se les entrega hoja de aplicación para que colorean el juego de costales</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición las experiencias</p> <p>Dialogaremos las actividades que realizamos hoy con los niños y niñas.</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿En qué consistió? ¿Será bueno practicar estos juegos? ¿Qué nos faltó? ¿En qué nos dificultamos? ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 18-06-2024
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

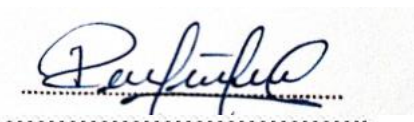
2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales			
2.2 Nombre de la actividad		“Juego de zapatito corderito”			
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes		
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso	
			4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y producción de evidencias

PSICOMOTRICIDAD	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: _ Iniciare con una motivación de un cuento de las princesas que no tenían zapatitos</p>			

	<p>En un castillo Vivian dos princesas muy hermosas, que les gustaba bailar tanto hasta que gaste sus zapatos. un día tenían que ir a una fiesta donde que se reunían todas las princesas su papá ya les había comprados unos zapatos rosados muy hermosos y les advirtió hijas mías cuidadito que me agarren estos zapatos , porque el zapatero ya se cansó fabricar tantos zapatos y se fue de viaje si lo gastan no tendrán ningún zapato que ponerse para fiesta pero las princesas no escucharon y agarraron los zapatos y bailaron toda la tarde hasta que se rompieron y ahí se preocuparon ahora con que vamos a ir a la fiesta nuestro padre se molestara no sabían que hacer hasta que llego el día de la fiesta fueron todos muy arreglados pero las princesas estuvieron tristes porque no tenían zapatos que ponerse y su papa les dijo por no escuchar ahora me tendrán que ir con esos zapatos rotos y las princesas comprendieron que no deberían bailar tanto hasta que terminara sus zapatos pero su papa des dio una sorpresa y les dio un nuevo zapatos para que fueran a la fiesta y las princesas desde ese día solo bailaban cuando era necesario y ya no rompían zapatos.</p> <p>Recojo de los saberes previos: ¿De qué trataba el cuento ?, ¿Qué color era los zapatitos? ¿Cuántas princesas eran? ¿por qué los zapatitos se desgastaban?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>PROPÓSITO: que los niños y niñas conozcan el juego del zapatito corderito y así para que no se pierda el juego y revaloremos juntos con los niños los juegos.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿El juego de quiénes habrán jugado? ¿Les gustaría jugar el juego? ¿Qué creen que necesitaremos?</p> <p>¿Qué juegos practican en su familia o sus amiguitos? ¿Cuáles son los juegos que tus padres jugaron?</p>	
DESARROLLO	<p>▪ VIVENCIA DE EXPERIENCIAS</p> <p>Cada niño da sus ideas y sus opiniones sobre los juegos en ellos les invito a formar media luna y en lo cual le mostrare un video del juego del zapatito blanco y zapatito azul</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=5nrJ39cOATc</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Laptop • Buffer • Plumones

	<p>Preguntamos a los niños de que otra manera podemos jugar el juego del zapatito blanco y zapatito azul</p> <p>¿te gustaría jugar el juego de zapatito blanco zapatito azul?</p> <p>¿Qué necesitaremos?</p> <p>¿Qué importancia tiene el juego?</p> <p>¿Este espacio será adecuado?</p> <p>Escuchamos sus ideas de cada niño</p> <p>la docente propone realizar el juego del zapatito blanco y zapatito azul indicamos a los niños y niñas que salgan al pateo de forma ordenada para poder realizar el juego, pero antes se le recordara las normas de convivencia. Nos formamos en una fila y salimos marchando en forma ordenada al patio cantando la canción marcha soldado cabeza de papel</p> <p>Reflexiona a partir de experiencias</p> <p>La docente les explicare como se tiene que jugar motiva a los niños y elegimos a la persona quien va contar y lo hacemos con la dinámica de zapatito blanco zapatito azul dime cuántos años tienes tu y contamos y ahí vemos a quien le toca y la persona que le toca es la que va girar por detrás de nosotras cuando nos sentamos en círculo lo cual jugaremos el juego haremos un círculo grande y la que le toco es la persona que va dar vuelta por detrás de nosotras con un zapato y luego colorara en nuestro atrás y tenemos que estar atentos para ganarle a la otra persona junto con el zapato y damos las indicaciones</p> <p>Realizamos el circulo con los niños</p> <p>Cantamos la canción</p> <p>Tenemos que estar atentos al buscar en nuestro atrás si se encuentra el zapatito</p> <p>Si encontramos en nuestro atrás el zapatito tengo que dar vuelta hasta regresar a mi sitio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja bond • colores • lápiz
--	---	---

	<p>Y si me gana la otra persona tendré que girar cantando para colocar el zapatito en su atrás de cualquier niño</p> <p>Una vez de dar las indicaciones iniciamos el juego del zapatito blanco</p> <p>Trasferencia a otras situaciones</p> <p>la docente motiva de forma oportuna la participación espontánea de los niños, luego se sientan en asamblea, docente y niños conversan sobre el juego realizado</p> <p>¿Les gusto el juego realizado? ¿Qué sentían cuando giran por detrás de los niños? ¿por qué? Ambos empiezan a interactuar luego la maestra pide a los niños que de forma libre expresen atreves de un dibujo de lo que más le gusto</p> <p>. ONSIGNA escriba el numero al lado y colorea los dibujos</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición las experiencias</p> <p>Dialogaremos las actividades que realizamos hoy con los niños y niñas.</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿En qué consistió? ¿Será bueno practicar estos juegos? ¿Qué nos faltó? ¿En qué nos dificultamos? ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL:** N° 966 de Llamocctachi
1.2 DIRECTORA DE LA IEI: PAUCAR TORO, Justina
1.3 PROFESORA DE AULA: Chipana Sosa Marleny
1.4 EDAD: 4 y 5 años **SECCION:** “abejitas” **FECHA:** 20-06-2024
1.5 ESTUDIANTES: Laurente Quispe, Rut Noheme y Hunacahuari Quispe, Kely Marilin
1.6 DOCENTE DE LA PRACTICA PRE PROFESIONAL: ORIUNDO PALOMINO, Jhanet

II. EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.

2.1. Nombre del proyecto / Unidad de aprendizaje		Juegos tradicionales			
2.2 Nombre de la actividad		“juego de agua y cemento” 10			
2.3 Enfoques transversales		Valores	Actitudes		
ENFOQUE INTERCULTURAL		Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		
		2.4. Producción/Actuación:			
Área	Competencia “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Capacidad	Desempeños	Proceso	
			4 y 5 años	Criterios de evaluación	Actuación y de evidencias

<p style="text-align: center;">PSICOMOTRICIDAD</p>	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único se identifica en alguna de sus características físicas así como sus cualidades e interés de su familia y del grupo del aula al que pertenece practica hábitos saludables reconociendo que son importante para el actúa de manera autónoma en la actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde su posibilidades y considerando a los demás expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable inseguro ,con ira, tristeza o alegre</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p style="text-align: center;">4 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p style="text-align: center;">5 AÑOS</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo</p>	<p>. Los niños y niñas van vivenciando de con los juegos tradicionales que es de san miguel</p>	<p>Los niños vivencian y dan sus opiniones mediante los juegos que realizamos explican con sus propias palabras sobre el juego de san miguel y cuáles son las reglas del juego o como se juega</p>
--	--	---	---	--	--

<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p>	<p>Nos organizamos con los niños y las niñas para comenzar con las actividades permanentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Normas de Convivencia • Responsabilidades • Oración • Calendario 	
<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>MOTIVACIÓN: les motivare con un cuento la tortuga ‘ famosa ‘ un día de sol la tortuga tomaza se fue al parque, allí se columpio y luego se cayó del columpio, vino su amiga tortuga y la ayudo a levantarse. Jugando las dos tortugas encontraron una casa.</p> <p>La casa estaba llena de agua. Subieron al tejado y había un tambor y una trompeta.</p> <p>Los cogieron y se pusieron a tocar. Los dos, al rato fueron a un bar a comparar un bocadillo de tomate y se lo tomaron en casa de tomate con un tenedor.</p> <p>RECOJO DE LOS SABERES PREVIOS: ¿Cómo te sientes hoy?, ¿Por qué? ¿Cómo se llamaba la tortuga? ¿con quién se ha encontrado? ¿Qué encontraron al entrar la casa? ¿Qué compraron en la tienda y para qué?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>PROPÓSITO: Que los niños y niñas conozcan y logren de manera divertida como se juego el juego de agua y cemento.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez ustedes habrán jugado? ¿Les gustaría jugar eso? ¿Qué creen que necesitaremos?</p>	<p>Imágenes de canción</p> <p>Preguntas</p>



	¿Qué juegos se practicamos toda esta semana? ¿Cuáles son los juegos que practicaban tus familiares en el pasado?	
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS Propios de los estudiantes en cada Uno de sus ideas Nos organizamos con los niños, acordando nuestras normas de convivencia, cada uno de los niños comentan sus ideas, formamos un círculo diciéndoles que haremos un juego del salón todas a la vez saldremos al pateo para realizar nuestro juego.</p> <p>REPRESENTACION La docente mediante un diálogo dará a conocer el tema del día EL JUEGO DE AGUA Y CEMENTO.</p> <p>REFLEXION A PARTIR DE EXPERIENCIAS Reflexión y meta cognición las experiencias TOMA DE DECISIONES Y REFLEXIÓN: La docente dará las indicaciones de Las reglas del juego de países Se divide en dos equipos para ello se les da las pautas del juego de países y posteriormente tendrá el equipo ganador un premio. Decidan quién será “cemento” y quiénes serán “agua” El participante “cemento” buscará tocar a todos los “agua” para dejarlos inmóviles. El participante que haya quedado inmóvil podrá continuar jugando si es que otro participante “agua” (que no haya sido tocado por “cemento”) El juego termina cuando todos los jugadores hayan quedado inmóviles. Después, pueden elegir a otro participante para que sea “cemento” y volver a jugar, pero con algunos cambios en las reglas. Por ejemplo: El participante inmóvil deberá estar de pie y con las piernas separadas, para que cualquier participante “agua” pase entre ellas y así pueda “des inmovilizarlo”. El participante inmóvil se agachará para que el participante “agua” pase por encima de ella o él y puedan continuar jugando.</p>	Pelota Niños Buffer

	<p>logra tocarlo en cualquier parte del cuerpo. La actividad consiste en ver que tan ágiles son los niños y la manera de trabajar colaborativamente: “¿Te gusto el juego? ¿por qué? ¿qué sentiste al jugar el juego de agua y cemento? REFLEXIÓN A PARTIR DE EXPERIENCIAS: Los niños dialogan con sus propias palabras el juego que realizamos. TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: . Se les entrega hoja de aplicación para que reconozcan los números de cantidad</p>	
CIERRE	<p>Meta cognición las experiencias Dialogaremos las actividades que realizamos hoy con los niños y niñas. ¿Qué hicimos? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se llamó el juego que realizaron? ¿En qué consistió? ¿Será bueno practicar estos juegos? ¿Qué nos faltó? ¿En qué nos dificultamos? ¿Lo que aprendimos hoy será útil para la vida?</p>	Preguntas



Estudiante investigadora



Supervisora

7	Salta con un pie sin cansarse manteniendo estabilidad física			X			X		X				X			X		X		
8	Juega sin perder su contrapeso	X			X				X		X			X			X			
9	Salta sin dificultad y con mucha moderación alternando los pies		X			X			X			X			X			X		
10	Aumenta y disminuye la velocidad al correr			X			X			X			X			X		X		
11	Se ubica en el espacio identificando las nociones de saltar en un pie y dos pies		X			X			X			X			X			X		
12	Disfruta moviéndose y bailando coordinando sus brazos y piernas		X			X			X			X		X			X			
13	Lanza y recepción la pelota sin perder su equilibrio			X			X			X			X			X			X	
14	Se desplaza saltando en un solo pie sin dificultades		X			X			X			X		X				X		
15	Diferencia el color y tamaño y la velocidad, movimiento de las canicas			X		X			X			X			X			X		
16	Diferencia la velocidad del movimiento de su cuerpo			X			X			X			X			X			X	
	Total individual	96	2	8	6	3	9	4	1	12	3	3	9	4	5	7	4	3	10	3

LEYENDA:**INICIO: I****PROCESO: P****LOGRADO: L**

Anexo N° 07

Diario de campo de la reconstrucción.

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

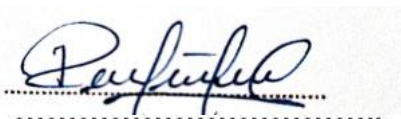
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Docente : Paucar Toro Justina
 1.2 Lugar : IEI N° 966 de Llamocctachi
 1.3 Grado : Inicial 04 años
 1.4 Sección : “Jirafitas”
 1.5 Tiempo de duración : 60 minutos
 1.6 N.º de estudiantes : 06
 1.7 Fecha : 04/06/2024

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián no conocía el juego del mundo y eso le explique de que se trataba y tomo interés del juego les mostré de cómo se jugaba el juego y una vez cuando empezó a jugar no tenía mucho equilibrio le costaba sostenerse con un pie y en eso le dije sigue tú puedes y al segundo intento ya un poco mejoraba pero aún tenía dificultad en sostenerse en un pie no perdía el equilibrio no podía estar mucho tiempo parado en un pie y ocasiones saltaba con dos pies ahí seguía intentando jugar el juego una vez que no podía ya no quiso jugar el juego	Planificación Participación Niños motivados Estrategias
Marilia	La niña marilia no sabía el juego una vez que le mostré sé que do mirando y le dije que participe y ella salto al inicio no quería participar le mostré como se juega y entendió pero no podía saltar le indique que saltara con un pie donde que hay un cuadrado y donde que hay dos cuadrados es para los dos pies ahí entendió y en eso intento saltar aun que le costaba sostenerse en un	Trabajo grupal Atención

	pie saltaba y a veces cuando saltaba se sostenía con sus manos y continuaba saltando intento varias veces y poco a poco mejoraba	Motivación
Jholet	la niña Jholet se lo sabía el juego y ella dijo que quería saltar y en eso se formó en la fila y salto, aunque no se podía sostener mucho tiempo con dos pies ocasiones saltaba en dos pies le gustaba el juego y quiso saltar una y otra vez y en eso se cansó y a cada rato practicaba el juego, aunque pisando las líneas, pero si solía saltar correctamente, aunque teniendo un poco de equilibrio	Construcción de los aprendizajes Metacognición
Fabiola	La niña Fabiola no tenía interés en el juego y no quería saltar tenía miedo le dije que puedes e intentó saltar y en eso vi que se dificultaba sostenerse con un pie a veces saltaba dos cuadros en un pie y no podía jugar el juego como indicaba se confundía y lo hacía tan rápido y en la segunda ocasión le dije que haga despacio pero tenía miedo cuando sus amiguitos le miraba y empezó a saltar despacio aunque le costaba sostenerse con un pie y en la tercera vez ya mejoro en reconocer de cómo se debe saltar aunque se dificultaba pararse con un pie	Evaluación Incumplimiento de reglas del juego Coordinación Atención Comunicación Estrategias de juego
Alexa Andrea	La niña Alexa no tenía mucha importancia en el juego y tenía miedo participar en el juego se avergonzaba y le dije todos están saltando y en eso empezó a jugar y tenía miedo saltaba no podía pararse en un pie tenía miedo y se ponía rojo y saltaba dificultándose en eso termino de saltar y ya no quería jugar una vez que su compañero empezó a retirarse y empezó a saltar, aunque tenía dificultad seguía saltando, aunque se dificultaba seguía saltando	
Samira Adriana	La niña samira le gustaba el juego y decía que yo sé cómo se juega y salto una y otra vez quería saltar a cada rato cuando a otra compañera le tocaba se metía es así salta le enseñaba aunque le faltaba un poco de equilibrio saltaba	

	correctamente hay momentos que pisaba la línea seguía saltando y Samira le enseñaba a sus compañeros los que no podían y en eso cuando botaba la bolsita si caía fuera del cuadrado decía al siguiente cuando a Samira le tocaba a veces la bolsita caía fuera normal saltaba le gusta jugar y decía yo quiero tener mi casa en aquí y no van a poder saltar y en eso continuaba saltando a pesar de las dificultades	
	REFLEXIÓN Y ANÁLISIS	
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con una silueta del juego mundo y les mostré un video de cómo se juega ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego del mundo <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requiere practica de equilibrio ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. <p>El libreto ha sido un tanto formal o serio.</p>	
	REGISTRO INTERVENTIVO	
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: IEI N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 05 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N° de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	06/06/2024

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estuvo contento al saber que íbamos a jugar el juego de mata gente le indicamos de cómo se juega y Julián dijo que si sabía jugar y estaba muy emocionado indicamos salir al patio y nos formamos en media luna e indicamos las reglas y el procedimiento del juego y una vez que terminamos de dar las indicaciones Julián estaba en el centro y menciono que le gustaba jugar el y rápido reaccionaba cuando venía la pelota a veces saltaba a veces corría cuando venía la pelota luego Julián a la quinta vez ahí recién le mataron y se puso a un lado y él quería seguir jugado pero como indicamos las personas que les mataban se ponían a un costado hasta que termine el juego y Julián estaba emocionado para que repitiera el juego	Planificación Saberes previos Emociones Alegría
Marilia	La niña marilia estuvo muy pensativa porque no sabía cómo se juega ese juego y explicamos que estos juegos eran de nuestros padres y en ahí recordó que sus papas jugaban pero le llama otro nombre y dijo que si sabía jugar mencionando que más antes jugaban con sus papas y sus primos y que ahora ya no juegan porque sus papas se encuentran trabajando en la chacra e indicamos salir al patio y damos las recomendaciones y las reglas del juego marilia tenía ansias de jugar el juego y marilia estuvo en adelante y cuando botaba la pelota no lograban hacerle llegar, a marilia tenía flexibilidad al escaparse de la pelota y una vez cuando quedaron dos personas marilia salió antes ya que como quedaban dos personas fácil era en matarlo y marilia estaba muy alegre en jugar el juego mencionando casi gano estaba a punto de ganar y se puso al lado de los perdedores muy contenta	Motivación Trabajo grupal Juegos Saltar Agilidad

Jholet	la niña Jholet estaba emocionada en jugar el juego y dijo que a mí me gusta jugar el juego e indicamos las reglas del juego y Jholet todo alegre sale al patio marchando y una vez que nos colocamos en el centro iniciamos quien va ser las persona que van a matar y las personas que estarán en el medio y eso Jholet inicio matando y a la siguiente, participo en el centro y esquivo en dos oportunidades por que no podía esquivar la pelota ,rápido se hizo agarrar con la pelota a pesar que le indicamos que tiene que estar atenta cuando la pelota viene y aun eso se hizo agarrar con la pelota al segundo intento y se fue asentar donde que los demás niños están castigados	Incumplimiento a las reglas del juego Participación activa
Fabiola	La niña Fabiola es una niña muy obediente y muy participativa cuando le damos las indicaciones alto que capta y realiza los juegos con todos los procedimientos y a veces les dice Asus compañeros que no es así y cuando le mostramos el juego en el video ella estaba emocionada y dijo que ya quería jugar y recordamos las reglas para salir al patio y salimos marchando al patio para realizar el juego damos las indicaciones y preguntamos cuantas personas van a matar con la pelota y respondió que serán dos personas y dijo que ella quería matar luego que iba jugar en el centro y una vez cuando termino e matar en la segunda ronda ella ya estaba en el centro y al inicio esquivo bien la pelota una vez que fue disminuyendo los niños del centro se fue emocionando y una vez cuando quedaron dos compañeras Jholet esquivo bien la pelota y se quedó hasta el final y ahí lograron matarlo y dijo yo llegue hasta el final	Metacognición Evaluación
Alexa	La niña Alexa es una niña que no le gusta participar y muy tímida cuando le dijimos que vamos a jugar el juego no tomo importancia y cuando una vez salimos al patio no participo y una vez cuando vio que estaba divertido ahí quiso participar y cuando estuvo en el centro no podía esquivar la pelota y rápido se hizo agarrar con la pelota no tomaba atención a la pelota más se pasaba jugando con sus amiguitos y en ahí le damos la segunda oportunidad y ahí a la segunda vez se hizo matar con la pelota no tenía flexibilidad y por eso tan rápido se hizo agarrar con la pelota	
Samira	La niña samira es una niña activa le gusta jugar y una vez cuando dijimos que vamos a jugar el juego de mata gente menciono que jugaba con sus papas y estaba muy alegre y cuando salimos al patio se colocó al centro y dijo haber a mí que me maten y una vez cuando dimos las reglas estaba tan atenta y prestaba atención cuando dijimos las reglas del juego una vez cuando terminamos de decir las reglas empezamos a jugar y al primer intento se escapó bien se puso a un lado y cuando estuvo la pelota al otro lado se voltea mientras que las demás personas solo giraban su cabeza y mientras que samira le miraba fijamente a la pelota y una vez cuando	

	<p>votaba Samira se escapaba corriendo a veces saltando y fue difícil en matarlo a Samira una vez cuando estuvo distraída ahí es lo que le mataron y salió y dijo ellos me hicieron distraer y no vi la pelota y se sentó alegre mencionando que quería jugar de nuevo.</p> <p>Luego realizamos algunas preguntas metacognitivas y respondían acertadamente.</p>	
REFLEXIÓN Y ANÁLISIS		
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con un video del juego de mata gente ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego de mata gente ✓ Todos participaron muy activamente <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ Se requirió falta de flexibilidad en el juego <p>Se requirió más atención en el juego</p>	
REGISTRO INTERVENTIVO		
	<p>Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.</p>	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: IEI N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 05 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N.º de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	11/06/2024

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estuvo muy sorprendido por el juego que pase el rey , porque nunca había jugado le explicamos de cómo es el juego y mostro gran interés en el juego y menciono que él quería ganar y cuando damos nuestras indicaciones Julián estuvo muy atento y cuando preguntamos qué vamos hacer Julián respondió correctamente de cómo se debe jugar el juego y cuando salimos al patio salió muy contento y se colocaron en una fila y Julián estuvo adelante y decía que a mí no me van a agarran y una vez cuando ya terminaron vimos que grupo gano y dijo Julián que mi grupo gano y cuando se pusieron a jalar entre los grupos Julián se puso en una posición muy segura para que no lo puedan jalar pero también jalaba con todas sus fuerza para i atrás y su grupo ganaron de Julián y estuvo muy contento de juzgar el juego y menciono que podemos jugar otra vez	Planificación Trabajo grupal Espacios Dosificación del tiempo Coordinación Motivación
Lisbet Marilia	La niña marilia hoy vino muy triste cabizbajo no tenía interés de jugar y en eso me acerque y le pregunte que paso marilia porque estas tan tranquilita y me dijo que su mama le había castigado y por esa razón ella estaba triste y le dije seguras te comportaste mal para la próxima o no te comportes así ni no tu mama te va castigar de nuevo y me dijo si mis ya me boya comportar bien y le di unas rompecabezas para que se distraiga después marilia ya estuvo más tranquila pero aunque no era la misma niña está tranquila y una vez	Equilibrio Seguridad Estrategias de motivación

	<p>cuando les explicamos que hoy aprenderemos un nuevo juego marilia estaba tan contenta y dijo que ese juego se llamaba el pase rey, se cómo se juega y empezó a cantar diciendo que pase rey del hijo del conde te hará casar y una vez cuando salimos al pateo marilia dijo rápido hay que pasar para que no nos agarre y en eso corrieron agachando la cabeza y una vez que a todos les agarraron marilia estuvo en la 3 fila y dijeron que nuestro grupo está muy poco nos van a aganar todos fuerte jalen mencionaba y se pusieron en una posición inclinada marilia se colocó una buena posición un pie atrás y el otro adelante y empezó a jara en eso tanto jalar el grupo de plátanos le gano al grupo de manzana y seguían intentando aunque se caía pero no se rendían con pocos personas también podemos ganar y aun eso seguían jalando poco a poco hasta que se lo llevaron a todo el grupo y dijeron nos ganaron.</p>	<p>Acuerdos</p> <p>Saberes previos</p> <p>Fuerzas</p> <p>Trabajo en equipo</p>
Jholet	<p>Jholet es una niña activa cuando se trata de juegos ella primero dice que quiere jugar cuando mostramos el juego que vamos a jugar e menciona que el juego si conoce y una vez que damos las indicaciones ella menciona yo boya ser la puerta y en eso cuando cantamos ellas estuvo feliz y en eso una vez que terminaron estuvo muy alegre y dijo que mi grupo hay pocos y empezaron a lagar y el grupo de plátanos le jalaron jholet no estuvo muy posicionada y lo jalaron cuando se cayó al piso ya que no se podía sostener bien</p> <p>y sus pies no estuvieron posicionada y así se fue al otro grupo y empezó a jalar con todas sus fuerzas</p>	
Fabiola	<p>La niña Fabiola es muy activa de la clase cuando le explicamos ella alto que responde una vez que hablamos del juego ella dijo que si sabe jugar y le explicamos las indicaciones ella dijo que si sabe cómo se juega y salimos la patio y Fabiola se coloca en la fila y pasan cantando la poeta donde que están para que agarren las demás y siguieron cantando hasta que les agarraron a los niños y Fabiola estaba en el grupo de plátanos y ellos indicaron de cómo se agarrarían y sus pies estuvieron bien posicionados y jalaron al grupo de manzana y poco quedaban en el grupo de manzana y seguían jalando hasta que se lo lleven a todo el grupo y así logaron ganar al grupo de manzanas porque tenían coordinación y jalaban fuerte</p>	

Alexa Andrea	La niña Alexa no tiene muestra interés en el juego por más que le hicimos participar es una niña tímida y no tiene ganas de jugar y cuando damos las indicaciones no presta atención y una vez cuando salimos al patio no quería participar y le decimos que se coloque a la fila y se colocó sin ganas y cuando fue jugando se le notaba desganada y mostraba interés del juego y vez cuando le agarraron se fue al grupo e manzanas y al momento de jalar no se sostenía bien y no tenía un aposición firme y cuando empezaron a jalar lo jalaron a Alexa y a su compañera porque no tenía un bien posición y se lo llevaron al otro grupo y en eso Alexa dijo que ya no quiero jugar y se fue a los columpio y se quedó observando de ahí	
Jholet Samira	La niña Samira estuvo alegre al saber que íbamos a jugar el juego del pase el rey y menciono que si jugaban con sus amiguitos y una vez cuando salimos al pateo dijo que yo boy a ser la puerta con mi compañera Jholet y ellos estuvieron y eligieron que fruta van a ser y en eso ellos cantaron y un ala vez que terminaron y Samira dijo en mi grupo estamos bastante y les vamos a ganar ellos se colocaron muy bien y Samira se colocó con un pie adelante y el otro atrás y jalaba y si tenía resistencia porque no quería pasar la línea y lo que pasaba es cuando los niños tenían que pasar al otro grupo y Samira hacia todos modos para que no pase aunque callándose pero no lograba pasar la línea y así ganaron el grupo de plátanos	
REFLEXIÓN Y ANÁLISIS		
<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con un video ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego de pase rey <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ❖ Se requiere un lugar más espacioso ❖ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ❖ Se requirió coordinación. ❖ Se requirió atención ❖ Falto equilibrio en algunos niños 		

	Falta seguridad en los pies
	REGISTRO INTERVENTIVO
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: 966 de Llamocctachi
1.3 Grado	: Inicial 05 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N° de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	13/06/2024

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián estuvo contento al saber que íbamos a jugar salto de costal pero no sabía de cómo era el juego y en eso le explicamos de que se trata y estaba feliz porque nunca había jugado este juego y una vez formamos unos tres grupos y damos las indicaciones y les decimos de cómo se juega y hasta donde debemos saltar y Julián estuvo muy alegre y una vez cuando sonamos el silbato salieron saltando con el costal y Julián salto hasta un punto y se cansó como que quería caerse y seguía intentando hasta que llego al final le faltó coordinación de los saltos por eso tropezaba y con tanto intento logo llegar a la meta	Planificación Trabajo grupal Dosificación del tiempo Coordinación
Marilia	La niña Marilia estuvo muy feliz al jugar ese juego y cuando salimos al patio dijo que quería competir en el primer grupo y dijo que yo quiero ganar y en eso cuando se colocó el costal estuvo muy alegre y dijo que yo boya ganar y cuando saltaron Marilia tuvo dificultades no podía saltar bien se quedaba como que quería caerse no tenía estabilidad del cuerpo al saltar como que quería caerse salto despacio hasta un punto y se quedó y dijo que ya no podía llegar y salto poco a poco y llego a la meta y dijo no gane y le dije para la próxima ya ganaras Marilia no estés triste	Motivación Equilibrio Saltar
Jholet	la niña Jholet estuvo asombrada porque no sabía de este juego una vez que fui explicando mostro interés del juego y cuando damos las indicaciones	Estrategias de motivación

	Jholet prestaba atención y cuando le dimos el costal se puso y empezó a saltar diciendo así mis y una vez cuando salieron saltando Jholet salto sin dificultad tenía coordinación de los pies y si mantenía su equilibrio al saltar y llego tan rápido a la meta sin dificultad y logro ganar a sus demás compañeritos	Coordinación Saberes previos
Fabiola	La niña Fabiola estuvo muy feliz cuando les mostramos los imágenes y decía que nunca vía jugado pero estaba tan emocionada para que juegue el juego y decimos las indicaciones del juego y Fabiola dijo que eso es fácil y boya ganar y un aves cuando estuvimos en el pateo y e pusieron los costales Fabiola se colocó y dijo que vamos a ganar y una vez cuando salieron saltando Fabiola salto confiada mantenía su equilibrio y hasta un punto y se detuvo por que se había cansado y después continuo todo alegre hasta que llego hasta la meta y decía que si quería jugar de nuevo y dijo a mis amiguitos les voy a enseñar este juego para jugar	Fuerzas Trabajo en equipo Imaginación Timidez
Alexa	La niña Alexa es muy tímida no tiene interés de los juegos cuando el dijimos que vamos a jugar el juego de los costales nos e imaginaba de cómo es y una vez cuando les mostramos los imágenes ahí entendió de que se trata el juego una vez cuando ya salimos al pateo después de dar las indicaciones Alexa no decía nada solo observaba y cuando le dijimos que Alexa te toca no quería jugar y en eso se puso el costal y una vez cuando salieron no podía como avanzar se quedó parada y le dijimos salta y empezó a saltar y no podía se faltaba equilibrio del cuerpo y cuando saltaba seguidamente perdía el equilibrio del cuerpo y en un momento se cayó al suelo y no quiso jugar más y se regresó sacándose el costal	Feliz Comunicación
Samira	La niña Samira es muy activa y cuando le dijimos que vamos a jugar el juego de los costales y no tomo interés por que no sabía de cómo era el juego una vez cuando les ,mostramos los imágenes ahí entendió de que se trataba el juego y cuando damos las indicaciones prestaba atención y ahí mostro interés en juego una vez cuando salimos al pateo dijo que yo les voy a ganar y cuando toco el silbato para que salten Samira salto tan rápido ya que tenía coordinación en los pies y mantenía bien su equilibrio y así llego tan rápido	

	a la meta y dijo mis yo gane quiero jugar de nuevo y estuvo muy feliz al jugar un nuevo juego	
REFLEXIÓN Y ANÁLISIS		
	<p>a) Fortalezas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con las imágenes del juego de costales ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el de costales ✓ Coordinación en los pies <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ✓ Se requiere un lugar más espacioso ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. ✓ Se requirió practica en el juego ✓ Se requiero coordinación en los pies <p>Se requirió equilibrio en el cuerpo</p>	
REGISTRO INTERVENTIVO		
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.	



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Docente	: Paucar Toro Justina
1.2 Lugar	: Salón de clase
1.3 Grado	: Inicial 04 años
1.4 Sección	: “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración	: 60 minutos
1.6 N° de estudiantes	: 06
1.7 Fecha	:18/06/24

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián no conocía este juego zapatito corderito y les explique de cómo se juega para eso necesitamos un zapato para jugar y ellos pensaban y Julián dijo nunca jugué ese juego y les hice ver videos del juego de cómo se juega y me dijo que está muy divertido podemos jugar mis y estuvo ansioso por Salir al patio para jugar y en eso damos las indicaciones y les dije que este juego se llama zapatito corderito se forman en un afila para desplazarnos al patio para divertirnos en el juego y Julián estuvo ansioso y decía profesora yo quiero iniciar y está bien Julián inicio y les dije ahora a cantar empezaron a cantar y Julián le puso el zapato a una de sus compañeros y el empezó a correr para que se siente en su lugar den su compañero y en eso dijo yo lo gane y estuvo muy contento por que corrió rápido para que le gane a su compañero.	Planificación Trabajo grupal Dosificación del tiempo Coordinación Motivación Equilibrio
	La niña Marilia no sabía el juego una vez que le mostré el video sé que do entusiasmada y dijo mis eso vamos a jugar y les dije que si vamos a jugar pero antes vamos a ver de cómo se juega y ellos estuvieron atentos mirando el video y una vez cuando termino el video les dije de cómo se llama el juego y les dije quieren ir a jugar y si dijeron Marilia estuvo muy contenta para que vaya al patio para jugar y les dije que se llama zapatito corderito y con qué objeto se juega el juego y Marilia dijo con un zapato una vez cuando nos	Estrategias de motivación Coordinación

Marilia	alistas para salir formándonos en una fila y salimos al patio para jugar el juego y se colocan en círculo y Marilia estuvo tan atenta para saber si le ponen el zapato en su atrás y una vez que le toco el zapato en su atrás ella agarro y empezó a correr hasta que le gane a su compañero y Marilia corrió tan rápido y le gano por que se sentó tan rápido .	Saberes previos
Jholet	la niña Jholet menciona cuando le dije ustedes han jugado este juego o vieron jugar este juego y Jholet dijo que nunca ha jugado y tampoco vio que sus amiguitos juagan y dijo que si me justaría jugar yo boy a correr muy rápido para que le chape a mi compañera y cuando salimos al patio formados estaba bien atento escuchando los indicaciones y una vez cuando estamos en el patio se sentaron formando un círculo Jholet estuvo muy alegre esperando su turno de correr y cundo a sus otros compañeros lo tocaba decía corre más rápido y una vez cuando le toca a Jholet empezó a correr rápido hasta que se siente en su lugar porque le paso a compañera al correr.	Trabajo en equipo Flexibilidad Equilibrio físico Materiales educativos
Fabiola	La niña Fabiola es una niña muy alegre y participativa cuando iniciamos la clase ella pregunto de que juego vamos a jugar y menciono algunos juegos y en eso le dije es un juego que se juega con un zapato y les dije saben de qué juego es ellos pensativos no sabían la respuesta porque nunca jugaron ese juego y Fabiola estuvo emocionada y prestaba atención muy atenta y cuando les dije el nombre estaban asombrados y les hice ver el video de cómo se juega Fabiola dijo a mí no me van a chapar y me boy a sentar muy rápido y una vez cuando nos formamos para salir al patio para jugar Fabiola se sentó en el suelo formando el circulo y una vez cuando una de sus compañeros inicio Fabiola estaba tan ansiosa que le coloque el zapato en su atrás y una vez que le toco se levantó tan rápido y se puso a correr y le gano a la persona que estuvo corriendo y se sentó en su mismo lugar no tubo dificultad en correr y dijo al llegar a su sitio le gane estuvo muy contenta y estaba ansiosa para que le toque de nuevo y en la segunda vez corrió despacio y le ganaron su sitio y ella menciona ya sé a quién ponerlo la zapatilla y cuando coloco la zapatilla su compañerita no se percató que le pusieron el zapato y Fabiola le chapo cuando recién estuvo parándose y dijo le gane.	

Alexa	<p>La niña Alexa es tímida pero cuando salimos a jugar Alexa se ase amigable con sus compañeritos y coordinan de cómo van a jugar y quien primero le va tocar una vez cuando estamos en patio en forma circular Alexa dice yo quiero iniciar y todos nos ponemos a cantar y Alexa le pone a una de sus amigas y Alexa corre para que le chape pero su amiga corre más fuerte que ella y le gana y dije ya se ya boya correr más fuerte mis y le dije está bien Alexa y cuando estuvimos cantando Alexa le coloca a unos de sus compañeros y Alexa corre muy rápido para que le alcance y Juan lo que estaba corriendo en el medio le chapo y Alexa dijo ya le chape ahora ya me siento y Alexa estuvo muy alegre mencionando que boya jugar este juego con mis hermanas y mis primas</p>	
Samira	<p>La niña Samira es una niña muy imperativa le gusta correr y participar todo tipo de juegos una vez cuando nos formamos para salir al patio Samira agarra la zapatilla y dice yo profesora boya iniciar el juego y cuando les damos las indicaciones le preguntamos ustedes saben ya como se juega y Samira hace una simulación de cómo se juega y todos prestan atención y uno de los niños dice profesora este juego se parece al gato y al rato y le dije que sí pero este juego que todos nos sentamos en círculo y regresemos a nuestro lugar y si la otra persona nos gana les tocara chapar una vez cuando iniciamos todos nos serramos los ojos y empezamos a cantar y Samira dije a mi póngame la zapatilla y una vez cuando terminamos de cantar se figan en su atrás buscando la zapatilla y el que encuentra sale corriendo y en eso Samira muy ansiosa a mí me pones después y una vez cuando le todo a la segunda ronda Samira tenía la zapatilla y se paró despacio y una vez cuando estuvo cerca para que le chape empezó a correr muy fuerte y dijo mejor que me chape yo quiero chapar lo chaparon y ella después hubo que chapar y cuando coloco el zapato de unos de sus compañeros Samira corrió rápido para que le chape y alto que le chapo y dijo vez a mí no me ganan</p>	
REFLEXIÓN Y ANÁLISIS		
<p>a) Fortalezas ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con una silueta del juego de zapatito corderito y les mostré un video de cómo se juega</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego del zapatito corderito ✓ Flexibilidad al correr ✓ Mantenían el equilibrio físico ✓ Tenían resistencia al correr <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó y un poco de desorden. ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. <p>El libreto ha sido un tanto formal o serio.</p>
REGISTRO INTERVENTIVO	
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.



Estudiante investigadora



Supervisora

DIARIO DE CAMPO INVESTIGATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Docente** : Paucar Toro Justina
1.2 Lugar : IEI N° 966 de Llamocctachi
1.3 Grado : Inicial 04 años
1.4 Sección : “Jirafitas”
1.5 Tiempo de duración : 60 minutos
1.6 N° de estudiantes : 06
1.7 Fecha : 20/06/24

Estudiantes	REGISTRO DESCRIPTIVO (narración al detalle de las actividades)	CATEGORIZACIÓN Y SUB CATEGORIAS
Julián	El niño Julián es un niño muy participativo y cuando le explicamos que hoy vamos a jugar un juego cemento y agua es muy divertido se entusiasmado y ya quería ir al patio para jugar y cuando salimos al patio les indicamos las indicaciones y Julián se puso muy alegre y dijo a mí no me van a chapar y una vez cuando le chapaban y le decían cemento se paraban en su sitio y Julián corría cuando se distraía la que chapaba y Julián corría para que le diga agua y cemento, Julián menciona que a mí no me van a poder chapar cuando estaba cerca para chaparle le esquivo agachándose y empezó a correr y cuando se cansó de chapar el alumno Julián dijo que yo quiero chapar porque yo corro rápido y les boya chapar rápido y Julián estuvo muy alegre y una vez que iniciamos empezó a correr y Julián dijo me faltan poco y Julián busco una estrategia cuando les chapaba les reunía a un lado y así cuidaba para que no se acercaran y así logro chapar a las demás personas	Planificación Trabajo grupal Dosificación del tiempo Coordinación Motivación Equilibrio
Marilia	La niña Marilia es una pequeña muy juguetona le agrada participar de los juegos una vez que salimos al patio les decimos las reglas y Marilia menciona yo jugué ese juego en mi casa y dijo que es fácil pero tenemos que correr para que no nos chape y una vez cuando empezaron a chapar Marilia empezó correr escondiéndose y esquivaba muy ágilmente a la persona que le quería	Saltar Estrategias de motivación

	chapar y después de que le chapo a las demás compañeras Marilia se empezó a cansar cuando corría y una vez cuando ya no podía dijo me canse y le chapo y Marilia estuvo muy alegre porque se demoraron en chaparle a Marilia y dijo casi no me chaparan	Coordinación
Jholet	la niña Jholet es muy divertida y para alegre pero a veces viene triste pero hoy vino muy alegre y cuando les dijimos que íbamos a jugar un juego Jholet estaba animada para jugar y menciono que ella quería chapar una vez que les indicamos las reglas empezamos a jugar Jholet corría rápido para que les chape y una vez que les chapaba les dejaba en u mismo lugar y otros venían y le decían agua y Jholet no podía chaparles muy rápido porque les cuidaba y les dije que se colocaran al lado del lavadero y así poco apoco lograba chapar a sus demás compañeros Jholet corría bien y mantenía ágil sus pies al correr y saltar y así logro chapar a los demás niños y una vez que termino Jholet dijo que ahora otro que chape y su compañerito dijo que chapara y Jholet corría muy rápido y se escondía en los columpios para que no le chape una vez cuando ya estaba casi la mayoría de los niños Jholet a un le faltaba chapar y una vez Julián corrió para que le chape a Jholet corrió muy rápido y le agarro casi en la puerta del comedor	Saberes previos Trabajo en equipo Imaginación Flexibilidad Equilibrio físico
Fabiola	La niña Fabiola es muy participativa cuando le dijimos que jugaríamos el juego de agua y cemento estuvo muy alegre y dijo yo boya correr muy rápido. una vez cuando iniciamos a jugar Fabiola corrió muy rápido y decía a mí no me chapas y cuando corría para que le chape Fabiola corría muy rápido y en eso se tropezó y casi se cae pero no se detenido y siguió corriendo y dijo casi me caigo y le dije Fabiola con cuidado y en eso cuando corrían para que le chape a Fabiola ya no corría muy rápido corría moderado pero aun eso no lograban chaparlo y Fabiola decía a mí no me chapas y en eso Fabiola cuando corría para que le chape a otras compañeras corría para que les salve a las personas que estaban cemento y salían corriendo y Fabiola se reía y estuvo muy feliz a mí no me puedes chapar mencionaba una vez cuando Fabiola estuvo distraída corrió rápido para que le chape y Fabiola se dio cuenta y cuando estaba empezando a correr le chapo y dijo vez para que en hablas le dijo a su compañerita	Materiales educativos

Alexa	<p>La niña Alexa no interactúa mucho con sus compañeros pero en los juego ahí tiene interacción cuando empiezan a jugar y una vez cuando dijimos que vamos a jugar Alexa estaba desanimada porque no quería jugar y le dije que paso Alexa menciono que su prima le había insultado y le hable a los dos bonito y entendieron y se pidieron disculpas y se abrazaron y se pusieron tranquila para que jueguen en el juego de agua cemento y cuando la compañera que chapaba corría Alexa corría gritando y le chapo a su amiga y después Alexa estaba al tanto decía ven por aquí por ahí no vayas te va chapar y una vez cunado venia para que le chape corrió rápido y decía a mí no me chapo tibia y corría y se reía y una vez cuando le chaparon dijo ya me chapo y se puso a un lado y dijo quiero jugar de nuevo</p> <p>Y le dije está bien Alexa corría muy fuerte y mantiene el equilibrio con su cuerpo porque cuando casi le chapo se agacho y no logro agarrarlo y al correr de nuevo ahí le chapo y menciono mejor rápido me habría levantado y hizo un gesto de disgusto por que no quería que le chapara tan rápido en el segundo juego y le dije para la próxima tienes que estar más atenta y me dijo si mis</p>	
Samira	<p>La niña Samira es muy alegre y le gusta participar en todos los juegos cuando le decimos que nos iremos a jugar en el juego de agua y cemento menciono que nunca he jugado y les indicamos de cómo es el juego y damos las reglas del juego y dijo está muy divertido el juego y Samira dijo que correré y les voy a librar cuando les chape y todo salimos al patio y una vez iniciamos el juego y Samira corre muy rápido y no fue fácil en chapar a Samira corría muy rápido y se escapaba atrás de los salones y regresaba del otro lado y decía a mí no me chapas y empezaba a correr y en eso cuando se distraía la que chapaba empezaba a rescatar a sus compañeritos una vez cuando solo faltaba unos 3 niños. Samira ya estaba agitada y dijo mucho he corrido y cuando vino la compañera que chapa , Samira corrió y casi logra chaparlo y se dio cuenta que la que chapaba se cansó y Samira también y dijo chápame ya yo también me canse y se puso a un lado y dijo casi soy la última para que me chape.</p>	
REFLEXIÓN Y ANÁLISIS		
a) Fortalezas		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se llamó la atención de los niños con la presentación con una silueta del juego de zapatito corderito y les mostré un video de cómo se juega ✓ Se observó interrelación y comunicación entre ellos. ✓ Aún los niños reservados se pusieron alegres y participativos en el juego del zapatito corderito ✓ Flexibilidad al correr ✓ Mantenían el equilibrio físico ✓ Tenían resistencia al correr <p>b) Debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Por la presentación del juego se generó un poco de desorden. ✓ Se requirió mayor tiempo de lo programado. <p>El libreto ha sido un tanto formal o serio.</p>
	REGISTRO INTERVENTIVO
	Debo controlar el tiempo de llegada al colegio, también prever los contratiempos, así mismo elaborar y mostrar adecuadamente mis materiales; así mismo elaborar los instrumentos adecuados para la evaluación.



Estudiante investigadora



Supervisora

Anexo N° 08

Matriz de reducción de datos.

Sistematización de la información (reducción de datos)

Involucra la organización, el filtrado y la simplificación de los datos obtenidos para facilitar su análisis y comprensión. Incluye métodos como la categorización, la codificación temática y la creación de matrices de datos, que permiten detectar tendencias, patrones y relaciones significativas entre los elementos analizados. Destaca la importancia de la triangulación en este proceso, sugiriendo que el uso de múltiples fuentes y tipos de datos puede incrementar la validez de los resultados de la investigación.

Reducción de datos del diario de campo

Los datos recolectados de la práctica pedagógica que fueron categorizados y subcategorizados en los 10 diarios de campo, son agrupados según las categorías y subcategorías de estudio en una matriz de reducción.

Matriz de reducción de datos del diario de campo

Categoría	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Conclusion
Juegos tradicionales	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de canicas)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de san miguel)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de lobo)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de sillas)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de mundo)	Los juegos tradicionales son más que simples actividades recreativas; son herramientas educativas valiosas que contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños en la educación inicial, especialmente en lo que respecta al equilibrio físico y otras habilidades motoras esenciales.
	DC6	DC7	DC8	DC9	DC10	
	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de mata gente)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de pasa el rey)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de costales)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de zapatito corderito)	Planificación e implementación de la sesión con juegos tradicionales (juego de agua y cemento)	
Equilibrio físico	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Se evidencian que los niños demostraron un mayor equilibrio físico, demostrando
	Uso de una amplia gama de juegos o actividades lúdicas tradicionales	Juegos como el mundo y el juego de costales fortalecen los músculos de las piernas y el	requieren movimientos precisos, lo que ayuda a los niños a desarrollar un mejor	Los juegos fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, lo que contribuye al	Juegos como el mundo y el juego de costales fortalecen los músculos de las piernas y el corre, esenciales para	

Fortalecimiento muscular		corre, esenciales para mantener el equilibrio.	control sobre sus cuerpos.	bienestar emocional y social de los niños.	mantener el equilibrio y coordinación.	fortalecimiento en sus músculos y En conclusión, los hallazgos de este estudio demostraron que las actividades lúdicas tradicionales o propias de la zona han influido significativamente en el desarrollo del equilibrio físico, sobre todo en el fortalecimiento de sus músculos.
	DC6	DC7	DC8	DC8	DC10	
	Requieren movimientos precisos, lo que ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos.	Juegos de mundo y el juego de costales fortalecen los músculos de las piernas y brazos esenciales para mantener el equilibrio.	Estos juegos fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, lo que contribuye al bienestar emocional y social de los niños.	Requieren movimientos precisos, lo que ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos.	Juegos como el mundo y el juego de costales fortalecen los músculos de las piernas y el corre, esenciales para mantener el equilibrio.	
Coordinación	DC1	DC2	DC3	DC4	DC5	Las implicaciones de este estudio sugieren que los juegos tradicionales debidamente planificados y como estrategia mejora el desarrollo del equilibrio físico, quienes se
	Los juegos requieren que los niños coordinen movimientos complejos, lo cual es fundamental para el equilibrio físico.	Los juegos requieren que los niños desarrollen habilidades complejas porque combina diversión, movimiento y aprendizaje.	Los juegos también ayudan a los niños a desarrollar sus sentidos, como la vista y el tacto, lo cual es crucial para el equilibrio y la orientación espacial.	Se refiere a movimientos precisos que requieren control de manos y dedos, como dibujar o manipular objetos pequeños.	Los movimientos precisos, ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos y coordinaciones en general.	
	DC6	DC7	DC8	DC9	DC10	

	Los juegos tradicionales también ayudan a los niños a desarrollar sus sentidos, como la vista y el tacto, lo cual es crucial para el equilibrio y la orientación espacial.	Requieren movimientos precisos, lo que ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos.	Los movimientos precisos implican que los niños realicen movimientos amplios del cuerpo, como correr, saltar y lanzar.	Ayudan a los niños a desarrollar sus sentidos, como la vista y el tacto, lo cual es crucial para el equilibrio y la orientación espacial, por la cual pueden coordinar.	Los movimientos precisos, ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos.	sensibilizan y mejoraran en sus coordinaciones físicas. Los niños que tienen mayor estabilidad física emocional tienden a sentirse más seguros de sí mismos.
--	--	--	--	---	---	--

a) Reducción de datos ficha de observaciones

Los datos recolectados sobre la reducción de los juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños, fueron analizados, interpretados y agrupados en sus respectivas categorías y subcategorías de estudio, en la matriz de reducción de datos.

Matriz de reducción de datos de la lista de cotejo

Categorías	Sub-categorías	Hallazgo	Conclusión
Aplicación de juegos tradicionales	Planificación	A todos los niños participantes les encanta los juegos tradicionales, prestan atención a las indicaciones, se motivan y son más dinámicos en sus posturas o participaciones.	Se evidencia que las sesiones que han incorporado juegos tradicionales han influido significativamente en el desarrollo del equilibrio físico de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi-chincho-Angaraes-Huancavelica.
Desarrollo del equilibrio físico	Fortalecimiento muscular	Se evidenció el logro del fortalecimiento de los músculos que ayudan el equilibrio físico.	
	Coordinación	Las coordinaciones sensoriales y psicomotoras de su cuerpo se han desarrollado visiblemente.	
Técnica	Instrumento	Se está utilizando la guía de evaluación como instrumento para registrar los éxitos obtenidos de los niños, de una manera más exacta e integral.	La evaluación y su instrumento permitieron recabar la información oportuna y tener los resultados esperados e identificar los logros y dificultades que presentan los niños de una forma más acertada e impulse mejorar las estrategias de formación.
Observación	Lista de cotejo		

b) Reducción de datos de la entrevista con la profesora de aula.

Los datos recolectados mediante la guía de entrevista aplicada a la profesora de aula, analizados e interpretados sobre la opinión de los niños, que ella tiene, se agrupó según las categorías de estudio en una matriz de reducción de datos

Matriz de reducción de datos de la guía de entrevista

Nº	Jugos tradicionales	Desarrollo de equilibrio físico	Conclusión
E1	El niño 01 antes de los juegos tradicionales era bastante débil y reservado, le encanta los juegos tradicionales, escuchó con mucha atención las indicaciones.	Después de la aplicación de los juegos tradicionales, el niño 01 expresaba calma y mucha coordinación en sus movimientos.	La incorporación de juegos tradicionales ha ayudado mucho para desarrollar el equilibrio físico expresarse el niño con mucha confianza y seguridad.
E2	El niño 02 atiende mucho las indicaciones de los juegos tradicionales.	El niño se comunica con cierta seguridad y con simpatía hacia sus compañeros, por el logro del equilibrio físico.	La aplicación de los juegos tradicionales ayudó mucho al niño en su equilibrio físico.
E3	El niño 03 preguntaba mucho respecto a cómo se presentarían los juegos tradicionales, estaba inquieto por ver, escuchar y participar	Es hablador, bullicioso y comunicativo, muestra su emoción y expresa sus emociones, participa mucho de los juegos tradicionales.	La aplicación de los juegos tradicionales le da seguridad y confianza, puesto que logra desarrollar su equilibrio físico.
E4	El niño 04 espera en silencio, pero con ansias la hora de la presentación de los	El niño es ordenado, pero se emociona con los juegos tradicionales, mantiene firme su cuerpo y a la vez coordina con sus sentidos.	Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar su equilibrio y su fortaleza física del niño

	juegos tradicionales, pues se motiva e imita los ejemplos.		
E5	El niño 05 espera con mucha atención, y con muchas ganas la hora de la presentación de los juegos tradicionales.	El niño es bastante ansioso, cuando se trata de los juegos tradicionales, sé emociona y a la vez tiene coordinación con sus extremidades.	Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar su equilibrio y su fortaleza física, lo que ayuda a los niños a desarrollar un mejor control sobre sus cuerpos.
E6	El niño 06 se alista y tiene muchas ganas de jugar en los juegos tradicionales, pues se motiva e imita los ejemplos.	El niño es bastante callado, pero al momento del juego maneja fluidamente la agilidad en los juegos manteniendo el equilibrio físico.	Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar su equilibrio y desarrollar sus sentidos, como la vista y el tacto, lo cual es crucial para el equilibrio y la orientación espacial, por la cual pueden coordinar.

Anexo N° 09

Matriz de triangulación.

CATEGORÍA: PLANIFICACIÓN				
Subcategoría	Observador interno Cuaderno de campo	Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación	Docente investigador Diario de campo	Conclusiones
Procesos pedagógicos	En el diario de campo se evidencia que preveo con anticipo con la secuencia y procesos pedagógicos, además elabora los materiales que va necesitar.	Se observó que la profesora, planifica y cuenta con sus sesiones diariamente y ello se evidencia en la ficha de observación se ve cómo se van organizando las actividades significativas para desarrollar el equilibrio físico en los niños.	La planificación es una de mis fortalezas y me preocupa que estén presentes todos los procesos pedagógicos.	Después de verificar el diario de campo la ficha de observación de la indagadora, así como del diario de campo de la profesora de aula o acompañante, se evalúa que la profesora organiza todas las actividades con el propósito de impulsar el desarrollo del equilibrio físico por medio de los juegos tradicionales.
CATEGORÍA: ESTRATEGIA				
Subcategoría	Observador interno Cuaderno de campo	Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación	Docente investigador Diario de campo	Conclusiones

<p>Motivación</p> <p>(juegos tradicionales)</p>	<p>La docente conduce estrategias motivadoras, concerniente a los juegos tradicionales; así mismo, hace referencia a las acciones educativas llevadas a cabo con el objetivo de incrementar la motivación y optimizar los procesos naturales de aprendizaje y enseñanza, favoreciendo también un desarrollo más óptimo el equilibrio físico.</p>	<p>La profesora en el trascurso del cumplimiento de las sesiones de aprendizaje desarrolla juegos tradicionales en función a lo que se propone en la sesión de aprendizaje, en donde los niños intercambian ideas y manejan su equilibrio corporal.</p>	<p>Desarrollo ahora la motivación con juegos tradicionales de su interés, considerando la edad del niño y el contexto.</p>	<p>Al comparar el cuaderno de campo y la ficha de análisis del investigador, junto con el diario de campo de la profesora de aula o acompañante, se nota que la profesora investigadora proporciona oportunidades a sus estudiantes para que, de forma natural los niños puedan interactuar de forma espontánea y no programada.</p>
CATEGORÍA: EVALUACIÓN				
<p>Subcategoría</p>	<p>Observador interno Cuaderno de campo</p>	<p>Observador externo Cuaderno de campo o ficha de observación</p>	<p>Docente investigador Diario de campo</p>	<p>Conclusiones</p>
<p>Técnicas</p> <p>Instrumento</p>	<p>La profesora realizar el uso de la observación, de manera más sistemática y organizada y prueba de ello es la aplicación de la guía de observación y el diario de campo ya que considera que la evaluación es parte de su práctica pedagógica por lo tanto su elaboración y aplicación es importante.</p>	<p>La docente aplica instrumentos de evaluación diariamente permitiendo desarrollar una evaluación más pertinente e integral de los estudiantes de acuerdo a los niveles de logro de las competencias.</p>	<p>Se está utilizando la guía de evaluación como instrumento para registrar los éxitos obtenidos de los niños, de una manera más exacta e integral.</p>	<p>La evaluación y su instrumento permiten recabar la información oportuna y tener los resultados esperados y por ende al utilizar la guía de observación, me permite identificar los logros y dificultades que presentan los niños de una forma más acertada e impulse mejorar las estrategias de formación.</p>

Tabla 4. Validación de la información de resultados

Categorías	Subcategorías	Conclusiones del diario de campo	Conclusiones de guía de entrevista	Conclusiones de lista de cotejo	Conclusiones
Juegos tradicionales	Planificación de los juegos tradicionales	Los niños generalmente prestaron atención a cada presentación o indicaciones de los juegos tradicionales	Para los niños fue muy divertido y motivante los juegos tradicionales.	La mayoría de los niños imitan, se identifican con los juegos y esperan con ansia el momento del juego o de la práctica.	Podemos afirmar como conclusión que los juegos tradicionales motivan, generan expectativas de qué o cuál juego será la siguiente.
Desarrollo de equilibrio físico	Fortaleza y coordinación física Reflexión y consolidación del aprendizaje	Los niños participan activamente en las sesiones programadas y muestran el desarrollo de su equilibrio físico y coordinación Los niños participaron activamente en los juegos tradicionales con mucha atención y expectativa, practicaban, se esforzaban por hacerlo bien y dentro de las reglas, la cual ayudó mucho en el desarrollo de su equilibrio físico.	Los niños en todos los casos se motivaron, se emocionaron. Los juegos fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, lo que contribuye al bienestar emocional y social de los niños.		La propuesta pedagógica con la inclusión de los juegos tradicionales dio frutos en el desarrollo de su equilibrio físico, tanto en coordinación como en su fortaleza. Podemos asegurar que los juegos tradicionales han logrado desarrollar activamente el equilibrio físico de los niños.

Anexo N° 10

Matriz de evaluación de efectividad de la práctica pedagógica PPA o lista de indicadores.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA.

CRITERIO	SESIÓN INTERVENTORA	INDICADOR DE PROCESO	INDICADOR DE RESULTADO	INSTRUMENTOS
APLICACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIAS DE MOTIVACION PARA	Sesión 1 Juego de canicas	Participan activamente en el juego de las canicas respetando las reglas.	Niños y niñas alegres y motivadas.	Diario de campo Investigativo Ficha de observación (Acompañamiento pedagógico)
	Sesión 2 Juego de San Miguel	Participan activamente en el juego.	Niños y niñas comprometidos en la ejecución del juego.	Diario de campo investigativo Guía de observación
	Sesión 3 Juego del lobo	Obedecen las reglas de juego.	Niños y niñas que cumplen consignas y respeto al que lidera.	Diario de campo investigativo Ficha de observación (Acompañamiento pedagógico)
	Sesión 4 Juego de silla	Concentración y dominio corporal	Niños y niñas que juegan buscan mantener el equilibrio	Diario de campo investigativa.
	Sesión 5 Juego de mundo	Concentración y construcción.	Niños y niñas motivados para llegar a su meta.	Diario de campo investigativo Guía de observación
	Sesión 6	Participación activa en el juego con reglas	Niños y niñas que reflexionan que deben respetar las reglas del juego.	Diario de campo investigativo Guía de observación

	Juego de mata gente			
	Sesión 7 Juego de pase el rey	Velocidad y cumplimiento de las reglas del juego.	Niños y niñas motivados y logro de aprendizajes significativos.	Diario de campo investigativo Guía de observación
	Sesión 8 Juego de carrera de encostados	Participación activa en el juego con reglas	Niños y niñas que reflexionan que deben respetar las reglas del juego.	Diario de campo investigativo Guía de observación
	Sesión 9 Zapatito corderito	Concentración y memoria	Niños y niñas motivados y logro de aprendizajes significativos.	Diario de campo investigativo Guía de observación
	Sesión 10 Juego de agua y cemento	Imitación y concentración	Niños y niñas que logran aprendizajes significativos a través de la expresión corporal.	Diario de campo investigativo Guía de observación



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 084-2024-D-EESPPr."CLAM"-AYAC.

Ayacucho, 2024 mayo 31.

Visto, el expediente N.º 660 de fecha 16 de mayo 2024, sobre la aprobación del proyecto de investigación titulado **Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 966 de Llamocctachi, Chincho-Angaraes-Huancavelica, 2023**, presentado por las estudiantes: Rut Noheme Laurente Quispe y Kely Marilyn Huancahuari Quispe, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho;

CONSIDERANDO:

Que, es política institucional del Instituto de Educación Superior Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; garantizar mediante la resolución directoral, el normal desarrollo de las actividades académicas y administrativas de la institución de conformidad a normas legales vigentes;

Estando a lo actuado y establecido por el Jefe de Unidad de Investigación y Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho; y

De conformidad a la Ley N.º 30512, Nueva Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por DS N.º 010-2010-MINEDU, DS N.º 41-95- ED., Creación del Instituto Superior de Educación Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho, OFICIO N.º 1853-2014-MINEDU/VMGP-DIGESUTP, que Autoriza a desarrollar la carrera profesional experimental de Educación Inicial Intercultural Bilingüe; RDSR N.º 000696-2018, Conversión del ISE a Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho y la RD N.º 025-2018-ISEPr."CLAM"-D-AYAC., Aprobación del Reglamento Institucional, capítulo VI, Investigación, Innovación y Titulación, numeral 53.13 del proyecto de investigación.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1º. Aprobar el proyecto de investigación titulado "Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 966 de Llamocctachi, Chincho-Angaraes-Huancavelica, 2023", presentado por las estudiantes **Rut Noheme Laurente Quispe** y **Kely Marilyn Huancahuari Quispe**, del programa profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "Cuna de la Libertad Americana" de Ayacucho.

ARTÍCULO 2º. Nombrar como asesor del trabajo de investigación al Dr. ADOLFO QUISPE ARROYO, a fin de garantizar el desarrollo del proyecto y el informe final de la tesis.

ARTÍCULO 3º. Encargar a la secretaria de la institución la entrega de la presente a los interesados.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



YAG/DIR
EGG/JUI
PID/JUA
GAPC/Sec

¡CLAM, siempre adelante en formación pedagógica!

“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA”
Ayacucho, 24 de enero del 2025

INFORME N° 01-2025/D-EESPPriv. “CLAM” – AYAC.

Señor : Dr. YONI AYALA GUTIÉRREZ
Director de la EESP. Priv. “CLAM” – Ayacucho
(Unidad de investigación)

Asunto : Opinión favorable de la tesis

Por intermedio del presente en condición de asesor de la tesis, denominada: “Juegos tradicionales para desarrollar el equilibrio físico de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamocctachi– Chincho – Angaraes – Huancavelica 2023”, cuyas autoras son las egresadas: Laurente Quispe, Rut Noheme y Huancahuari Quispe, Kely Marilin. Detallo de la siguiente manera:

I. EN LO FORMAL

- a) La tesis cumple con los requisitos exigidos en el Reglamento vigente de la Escuela, puesto que sigue la secuencia del esquema del informe final de una tesis de Investigación Acción Pedagógica, se observa el contenido ordenado en base a las categorías de estudio.
- b) Existe una coherencia entre la dificultad estudiada, la propuesta pedagógica alternativa y la reconstrucción de la práctica pedagógica. Así mismo, se resalta la triangulación en base a los tres instrumentos de las informaciones recogidas acerca de las categorías de estudio.
- c) La tesis se centra en la práctica pedagógica de la reconstrucción como una actividad permanente en el ejercicio de la docencia.

II. EN EL CONTENIDO

- a) La dificultad a superar se ubica en un contexto específico de lugar, tiempo y nivel educativo.
- b) El problema que se presenta en interrogante guarda relación directa con los objetivos y las categorías de estudio.
- c) El tratado teórico, en todos los casos, respeta las normas convencionales y guarda relación directa con las categorías de estudio y la ejecución de la investigación.

Por lo detallado, el suscrito OPINA FAVORABLEMENTE sobre la tesis en mención para que las autoras puedan continuar el proceso correspondiente.

Es todo cuanto informo para los fines pertinentes.

Atentamente,



DR. Adolfo Quispe Arroyo
Dipl. N° A960749

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5814-5593>

Asesor de tesis

JUEGO DE CANICAS



Haciendo los hoyos para insertar las canicas.



Haciendo la práctica para empezar con el juego

JUEGO DE SAN MIGUEL



Orientando como inicia el juego.



Los Niños Concentrados en el Juegos

JUEGO DE LOBOS



El lobo iniciando con el juego.



Persiguiendo a la niña.

JUEGO DE SILLAS



Desplazándose alrededor de las sillas.



Estando atento al Aviso para sentarse en las sillas.

JUEGO DE MUNDO



Constatando como lo realiza el juego la alumna.



Todos para contagiarse del juego

JUEGO DE MATA GENTE



Que el balón no haga contacto con ellos.



Uno de las niñas tiene contacto con el balón.

JUEGO QUE PASE EL REY

I



Iniciando con el juego con los alumnos.



Atentos y una coordinación con el juego

JUEGO DE COSTALES



Preparados para el inicio del juego.



Llegando a su objetivo los niños.

JUEGO DE ZAPATITO CORDERITO



Indicando para el inicio con el juego.



El niño colocando el zapatito a espaldas de sus compañeros.

JUEGO AGUA Y CEMENTO



Quedarse quietos hasta una señal.



Se desplazan los niños hasta dar una señal de estar inmóviles.

Se realiza la entrevista a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 966 de Llamoctachi-Chincho-Angaraes-Huancav



REPORTE DE SIMILITUD (TURNITIN)

TESIS 2025 Rut y Kely

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

8% INDICE DE SIMILITUD	7% FUENTES DE INTERNET	1% PUBLICACIONES	4% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to unah Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
10	Cajas Carbajal, Juan Andrés, Jr. García Vizcarra, Cayo Ernesto Gordon Muñoz et al. "Relación Entre Rasgos de Personalidad e Inteligencia Emocional en los Ejecutivos Empresariales Latinoamericanos", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2024 Publicación	<1%
11	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1%
12	Submitted to consultoriadeserviciosformativos Trabajo del estudiante	<1%
13	biblioteca.ciencialatina.org Fuente de Internet	<1%

14	docslide.us Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	"Perspectives and Trends in Education and Technology", Springer Science and Business Media LLC, 2025 Publicación	<1 %
19	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
22	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
23	icsb.org Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
25	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
26	Yolanda Guerra-Macías, Sergio Tobón. "Development of transversal skills in higher education programs in conjunction with online learning: relationship between learning strategies, project-based pedagogical practices, e-learning platforms, and academic performance", Heliyon, 2025 Publicación	<1 %
27	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
28	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
Submitted to University of Southern Mississippi		

29	Trabajo del estudiante	<1 %
30	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	sdch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	www.academia.edu Fuente de Internet	<1 %
35	www.scoop.it Fuente de Internet	<1 %
36	William F. Pinar. "International Handbook of Curriculum Research", Routledge, 2013 Publicación	<1 %