

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**INFORME DE INVESTIGACION**

**Juegos populares para desarrollar habilidades sociales de la  
Institución Educativa Inicial N°328 Santa Rosa Bajo**

**PARA OBTENER EL TITULO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Autora**

**Rojas Zulueta, Carmen Lilia**

**Asesor**

**Berrospi Espinoza, Hernán Hugo**

**Código ORCID 0000-0002-7030-1920**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2020**

## Índice

1. Palabra clave.....	i
2. Título.....	ii
3. Resumen.....	iii
4. Abstrac.....	iv
5. Introducción.....	01
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	01
5.1.1. Antecedentes.....	01
5.1.2. Fundamentación Científica.....	04
5.2. Justificación de la investigación.....	20
5.3. Problema.....	21
5.4. Conceptualización y Operacionalización de variables.....	23
5.5. Hipótesis.....	26
5.6. Objetivos.....	26
6. Material y métodos.....	27
6.1. Tipo y diseño de investigación.....	27
6.2. Población y muestra.....	27
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	28
6.4. Procesamiento y análisis de información.....	28
7. Resultados.....	29
8. Análisis y discusión.....	32
9. Conclusión y recomendaciones.....	33
10. Referencias bibliográficas.....	35
11. Apéndice y anexos.....	48

## 1. Palabras clave

<b>Tema</b>	<b>Habilidades sociales</b>
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

## Keywoork

<b>Topic</b>	<b>Social skills</b>
<b>Speciality</b>	Initial education

## Línea de investigación

<b>Línea</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacitación, pedagogía

**2. Título**

**Juegos populares para desarrollar habilidades sociales de la  
Institución Educativa Inicial N°328 Santa Rosa Bajo.**

**Popular games to develop social skills of the Initial Educational  
Institution N ° 328 Santa Rosa Bajo**

### **3. Resumen**

Existen estrategias que estimulan las habilidades sociales como el juego, por ende también fortalecen el desarrollo social del niño por consiguiente las competencias sociales. En tal sentido, la investigación, tiene como propuesta: Determinar si la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018. El trabajo de investigación es aplicado, experimental, de diseño, pre experimental, pre prueba y post prueba, y un solo grupo, trabajándose con población muestral, comprendida por: Dieciocho estudiantes de 4 años de edad, tomada de manera aleatoria, los resultados permitieron observar: Aplicadas las estrategias lúdicas, mejoró el nivel de habilidades sociales en la población de estudio, resultados que fundamentan la aplicación de las actividades propuestas en el aula, para elevar el nivel de habilidades sociales.

#### **4. Abstract**

There are strategies that stimulate social skills such as play, therefore also strengthen the social development of the child, therefore social skills. In this sense, the research has as a proposal: To determine if the application of popular games improves the development of social skills in 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 328 Santa Rosa Bajo, 2018. The research work is applied, experimental, design, pre-experimental, pre-test and post-test, and a single group, working with a sample population, comprised of: Eighteen 4-year-old students, taken randomly, the results allowed to observe: The strategies applied ludic, improved the level of social skills in the study population, results that support the application of the activities proposed in the classroom, to raise the level of social skills.

## **5. Introducción**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Aguilar M. (2019) establece que usualmente los profesores, desconocen la importancia de los juegos cooperativos, como también no muestran interés en su aplicación, en el logro de habilidades sociales en el nivel inicial, propuso también que los juegos cooperativos disminuyen el nivel de agresión en los niños, y estimulan la empatía, por consiguiente, en la ciudad de Arequipa, desarrolló una investigación para obtener la Segunda especialidad en Educación Inicial, cuyo propósito fue: Establecer la influencia de los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en educandos de nivel inicial en la ciudad de Juliaca,. La investigación fue experimental, usó como instrumento un cuestionario y una lista de cotejo, luego de evaluar a los niños el autor concluye en que los juegos cooperativos influyen significativamente en el logro de habilidades sociales.

Ponce (2021) Refiere que la coordinación psicomotriz es fundamental en la madurez integral en la etapa de la infancia y niñez y su socialización e interacción con su entorno, donde es muy importante la práctica de juegos populares, lo cual usualmente es desconocido por los docentes, por consiguiente desarrolló una investigación, el propósito fue: Identificar la coordinación como factor determinante a través de los juegos populares en niños de tercer año. La investigación fue descriptivo correlacional, la evaluación fue virtual, el autor desarrolló la evaluación a través del Google Forms. La población estuvo conformada por 64 niños, 32 varones y 32 mujeres de educación primaria. Concluyendo: el nivel de conocimiento acerca de los juegos populares es bajo, en padres docentes, sin embargo los niños tienen mayor conocimiento de los juegos populares, asumiendo entonces que si docentes y padres mejoran el conocimiento de estos juegos, favorecerá el desarrollo de juegos populares y también el desarrollo de la motricidad.

Quispe y Paz (2018) Asumen que los juegos tradicionales fortalecen la autoestima y la interacción de los participantes. Al respecto, desarrolló una investigación en el distrito de Chumbivilcas. Desarrolló una investigación planteándose como objetivo: Establecer

cómo influye los juegos tradicionales en las habilidades sociales, en niños de 5 años de la I.E 56275. El trabajo desarrollado, fue aplicado, de tipo experimental y diseño pre experimental, los autores evaluaron a través de una lista de cotejo, los resultados les permitieron abordar a las conclusiones siguientes: En la evaluación pre test, el 41% de la población de estudios logran un nivel moderado de habilidades sociales, luego en la post prueba el 76% logran un nivel de habilidades sociales adecuadas, es decir se evidenció que el programa propuesto mejora, las habilidades sociales en los educandos, resaltando de esta manera, la importancia de este tipo de juegos, en el logro de habilidades sociales en varones y mujeres, de educación inicial o primaria.

Huertas (2017), establece que las habilidades sociales en el individuo en las etapas de la niñez e infancia, son aprendidas y las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo y madurez de la interacción. El autor mencionado, desarrolló una investigación en esta línea; con niños de educación inicial, cuyo propósito fue determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en la I.E.I N°001-Piura. La investigación fue básica, descriptiva, El investigador tuvo como herramienta de investigación una lista de cotejo. El estudio se realizó con una población de 35 niños, abordando a la conclusión de que los estudiantes usualmente se encuentran, en el nivel de logro, es decir presentan buenas habilidades relacionadas con la escuela, con amigos, con los sentimientos, entre tanto logran un nivel en proceso, cuando se trata de habilidades relacionadas al manejo de estrés y sus emociones.

En Chota, distrito de Lajas, González (2015).desarrolló una investigación aplicada, cuyo propósito fue: Determinar si el programa de estrategias comunicativas mejora las habilidades sociales en educandos de primer grado en I.E 10444 – Lajas, 2015, como instrumento de investigación, usó una lista de cotejo, Sistematizando ideas y resultados la autora concluye que : Las estrategias comunicativas donde se incluyen juegos son muy importantes en el desarrollo de las habilidades sociales en infantes y niños y en el futuro les permitirán entablar adecuada interacción social, en su entorno. La autora concluye que los juegos populares mejoran las estrategias comunicativas de los estudiantes de la población de estudio.

Internacionalmente se han desarrollado diversas investigaciones en esta línea, al respecto Sáez (2017), propone que los juegos populares favorecen el desarrollo social

en educandos de nivel primaria, en la Universidad Valladolid desarrolla una investigación aplicada, propone un Programa de intervención de descansos activos en Educación física a través de juegos populares; cuyo propósito de investigación: Como influye la propuesta de intervención de descanso activo a través de juegos populares, en el rendimiento en el área de actividad física. La investigación fue aplicada, de tipo experimental, trabajó con 40 estudiantes de nivel primaria, como instrumento de investigación usó una lista de Cotejo; sistematizando los resultados el autor concluye: Los juegos populares a través de los descansos activos favorecen el rendimiento académico

En la Universidad de Cayambe - Ecuador Cabezas (2019), quien refiere que con el tiempo se fueron perdiendo la práctica de los juegos populares en plazas y parques por consiguiente, desarrolló una investigación acerca de los juegos populares y su influencia en la motricidad gruesa, investigación fue cuantitativa y de tipo experimental. Así mismo fue realizada con 310 estudiantes; como instrumento se usó una encuesta, validada según criterio de expertos y un test para medir la coordinación motora gruesa, abordando a conclusiones: La práctica de los juegos populares influye significativamente en la motricidad gruesa, como también influye favorablemente en la interacción entre los estudiantes.

### **5.1.2. Fundamentación científica**

En el proceso de enseñanza/aprendizaje se evidencia usualmente que el juego, es una actividad entretenida, que favorece la interacción entre los niños, el entretenimiento y motiva el desarrollo de actividades de aprendizaje

#### **5.1.2.1. Juegos populares**

##### **El juego**

La actividad lúdica, Según Crisólogo (1999) es una acción que se ejecuta articulando aspectos físico motores, cognitivos, socioemocionales y afectivos con la interacción social. De modo que el juego significa la asimilación del entorno como parte del yo social, es decir consentido de pertenencia al grupo en el que interactúa, que progresivamente va conociendo y adaptándose a cada una

de las circunstancias e incorporar así mismo los hábitos y costumbres propios de ese entorno.

El juego significa para la persona que lo realiza una actividad divertida y entretenida a través del cual se desarrollan diversas actividades de aprendizaje, es decir es una actividad recreativa por consiguiente, que deberá estar presente como estrategia motivadora en la ejecución de las tareas o en el desarrollo de clases; a criterio de Macareno (1977) la actividad lúdica es una de las cuestiones más eficientes y eficaces en el proceso de aprendizaje, en tanto que jugando el estudiante aprende a interrelacionarse, explora, imagina e innova, y desarrollar habilidades y competencias de aprendizaje, a la vez que desarrolla en el área psicomotora.

El juego en relación con el aprendizaje es una estrategia que permite mejorar las capacidades de los individuos desde los primeros años, en su crecimiento y desarrollo y lo más importante que se puede aplicar a las diferentes áreas. El mismo Crisólogo (1999) respecto a los juegos educativos nos dice: Los juegos son actividades que favorecen el desarrollo físico o mental que el niño desarrolla entretenidamente como si jugara, en el aula o fuera de ella; estas actividades se proyectan o todas las actividades que desarrolla la persona y hace amena la vida diaria y la ocupación.

### **Características**

Según Cueto (2007) la actividad lúdica o juego se caracteriza por:

- El juego no se impone, es parte de la motivación, es decir, debe ser una actividad libre y satisfactoria.
- Es bueno planificar el juego para que no se desvíe la atención de los niños y perjudique su realización.
- Genera alegría, llegando inclusive hasta la imaginación.

- Generalmente el juego ocurre por sí mismo, suele desarrollarse por la satisfacción que produce, lo cual determina su continuidad.
- Ocurre en tiempo y limitado
- El juego favorece el aprendizaje del orden y la organización del espacio del niño de modo dinámico y entretenido. Es decir es una fuente importante y necesaria en el desarrollo cognitivo del niño
- Contribuye al desarrollo del concepto, el juicio, el raciocinio, es decir favorece el desarrollo del pensamiento y con ello la creatividad y la imaginación.
- A nivel motor favorece el movimiento, el ritmo, como la armonía.
- Favorece la competencia, el dinamismo, el liderazgo el dominio de sí mismo y la interacción con los otros, sin llegar a la agresión.

**Importancia educativa del juego:**

- El individuo en su desarrollo inicial, preferentemente su actividad es motora y progresivamente va enriqueciendo sus conductas en la interacción con el medio, su desarrollo ira desde el movimiento reflejo al movimiento involuntario y luego el movimiento voluntario, este paso será rápido y exitoso a través del juego.
- El juego favorece la necesidad de movimiento y desgaste físico motor, permite también ejercitar y disciplinar al niño.
- Favorece la atención, el control emocional, permite disciplinar la conducta desarrollada.
- El desgaste físico favorece la atención y la concentración.
- El juego permite el desarrollo para el aprestamiento a la escritura y la lectura, puesto que favorece el desarrollo motor grueso y el fino.

Rosado J. (2006), refiere que el juego permite al infante, incorporar roles y patrones sociales de comportamiento. En su entorno social y familiar, donde interactúa, en tanto que favorece la asimilación y acomodación, el instrumento primordial es el lenguaje, oral o gestual. El lenguaje. Desarrolla también valores como la solidaridad, fraternidad, integración, entre otros.

### **Juegos y didáctica en el aula:**

Cueto (2007) establece que desarrollar actividades lúdicas en el aula se debe tener en cuenta ciertos aspectos a fin de lograr las competencias consideradas en el proyecto curricular del aula a desarrollar con los educandos; estos podrían ser:

- Tener claros los objetivos que se pretende y planificar anticipadamente las actividades lúdicas.
- Cautela y paciencia con los niños ante los logros y dificultades, procurando no ridiculizarlos.
- Identificar y celebrar los logros sin excederse, procurando ser siempre imparciales con los niños.
- Participar activamente con los niños, es decir parte del grupo.
- Reconocer y vivenciar los incidentes de modo asertivo.
- Estar alerta a los incidentes, sin excederse
- Reconocer los logros y estimularlos y ante las dificultades de los estudiantes motivarlos a continuar.
- Aclare las reglas de juego antes de iniciar y no cambiar durante el juego.

### **Tipos de juegos**

Cueto (2007) y Olórtegui (1998) proponen los siguientes juegos, viables para desarrollar con los estudiantes:

- **Juegos populares:** denominados también juegos tradicionales, debido que presentan cierta fijación en el tiempo. Como lo refiere el término, son parte de: hábitos, costumbres. Creencias y tradiciones de la familia y fueron

transmitidos de generación en generación. Es decir son parte de la cultura de un pueblo.

- **Juegos sensoriales:** Se caracterizan porque generan mayor sensibilidad en los sentidos. A los niños les agrada este tipo de juego, aun cuando expresan sus emociones.
- **Juegos de recreación y ficción:** Es el conjunto de actividades lúdicas que estimulan la creatividad e imaginación. El docente lo puede adaptar según el contenido de aprendizaje que le interesa.
- **Juegos de movimiento y motores:** Están basados en el movimiento, por consiguiente fomentan la coordinación motriz de los estudiantes. Entre ellos están los juegos de: destreza, de mano, pelota entre otros. Son innumerables.
- **Juegos intelectuales:** Son aquellos que intervienen en primera instancia los procesos cognitivos tales como: comparación, raciocinio, reflexión, imaginación; entre ellos: Dominó, ajedrez, adivinanza etc.
- **Juego colectivo:** Son aquellos que se desarrollan entre varios niños, se motiva a la competencia entre equipos, entre ellos están los deportes.
- **Juego libre:** Se desarrollan en amplia libertad, no hay vigilancia del docente, durante la duración de este. Este juego fue denominado de tal modo por Froebel, se asume que existen ciertas desventajas como falta de conocimientos o madurez de los niños para advertir los riesgos y el peligro.

### **Importancia**

Establece Cueto (2007) que son aquellas acciones que:

- Permite el logro de madurez de la persona pero también es importante para el desempeño en la vida cotidiana. Puesto que jugando se aprende a comunicarse, a interactuar con el otro-

- Permite también, estimular los procesos cognitivos como la atención, concentración y la imaginación.
- Favorece el conocimiento e identificación del entorno, por consiguiente ubicarse en el espacio o contexto donde se encuentra.
- Jugando puede identificar otras habilidades que conocía antes.
- Aprende a respetar las normas, asimila y practica valores como: La discreción, solidaridad, el orden y la justicia.
- Permite la distracción y la diversión del estudiante, por consiguiente apoya a la disminución del estrés por ende a la tranquilidad del estudiante.
- Favorece el desarrollo de la espontaneidad, seguridad y estabilidad de las emociones.
- Favorece el diálogo, la defensa de sus ideas de modo asertivo y expresión oral; es decir fomenta las habilidades sociales.
- Desfoga emociones negativas o estrés emocional, lo cual estimula la estabilidad emocional.

Desde una perspectiva pedagógica, el juego forma parte de la motivación como también es un medio de aprendizaje, sobre todo es muy importante en los niveles inicial y primaria, no dejando de ser necesario en el nivel secundaria.

El juego es importante en el desarrollo físico porque estimula andar, correr, saltar, movilizar coordinadamente las extremidades superior e inferior, como también el desarrollo del cuerpo, influyendo en la respiración y función cardiovascular. También el juego aporta al fortalecimiento del sistema óseo y muscular como también al desarrollo físico y la coordinación y fortalecimiento del sistema neuro muscular.

El juego colectivo permite la interacción de los participantes y estimula el desarrollo integral, es decir en el aspecto físico, social y emocional, como también el desarrollo y madurez de la persona.

Diversos autores concuerdan en que a través de los juegos populares el niño aprende a contar, a diferenciar objetos, analizar las acciones de los otros y las de sí mismo, un cuanto a habilidades sociales, aprende a esperar, a saludar, a intervenir cuando es necesario, y porque no decirlo aprende o asimila valores como la discreción, el orden , la honestidad, la veracidad, lealtad, fraternidad, entre otros valores, es decir favorece el desarrollo social y cognitivo y con ello el desarrollo moral.

El juego brinda también un aporte a la formación de su carácter puesto que durante la actividad lúdica, significa, el momento más rico y entretenido para la formación y repetición de comportamientos, que luego formaran parte de su carácter.

### **Juego y desarrollo de comportamientos cooperativos:**

Durante el juego es necesario desarrollar comportamientos y actitudes que favorezcan al grupo y el desarrollo de vivencias grupales, soluciones que permitan lograr el éxito grupal. Los valores o competencia que el niño desarrolla en el juego cooperativo son:

- Conocimiento mutuo: los participantes se conocen en sus debilidades y fortalezas, suelen conocer cómo piensan, como actúan y como interactúan y se apoyan entre sí.
- Comunicación: Los integrantes del grupo aprenden a escucharse y hablar cuando sea necesario, pertinente y confían entre sí.
- Confianza, contacto y estima: En el grupo se logra la seguridad necesaria y la confianza recíproca, entre los participantes, cada individuo se valora a sí mismo y valora a los otros.
- Cooperación: Todos aportan e interactúan asertivamente, de modo que logren sus objetivos.

### **Dimensiones de los juegos populares:**

1. **Afectiva:** Expresa emociones agradables y desea participar en el juego, demostrando simpatía y gratitud a los participantes, sintiéndose atraído en su participación.
2. **Comunicativa:** Trasmite mensajes sobre su persona y los participantes, expresa verbalmente emociones y opina sobre el juego, las reglas o la continuidad o fin del juego.
3. **Valorativa:** Aprecia y valora el desarrollo de los juegos populares y participa responsablemente en ellos.

### **Importancia de los juegos populares:**

- En el transcurso del tiempo se ha fortalecido la tradición y las costumbres en los grupos sociales, la práctica de estos juegos, genera lazos de amistad y participación libre entre las personas y el equipo.
- Estimula la comprensión y empatía de los otros y hacia los otros, se aprende a respetar normas o reglas ya establecidas.
- Se promueve la seguridad y desenvolvimiento de la persona, autonomía y estima.
- Se pone en práctica movimiento populares y rítmicos que contribuyen a mejorar la coordinación motora
- Desarrolla la memoria a largo plazo y corto plazo.
- Se genera de modo atractivo y divertido un acercamiento a los padres o familiares porque se reproducen juegos en los que ellos participaron.

#### **5.1.2.2. Habilidades sociales.**

Generalmente ellas, se definen como un conjunto de conductas o comportamientos que ocurren en la interacción de las personas, de modo adaptativo. Resaltando la idea Shapiro (1998) llevarse bien con los demás, contribuye a logros exitosos, y satisfacción de la vida, lo cual permite desempeñarse efectivamente en el entorno social, por ello el

niño deberá aprender a identificar, interpretar y dar respuesta a cada una de las situaciones que se le presente, de modo apropiado. De tal manera que una de las tareas que tendrá es ir progresivamente aprendiendo a conciliar, disculparse o decir gracias cuando es pertinente.

Se definen también, como los comportamientos o estilos de conducta que habilitan a la persona para relacionarse positivamente con los otros, lo cual incluye: saludar, presentarse, decir gracias, solicitar permiso o empezar un diálogo. Asimilar estas habilidades es importante para relacionarse con otras personas que nos rodean, por tal motivo, se define las habilidades sociales como el conjunto de comportamientos inter e intra personales complejos, o sea, es la capacidad para relacionarse e interactuar con las personas en el contexto en que se encuentra, sin afectarse ni afectar a otros.

De modo que, la persona expresa pensamientos, emociones y sentimientos adecuadamente, de modo adaptativo, lo cual implica asimilar costumbres, estilos de vida, tradiciones de los diversos grupos donde interactúan, sin sentirse afectado.

En este contexto Caballo V. (1997) establece: Estas habilidades, son comportamientos, rasgos o conductas, manifiestas de la persona en su interacción con otras personas, expresando emociones, pensamientos y sentimientos, como también actitudes y deseos, de modo acertado y adaptativo sin afectarse ni afectar a los otros.

### **Principios básicos de las habilidades sociales**

Pérez (1998) refiere que las habilidades sociales se sustentan en los siguientes principios:

- Modelo Conductual: establece que la conducta es la respuesta al estímulo, se dice que si se repite es aprendida en el ambiente o contexto donde se desenvuelve el individuo.
- El colegio, la familia y sociedad, son responsables del progreso o entorpecimiento de las habilidades.

- Es necesario cierta rigurosidad pedagógica en el fortalecimiento de habilidades sociales en los educandos, es decir depende de procedimientos educativos eficaces.
- Las habilidades sociales se manifiestan en contextos interpersonales, en tanto que ocurren entre un individuo u otro, un individuo y un grupo o entre un grupo y otro grupo.
- Generalmente están orientadas hacia objetivos o metas que se propone la persona en el contexto en que interactúa.

### **Componentes de las habilidades sociales**

#### **- Componentes motores o físicos**

Es el rasgo kinestésico predominante en el comportamiento del sujeto, entonces compuesto por:

- No verbales, entre ellos: gestos faciales y de las extremidades, los movimientos de cabeza, brazos y manos, también la postura, es decir son los rasgos
- Paraverbales: Entre ellos están el timbre y volumen de la voz, la entonación, etc.
- Verbales. La escucha activa, iniciar conversación o terminar el diálogo, expresar emociones y sentimientos, saludar, despedirse de modo coherente.

#### **- Componentes cognitivos y afectivos-emocionales**

Las habilidades sociales comprenden aspectos cognitivos como el conocer e identificar ideas, emociones o sentimientos, lo cual favorece la interacción con las personas. También es importante identificar las emociones y sentimientos, como el nivel de estos. Lo cual determina las habilidades sociales de la persona en la interacción con sus semejantes.

## **Importancia de las habilidades sociales**

Diversos autores coinciden en que son importantes porque:

- El ser humano se caracteriza por ser sociable en su naturaleza intrínseca y por consiguiente requiere interactuar con sus semejantes como parte de su vida cotidiana, por consiguiente, la persona deberá aprender a relacionarse con sus pares y en el lugar donde se encuentre, para salir airoso o lograr sus metas.
- En el ámbito laboral aprenderá a relacionarse con sus compañeros de trabajo, para lograr trabajo en equipo.
- En el ámbito escolar como parte de la convivencia en el colegio y el proceso de enseñanza/aprendizaje resulta necesario e importante.
- En el aspecto individual las personas necesitan aprender a convivir de modo asertivo y empático, por consiguiente deberá aprender:
  - Expresar sentimientos y emociones
  - Cuidar y promover una cultura de paz
  - Autoestima
  - Trabajar en equipo
  - Reconocer sus fortalezas y debilidades.

Al respecto, desarrolló su enfoque teórico. Shapiro (1998), refiere 5 aspectos para desarrollar las habilidades sociales:

- **Capacidad de conversar.**- Se evidencia que aquellos niños que aprendieron a dialogar a una edad temprana escriben y leen mejor de aquellos que aprendieron luego, puesto que tienen dificultades para expresar pensamientos e ideas de modo verbal o escrito, por consiguiente con ayuda de los docentes los estudiantes deberán aprender a dialogar, de modo que logren interactuar asertivamente con sus pares, profesores y familiares, luego se irán estableciendo patrones de comportamiento, que luego serán modelos en el futuro.

- **El placer y el humor.** - Ello se refiere a la habilidad para estar alegres, gozar y estar bien así mismo y a los demás. Ello es mas viable en la escuela lo cual se puede lograr a través del juego grupal.
- **Importancia de hacer amigos.**- El primer paso ocurre en los primeros años en que el niño inicia la socialización, entonces lograr amigos es una habilidad que surge en los primeros años, cuando ingresa a la vida escolar. También esta es una habilidad que logran los niños con suma facilidad, a través del juego, son menos vulnerables al aislamiento, inhibición y retraimiento o a niveles elevados de agresión.
- **El funcionamiento de un grupo.**- La habilidad de hacer amigos o de unirse a otro amigo o grupo con suma destreza es natural en los niños, este es una base para fortalecer las habilidades sociales la independencia y autonomía del niño.
- **Los modales.**- son estilos de comportamiento propios de un momento determinado que el niño tiene facilidad para imitar inicialmente, pero luego son comportamientos adaptativos que facilitan la adaptación social del niño.
- **La comunicación asertiva**

La asertividad refiere, Crisólogo (1999): Es la capacidad de comunicar o expresar ideas, emociones sin afectar al otro ni a uno mismo, es decir de modo coherente de acuerdo al contexto en que se encuentra. Usualmente el infante y el niños son muy espontáneos y sin pensarlo emiten ideas o pensamientos discordantes y en el otro extremo los adultos suelen perder esa espontaneidad y son rígidos, la asertividad es lograr comprender el equilibrio, sin perder el deseo y necesidad de comunicar: pensamientos, emociones y sentimientos. Es decir ser espontáneos sin afectar al otro ni reprimirse ideas o emociones.

El autor mencionado establece que las personas deberán actuar, tal cual son aprendiendo a expresar en el momento preciso y del modo adecuado sin ofender al otro ni afectarse así mismo, es decir respetando los sentimientos y emociones de las personas del entorno y sin dejar de defender sus derechos en un marco de calores sociales o interpersonales, lo cual significará tener comportamientos adaptativos.

Sintetizando la asertividad, comprende:

La autenticidad

Aceptación incondicional

Empatía

### **Dimensiones:**

En la presente investigación, se consideran como dimensiones de las habilidades:

#### **Capacidad de escucha**

Competencia del niño para atender y asimilar la experiencia, en una circunstancia especial, de modo que le permita, la reflexión. La expresión y la participación oportuna y coherente en el momento determinado, puede ser en clase, en casa o en el juego, o sea en su vida cotidiana.

#### **Capacidad comunicativa**

Es la habilidad para comunicarse, de modo que participe activamente, expresando ideas y opiniones, con seguridad personal de modo preciso, aportando ideas o sugerencias.

## **5.2. Justificación de la investigación**

El trabajo desarrollado, presenta una justificación social porque en nuestra sociedad existen problemas sociales, que influyen en el comportamiento de padres de familia e hijos, lo cual genera problemas de comportamiento, pero también como parte del desarrollo los niños deberán tener adecuadas habilidades sociales para adaptarse a los grupos de modo asertivo, el aprendizaje será familiar, fraterno, ameno y entretenido si se realiza a través de los juegos populares, de modo que se logrará en la niña y el niño y

en las personas comprometidas en este aprendizaje una mejor adaptación social y a la comunidad.

La presente investigación presenta una justificación metodológica y aporte científico, porque siguiendo las normas de investigación de la universidad, se propone un conjunto de actividades con mayor énfasis en el juego, que en el trabajo de aula favorecerá el logro de capacidades y competencias sociales.

La investigación presenta una ganancia pedagógica porque el trabajo finaliza con una propuesta pedagógica que fortalece y mejora las habilidades sociales, que permitirá a docentes, aplicar a otros grupos de trabajo en la escuela y que podría servir de base, a los profesores, para elaborar otras estrategias lúdicas que permitan el logro de competencias sociales en el marco de una Educación Afectiva.

### **5.3. Problema**

La violencia y la inestabilidad social en los países han generado problemas de estabilidad en las personas y las familias como en la escuela, las personas y los niños están comprometidas a mejorar sus aprendizajes en habilidades sociales. Ya en el año 2000 desde la Conferencia Dakar- Jomtiem, se propone la urgencia de mejorar la calidad educativa según los pilares de la Educación, propuestos por Delors (1996): saber ser, saber hacer, saber aprender y saber convivir.

Consiguientemente, en el Perú en los proyectos: *Educación para Todos* y *el Proyecto Educativo Nacional*, se propone como uno de los objetivos y líneas a desarrollar en educación es: Fomentar en el educando competencias pertinentes en la interacción social es decir, competencias que le permitan el desarrollo integral en el entorno. Por consiguiente con ello se estaría enunciando la necesidad de fortalecer competencias sociales para el desarrollo y madurez del niño.

Es decir es una necesidad imperiosa analizar la influencia de los juegos populares en las habilidades sociales de los niños en educación y presentar propuestas, realzando las tradiciones y costumbres de las comunidades, por consiguiente se plantea como problema de investigación:

¿En qué medida la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018?

#### **5.4. Conceptualización y operacionalización de variables**

##### **5.4.1. Variable independiente: juegos populares**

###### **Definición conceptual**

Son juegos tradicionales que tienen su arraigo en cada sociedad. Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Cueto (2007)

###### **Definición operacional**

Los juegos son herramientas que permite desarrollar las capacidades sociales de los niños y niñas, son muy tradicionales y se transmiten por generaciones, en el desarrollo de la presente investigación estará representados por la dimensión afectiva, comunicativa y valorativa.

##### **5.4.2. Variable dependiente: habilidades sociales**

###### **Definición conceptual**

Es el conjunto de capacidades o destrezas sociales que permiten la interacción e interrelación entre las personas. Es una competencia social no es un rasgo de la personalidad, y se adquiere y se aprende en el contexto social (Michelson citados por Pérez 1998, p. 144).

###### **Variable dependiente: habilidades sociales**

###### **Definición operacional**

Operacionalmente la variable está determinada por el desarrollo de las dimensiones de capacidad de escucha y capacidad comunicativa, acciones de vital importancia para lograr el desarrollo del niño o niña en la interacción social en un contexto situacional,

### 5.4.3. Operacionalización de variables

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores
Juegos populares	Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se interesa por participar en el juego.</li> <li>- Integra a sus compañeros en el desarrollo del juego.</li> <li>- Participa activamente en el desarrollo del juego.</li> <li>- Utiliza los espacios según la utilidad del juego.</li> <li>- Comparte sus juegos con sus pares.</li> </ul>
	Comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mueve su cuerpo en función del juego.</li> <li>- Transmite mensajes con la utilización del juego.</li> <li>- Expresa sus emociones al utilizar el juego.</li> <li>- Emite opiniones sobre la utilidad del juego.</li> <li>- Socializa sus resultados utilizando los juegos.</li> </ul>
	Valorativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra un fuerte deseo de participar en el juego.</li> <li>- Demuestra comprensión, simpatía y gratitud por el desarrollo del juego.</li> <li>- Solicita ayuda para desarrollar el juego.</li> <li>- Se siente atraído por participar en el desarrollo del juego.</li> <li>- Asume responsabilidades en el desarrollo del juego.</li> </ul>

<b>Variable dependiente</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumento</b>
Habilidades sociales	Capacidad de escucha	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atiende cuando su docente o compañeros participan en el aula.</li> <li>- Es tolerante con las opiniones que vierten sus compañeros durante el juego.</li> <li>- Participa oportunamente y en el momento indicado durante el desarrollo del juego.</li> <li>- Reflexiona sobre las indicaciones que hace su docente para iniciar el juego.</li> <li>- Escucha atentamente los procesos a seguir durante el desarrollo del juego.</li> </ul>	Del 1 al 5
	Capacidad comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza correctamente el lenguaje para comunicarse en el juego.</li> <li>- Participa activamente en el desarrollo de la actividad lúdica, dando sus opiniones.</li> <li>- Participa con seguridad y claridad el desarrollo del juego.</li> <li>- Aporta ideas al desarrollar el juego en equipo.</li> <li>- Comunica los resultados que se espera lograr en el desarrollo del juego con sus compañeros.</li> </ul>	Del 6 al 10

### 5.5. Hipótesis

La aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. General**

Determinar si la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018.

### **5.6.2. Específicos**

1. Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, antes de la aplicación de juegos populares.
2. Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, después de la aplicación de juegos populares.
3. Comparar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, antes y después de la aplicación de juegos populares.

## 6. Metodología

### 6.1. Tipo y diseño de investigación

#### Tipo de investigación

Se considera que la investigación es mixta, debido a que describe resultados evaluados con el instrumento de evaluación, pero usando la cuantificación, al respecto refiere Fernández (2015) en investigaciones de ciencias sociales, este tipo de investigación brinda la posibilidad de integrar procesos cuantitativos y cualitativos.

Asimismo es aplicada y experimental, aplicada porque se está desarrollando una propuesta que modificará la variable dependiente, al respecto Martínez y céspedes (2005) proponen también que estas investigaciones, se definen por la introducción y manipulación del elemento causal, para un efecto posterior.

#### Diseño de investigación

El diseño del presente trabajo investigativo, es pre experimental o diseño pre test y post test, con un grupo, en estos diseños, existe una referencia inicial (pre prueba) y luego se evalúa los resultados después de aplicado el programa o propuesta (post prueba), lo cual es útil como un acercamiento a la realidad, propio de una investigación exploratoria.

Por consiguiente, el diseño se ilustra de la siguiente manera:

**G. E.    O<sub>1</sub>        x        O<sub>2</sub>**

G. E.    : Grupo experimental

O<sub>1</sub>        : Pre- test

X         : Juegos populares.

O<sub>2</sub>        : Post- test

## 6.2. Población

La población y muestra comprende, 18 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 de Santa Rosa Bajo, distribuidos del modo siguiente:

Tabla 1.

*Población de niños de 4 años de la I. E. I N° 328 de Santa Rosa Bajo, 2018*

Aula	SEXO		TOTAL
	M	F	
4 años	08	10	18
	TOTAL		18

Fuente: nómina de matrícula.

## 6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

### Técnicas

Entre las técnicas que permitieron desarrollar la investigación: Observación, que permitirán observar los cambios o mejoras en sus competencias sociales, de los estudiantes como efecto de la participación en los juegos populares.

También se usó el análisis documental.

### Instrumentos

Como instrumento se usó una lista de cotejo, elaborado por la autora, y validado mediante juicio de expertos.

El instrumento elaborado presenta 10 ítems, de los cuales cinco ítems evalúan la capacidad de escucha y ítems evalúan la capacidad comunicativa.

El instrumento fue validado por el Alfa de Cronbach, logrando una puntuación de 0.81 determinando la confiabilidad del instrumento, también se procedió a la validez del instrumento según criterio de expertos.

#### **6.4. Procesamiento y análisis de información**

La investigación realizada, se inicia con la definición de las variables a través de la revisión de diversos textos, que permitió la definición de las variables, y la identificación de antecedentes de investigación o estudios previos al presente trabajo, datos que fueron sintetizados mediante el análisis, deducción, generalización y síntesis de los textos.

Se aplicó una preprueba y post prueba de resultados que fueron sistematizados con ayuda de Microsoft Excel y el software estadístico SPSS, por lo cual se elaboraron tablas de frecuencia y porcentajes, que permitieron abordar a los resultados y conclusiones.

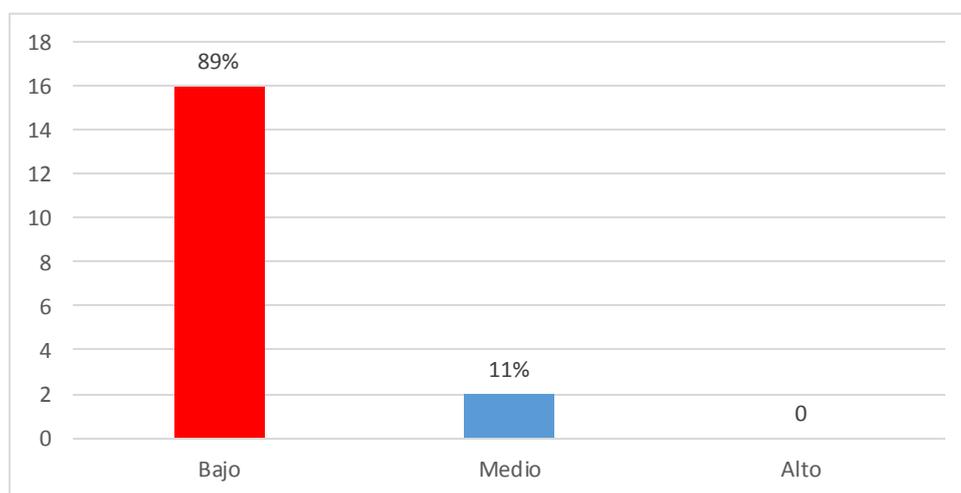
Después de la observación y reflexión de resultados, se procedió a la comprobación de hipótesis, lo cual se hizo mediante la diferencia de medias y desviación estándar.

## 7. Resultados

**Tabla 2.**

*Nivel de habilidades sociales antes de la aplicación de la propuesta en niños de 4 años- I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.*

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0
Medio	2	11
Bajo	16	89
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>



**Figura. 1.** Nivel de habilidades sociales antes de la aplicación de la propuesta en niños de 4 años- I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.

Se observa de Tabla y Figura anterior que el 11% de los niños presentan un nivel medio de habilidades, también el 89% se ubican en el nivel bajo, ningún niño está en el nivel alto, es decir el pre test permitió determinar el pobre nivel de habilidades sociales en niños y niñas de la población de estudio.

Tabla 3.

*Nivel de habilidades sociales después de la aplicación de la propuesta en niños de 4 años- I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.*

NIVELES	Pos -Test	
	f	%
Alto	14	77.78
Medio	4	22.22
Bajo	0	0
TOTAL	18	100

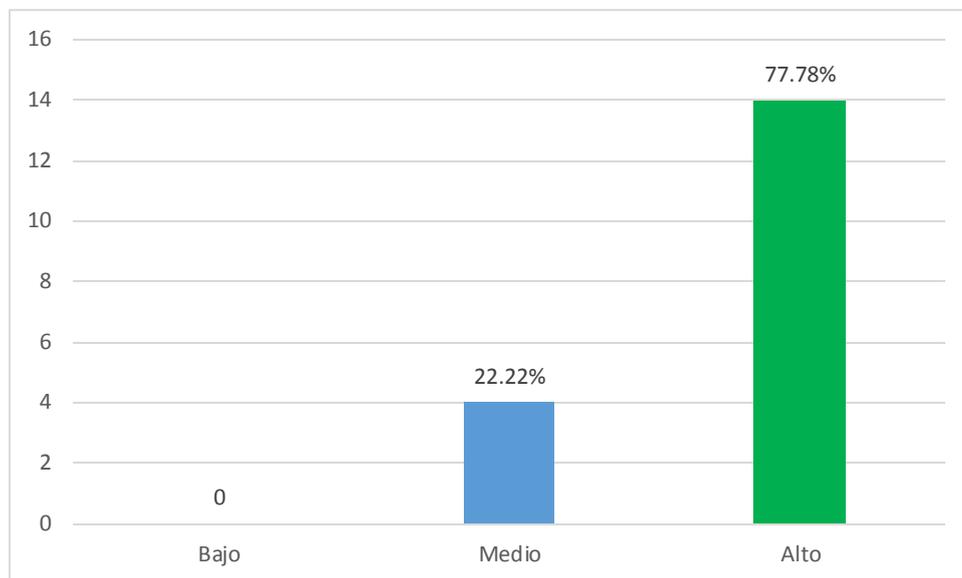


Figura. 2. *Nivel de habilidades sociales después de la aplicación de la propuesta en niños de 4 años- I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.*

Se evidencia en tabla 3 y figura 2 que en la evaluación post test, es decir después de la aplicación de los juegos populares, el 77.78% logran un nivel alto de habilidades sociales, motivo por el cual se asume que los niños y niñas de la población de estudios, mejoraron notablemente,

**Tabla 4.**

*Habilidades sociales antes y después de la aplicación de la propuesta en niños de 4 años- I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.*

<b>Estadísticos</b>	<b>PRE TEST</b>	<b>POS-TEST</b>
Media aritmética	7.11	17.6
Desviación Estándar	2.42	1.99
Coefficiente de variación	34.07	11.34

**Nota:** Resultados de los estadísticos.

Observando la Tabla 4, se infiere que la diferencia de medias es de 10.49, lo cual, representa a la ganancia pedagógica y el incremento en el desarrollo de habilidades sociales ; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (2.42 a 1.99); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos populares; para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Por consiguiente se comprueba la hipótesis propuesta, determinándose que los juego populares influyen significativamente en las habilidades sociales.

## 8. Análisis y discusión

Huertas (2017), refiere que las competencias sociales en el individuo en las etapas de la niñez e infancia son aprendidas y las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo y madurez de la interacción.

En esta línea en la provincia de Chota, distrito de Lajas, González (2015).desarrolló una investigación aplicada, cuyo propósito fue: Determinar si el programa de estrategias comunicativas mejora las habilidades sociales en educandos de primer grado en I.E 10444 – Lajas, concluyendo que las estrategias comunicativas mejoran las habilidades sociales.

También Cueto (2007), resalta la importancia del juego y establece que las habilidades sociales permiten el logro de madurez de la persona pero también es importante para el desempeño en la vida cotidiana. Puesto que jugando se aprende a comunicarse, a interactuar con el otro. Refiere también que los juegos populares estimulan los procesos cognitivos como la atención y concentración, la imaginación, lo cual es reforzado por investigaciones diversas.

Quispe y Paz (2018) desarrolla una investigación en Chumbivilcas- Cuzco, realiza un estudio, acerca de la aplicación de juegos tradicionales, propios de la zona y su influencia en las habilidades sociales en infantes de 5 años, determinando que luego de la aplicación de los juegos los niños mejoraron notablemente, resultados logrados en la presente investigación, donde se observó que los juegos populares, mejoran notablemente las habilidades sociales de los niños de nuestra población de estudios.

Como se observa la presente investigación desarrollada en I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo, concuerda con los resultados logrados por investigadores como Quispe y Paz (2018) y Gonzales (2015) entre otros, en los que se establece que los juegos populares aplicados en educación inicial fortalecen y mejoran las habilidades sociales de los niños, así también, de este modo se comprueba la hipótesis planteada y se corrobora los resultados de otras investigaciones.

## 9. Conclusiones y Recomendaciones

### 9.1. Conclusiones.

1. La aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo., 2018, al obtener una ganancia pedagógica de 10.42 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el desarrollo de habilidades sociales.
2. El nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo, antes de la aplicación de juegos populares fue bajo, lo cual se considera pertinente, porque fue una prueba de diagnóstico.
3. El nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo., después de la aplicación de juegos populares fue medio (22.2%) y alto (77.78%), respectivamente.
4. Comparando las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, antes y después de la aplicación de juegos populares y luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde el t tabulado es menor que el t calculado, por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna.

## **9.2. Recomendaciones.**

- Los directivos de la institución educativa gestionar la actualización en estrategias activas y participativas, entre ellas estimular el uso de los juegos populares.
- Se recomienda que se siga investigando el tema de habilidades sociales en niños y niñas, pero involucrando otras variables o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple.
- Gestionar la participación de los padres de familia en el uso de las estrategias lúdicas, como parte del desarrollo del niño o niña.

## **10. AGRADECIMIENTOS**

A mis padres por el impulso diario para seguir luchando en la vida hacia el logro de mis metas y objetivos.

A mis profesores por sus enseñanzas y el modelo de maestro que significan para mí en mi carrera profesional

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bandura, A. (1977). Teoría del aprendizaje social. Madrid: Espasa Calpe.
- Caballo, J. (1999). Aprendizaje a través de los juegos 1er. Edición.
- CABALLO, V. E. (1997). En v. e. Caballo, manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (pág. 15). Madrid: España editores S.A.
- Cabezas P. La relación de juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Cayambe 2018-2019, para obtener el título de Licenciada en Cultura física. Universidad Central del Ecuador.
- Crisólogo, A. (1999). Diccionario pedagógico. Primera Edición. Abedul. Perú.
- Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria. (s.d). Perú.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Monjas, I. (2006). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social. Madrid.
- Fernández S. (2015). *Introducción a los métodos y técnicas de investigación*. Editorial Universitaria Félix Varela. Cuba
- Hernández R., Fernández C., Baptista P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ª edición n. Ed. Mc. Graw Hill Méjico.
- López, E. (1995). Como estimular la inteligencia emocional de los niños.
- Loza, M. (2010). Creencias docentes sobre conductas agresivas de los niños en las Instituciones Educativas. Tesis Doctoral, Lima.
- Makarenko A. (1977). La colectividad y la educación de la Personalidad. Editorial Moscú.
- Martínez B., Céspedes N. (2013). *Metodología de la Investigación*. Ed. Libro Amigo. Lima.

Ministerio de Educación (2009). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular. Lima Perú.

PEÑAFIEL PEDROSA; Eva y Serrano García, Cristina; Editorial Editex; 1ª ed., 1ª imp. (2010); 240 páginas; 27x21 cm; Este libro está en Español; ISBN: 8497716604 ISBN-13: 9788497716604;

Quispe B. y Paz T. (2018) Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Velille - Chumbivilcas Cusco, 2018.

Ponce A. (2021). La coordinación en los juegos populares en los estudiantes de la Unidad Educativa La Granja. Trabajo de Investigación para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad de Ambato. Ecuador

Rosado J (2006). *Juego y Revolución*. Rev. La Colmena, Num. 49. Universidad Autónoma de Méjico. <https://www.redalyc.org/pdf/4463/446344560016.pdf>

Sáez F. (2017). *Propuesta de intervención de los juegos populares en los descansos activos del alumnado de Educación Primaria*. Tesis de Grado de Educación Primaria. Universidad de Valladolid. España.

## **12.ANEXOS**

### 13. Anexos

#### Anexo 1. Matriz de Consistencia

#### Los juegos populares para desarrollar habilidades sociales de los niños (as) de la E.I N° 328 de Santa Rosa Bajo, 2018.

Juegos populares para desarrollar habilidades sociales de la Institución Educativa Inicial N°328 Santa Rosa Bajo			
Problema	Objetivo General	Hipótesis	Variables
¿En qué medida la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018?	Determinar si la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018.	La aplicación de juegos populares mejora significativamente el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018.	<b>Variable Independiente</b> Juegos populares <b>Variable Dependiente</b> Habilidades sociales
	Objetivo Específicos		
	<p>Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, antes de la aplicación de juegos populares.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, después de la aplicación de juegos populares.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018, antes y después de la aplicación de juegos populares.</p>		<p><b>Tipo de investigación:</b> Investigación Cuantitativa Investigación básica, experimental</p> <p><b>Diseño:</b> pre experimental</p> <p><b>G. E. O<sub>1</sub> x O<sub>2</sub></b></p> <p><b>Población:</b> 18 niños</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p>

## Instrumento: Habilidades Sociales

### I. DATOS INFORMATIVOS

1. Unidad de Gestión Educativa : CHOTA  
 2. Lugar : SANTA ROSA BAJO.  
 3. 4. Aula : 4 AÑOS  
 5. Nombre : ROJAS ZULUETA, Carmen Lilia

### II. OBJETIVO

Diagnosticar el nivel de habilidades sociales desarrolladas por los niños de la I.E.I N° 328 de Santa Rosa Bajo.

Nº	DIMENSIONES	INDICADORES	Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
01	Capacidad de escucha	- Presenta atención cuando sus compañeros participan en clase.				
02		- Es tolerante con las opiniones que vierten sus compañeros durante el juego.				
03		- Participa oportunamente y en el momento indicado durante el desarrollo del juego.				
04		- Reflexiona sobre las indicaciones que hace su docente para iniciar el juego.				
05		- Escucha atentamente los procesos a seguir durante el desarrollo del juego.				
06	Capacidad comunicativa	- Utiliza correctamente el lenguaje para comunicarse en el juego.				
07		- Participa activamente en el desarrollo del juego emitiendo sus ideas.				
08		- Trasmite con claridad y seguridad las instrucciones y reglas del desarrollo del juego.				
09		- Aporta ideas al desarrollar el juego en equipo.				
10		- Comunica los resultados que se espera lograr en el desarrollo del juego con sus compañeros.				
<b>TOTAL</b>						

- ✓ **Mala** (00 – 10). El estudiante está en iniciándose en el desarrollo de las habilidades sociales, y requiere de acompañamiento de su tutor o profesor.
- ✓ **Regular** (11 – 13). El educando está en proceso de logro de habilidades sociales asertivas. Requiere aun de cierto apoyo para lograr competencias sociales.
- ✓ **Buena** (14 - 17). El educando ha logrado las competencias sociales de modo evidente y en el tiempo estructurado.
- ✓ **Excelente** (18 – 20). Denominado también nivel del logro destacado del desarrollo de las habilidades sociales, demostrando solvencia en todas las tareas propuestas.



## FICHA DE DATOS DEL EXPERTO

EL FONDO NACIONAL DE DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN

### DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES: Egus Osoyo Ana DNI: 27428105  
DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Jr. 30 de Agosto - cda. 9.  
CELULAR: 976063402, TELÉFONO: \_\_\_\_\_, EMAIL: 280721@hotmail.com  
ESTUDIOS REALIZADOS E INSTITUCIONES SUPERIORES:  
A. BACHILLERATO: Universidad Nacional de Cajamarca  
B. LICENCIATURA: Universidad Nacional de Cajamarca  
C. MAESTRÍA: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" - Lambayeque  
D. DOCTORADO: \_\_\_\_\_  
E. OTROS ESTUDIOS: \_\_\_\_\_  
INSTITUCIÓN (ES) DE TRABAJO: Inicial N° 324 - Nuevo Oriente - Chota

FIRMA  
DNI: 27428105

### III. OPINION DE APLICABILIDAD:

La presente tesis está enmarcada dentro del rubro de muy buena porque los indicadores y criterios se ajustan a un porcentaje promedio de 89% de aplicabilidad de la misma.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

LUGAR Y FECHA: Chota, 07-07-2020

FIRMA DEL EXPERTO  
DNI: 27428105  
TELÉFONO: 976 063402

DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES: VARGAS VÁSQUEZ, FÉLIX GUSTAVO DNI. 27369443

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: AV. CELSO CARVAJAL # 181 - CHOTA

CELULAR: 954077919, TELÉFONO: , EMAIL: fgustavovv@hotmail.com

ESTUDIOS REALIZADOS E INSTITUCIONES SUPERIORES:

A. BACHILLERATO: UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO" LAMBAYEQUE

B. LICENCIATURA: " " " " " " " "

C. MAESTRÍA: UNIVERSIDAD "CESAR VALLEJO"

D. DOCTORADO: .....

E. OTROS ESTUDIOS: .....

INSTITUCIÓN (ES) DE TRABAJO: INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMERCIAL "ABEL CARVAJAL PÉREZ" - CHOTA.

III. OPINION DE APLICABILIDAD:  
*El instrumento ni es pertinente y puede utilizarse en la investigación*

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN. 85,00%

LUGAR Y FECHA: Chota 07-07-2020

  
FIRMA DEL EXPERTO  
DNI 27369443  
TELÉFONO 954077919



**DATOS DEL EXPERTO**

APELLIDOS Y NOMBRES: Cercado Herrera Luz Delmira DNI 40174674

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Jr: 27 de noviembre n° 1092

CELULAR 985147353, TELÉFONO....., EMAIL ludesehe27@hotmail.com

**ESTUDIOS REALIZADOS E INSTITUCIONES SUPERIORES:**

A. BACHILLERATO: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque

B. LICENCIATURA: Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" Lambayeque

C. MAESTRÍA: Universidad "César Vallejo"

D. DOCTORADO: .....

E. OTROS ESTUDIOS: .....

INSTITUCIÓN (ES) DE TRABAJO: 382 "Cadmalka Alto"

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

El instrumento se puede utilizar en la  
Investigación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN.

LUGAR Y FECHA: Chota, 07-07-2020

FIRMA DEL EXPERTO

DNI 40174674

TELÉFONO 985147353

Anexo 3

**PROPUESTA PEDAGOGICA**

**Juegos populares para desarrollar habilidades sociales de la  
Institución Educativa Inicial N°328 Santa Rosa Bajo**



**Autora**

**Rojas Zulueta, Carmen Lilia**

Chimbote – Perú

2019

### **I.- DENOMINACION:**

“Juegos populares para desarrollar habilidades sociales - I. E. I. N°328 Santa Rosa Bajo.

### **II.- FUNDAMENTACIÓN:**

Si tomamos en cuenta el avance que ha tenido las investigaciones acerca de la importancia de las habilidades sociales y de los beneficios que brindan la aplicación de los Juegos populares como estrategia pedagógica en los niños y niñas, podemos decir que el adquirir estas estrategias las personas podrán comprender e interactuar en el contexto donde se encuentra. Por consiguiente se ofrece un programa activo y participativo de juegos cooperativos en el proceso educativo.

Se caracterizan por ser de conocimiento de los adultos y significan una vía para exteriorizar, sentimientos, emociones y actitudes, enriquecerlos y adaptarlos según sea pertinente, a través de actividades lúdicas.

Cada niño tiene un ritmo diferente de aprendizaje y el objetivo del programa, es determinar si la aplicación de juegos populares mejora el desarrollo de habilidades sociales en los infantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 328 Santa Rosa Bajo, 2018.

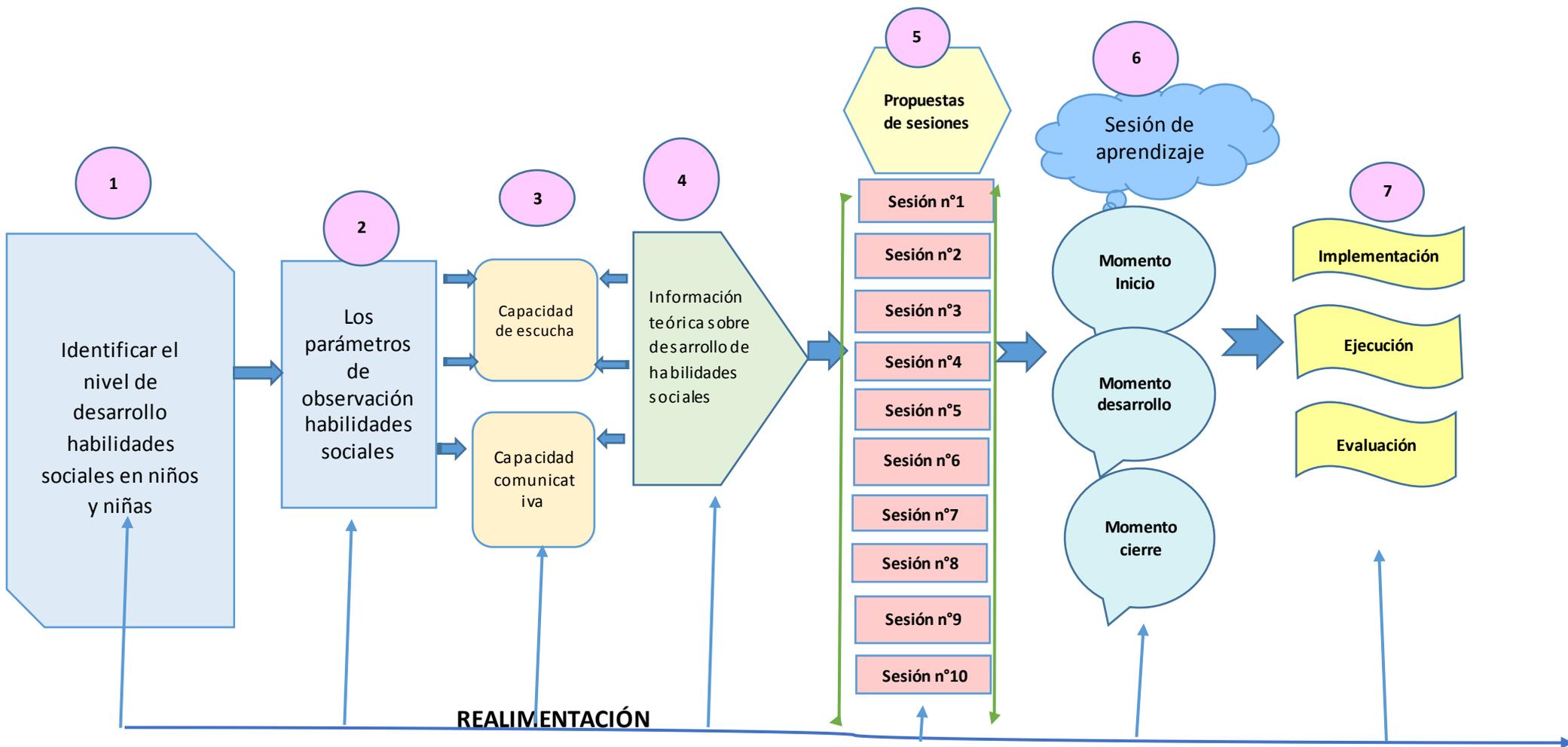
### **III.- EXPERIENCIAS PLACENTERAS**

- La única manera de generar experiencias placenteras en los niños, es posibilitando que puedan accionar y relacionarse con el mundo externo, manipulándolo y reconociéndolo. Está demostrado que el ambiente agradable, la presencia de adultos comprensivos, amorosos, tolerantes y felices, ayudan a la consolidación del aprendizaje.

#### **IV.- OBJETIVO**

- Esta propuesta pedagógica ha sido elaborada con el fin de brindarte orientaciones en habilidades sociales y, a su vez, promover en las niñas y los niños aprendizajes integrales y un mejor desarrollo.

## V.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES



## **VI.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

### **6.1 La propuesta se desarrolla según dos dimensiones:**

- Capacidad de escucha
- Capacidad comunicativa

### **6.2 Constitución de equipos de trabajo:**

Los trabajos se conformaron luego del pre tés o pre prueba que asumió el rol de diagnóstico.

### **6.3 Planificación de las sesiones de aprendizaje**

El proceso de habilidades sociales se desarrolla por parámetros observables en niños y niñas de cuatro años, nos dio la posibilidad de concretar en sesiones de aprendizaje que planificamos adoptando la siguiente estructura básica:

- a. Denominación
- b. Capacidades y actitudes
- c. Temporalización
- d. Texto informativo seleccionado
- e. Proceso de la sesión de aprendizaje

Diseño de actividades y estrategias de aprendizaje este apartado tuvimos en cuenta las actividades básicas que tenían en cuenta de acuerdo a las variantes asumidas en la sesión de aprendizaje.

- f. Evaluación

#### **6.4. Ejecución de las sesiones de aprendizaje**

En un primer momento se tuvo en cuenta la preparación concienzuda y técnica de la investigadora para poder monitorear con certeza cada una de las sesiones de aprendizaje se tuvo en cuentas todas las previsiones para poder dirigir las mencionadas sesiones.

La evaluación, monitoreo como el acompañamiento en las sesiones de clases siempre fue permanente en todos los equipos formados para lograr las capacidades propuestas y considero que es importante para fortalecer el problema en el desarrollo de capacidades de ubicación espacial en los niños y niñas de 4 años.

#### **6.5. Evaluación de las sesiones de aprendizaje**

La evaluación se considera como proceso en tal sentido se evalúa procedimientos y en algún momento el producto. Se procedió según el diseño de la propuesta.

#### **VII.- Actividades de aprendizajes**

Actividades de aprendizaje 1: “Me pongo en lugar de los demás”

Actividades de aprendizaje 2: -“Yo cuido mi cuerpo”

Actividades de aprendizaje 3: -“como he cambiado desde que nací”

Actividades de aprendizaje 4: -“Me ubico en el espacio encima debajo, cerca-lejos”

Actividades de aprendizaje 5: -“Conociendo los agentes que contaminan el aire, agua y la tierra”

Actividades de aprendizaje 6: -“Disfrutando las frutas y las verduras”

Actividades de aprendizaje 7: -“Mi familia es trabajadora”

Actividades de aprendizaje 8: -“Cómo se formó mi familia”

Actividades de aprendizaje 9: -“Hablemos del agua y el sol”

Actividades de aprendizaje 10: -“Aprendemos a reciclar para no contaminar”

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo  
 1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
 1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo  
 1.4. Aula : “Única”  
 1.5. Edad : 4 años  
 1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
 1.6. Fecha de ejecución : 23 de abril del 2018.

### II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ Me pongo en el lugar de los demás ”



### III. PRODUCTO : Dibujar de las buenas acciones.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA.			
ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDA D	DESEMPEÑO 4 AÑOS
<b>PERSON AL SOCIAL</b>	convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</li> <li>✓ Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

FECHA	HORA	MOMENTOS	PROCESOS METODOLÓGICOS	MATERIALES
LUNES 23 DE ABRIL DEL 2018	8:30 am 8:45am	Acogida	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saludo y Bienvenida de los niños y niñas.</li> </ul>	
	8:45am 9:00 am	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Oración, día de la semana, ¿Qué día es hoy? ¿Cómo está el día? y normas de convivencia y asistencia</li> </ul>	Cartel de asistencia
	9:00 am 10:00 am	<p>Actividad significativa:</p> <p>“Me pongo en el lugar de los demás”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>INICIO:</b>  <b>Motivación:</b> La docente pega en la pizarra una imagen del gato y el ratón.  <b>Saberes previos:</b> Responden: ¿Qué observan? ¿Cuál de los animales creen que estará en riesgo? ¿Si el ratoncito les pide auxilio, lo ayudarían? ¿Qué pasaría si llegaran a amistarse?  <b>Propósito:</b> aprender a ponerse en el lugar de los demás y a trabajar en equipo a través de juego el “El gato y el ratón.”  <b>DESARROLLO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Planteamiento del problema:</b>  La maestra le pregunta a los niños y niñas: ¿Alguna vez han jugado al gato y al ratón? ¿Cómo se juega?  ¿Qué reglas debemos tener en cuenta?  La maestra anota sus respuestas en la pizarra.</li> <li>✓ <b>Planteamiento de la Hipótesis:</b>  La maestra les pregunta a los niños y niñas: ¿Qué pasaría si dejan entrar al gato? ¿El ratón, tendrá opción de salvarse? ¿Creen que en algún momento llegaran a ser amigos?</li> <li>✓ <b>Elaboración del Plan de Acción:</b>  La docente pide a las niñas y niños que se sienten formando media luna, donde todos puedan mirarse.  Señala que el juego lo realizaran en el patio y que antes de hacerlo deberán tener clara las indicaciones. Comenta con claridad, a todos acerca del juego.  Los niños entienden y comprenden que el juego trata de un gato que quieran</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Niñas y niños</li> <li>Papelotes</li> <li>Plumones</li> <li>Limpiatipo</li> <li>Imagen del gato y el ratón.</li> <li>Hojas de papel bond.</li> <li>Lápiz, pinturas</li> <li>Patio de la institución.</li> </ul>

			<p>atrapar a toda costa a un ratón y que el ratón buscara escapar del gato constantemente.</p> <p>Recuerda y repite las reglas e identifica a los participantes y los roles del grupo.</p> <p>La docente propone a los niños y niñas que elijan a un compañero o compañera que desee ser ratón y a otro que desee ser un gato.</p> <p>La docente indica que todos se ubiquen formando un círculo y se cojan de las manos. Luego, deberán subir y bajar las manos: subirlas para que el ratón entre y bajarlas para que el gato no entre.</p> <p>La docente les explica que ellos serán la barrera de protección para el ratón.</p> <p>Durante el juego la docente intercambia los roles de los participantes para que todos puedan simular ser gatos y ratones.</p> <p>Cuando termina el juego, la docente pide que regresen al aula.</p> <p>La docente les hace recordar cómo eran las situaciones (de seguridad e inseguridad) cuando quien simulaba ser el ratón y quienes le ayudaban.</p> <p>La docente conversa con los niños y niñas sobre los personajes del juego, con la intención de explorar sus características.</p> <p>Pide que digan como era el gato y como era el ratón. Pega dos papelotes en la pizarra y escribe las características de cada uno de ellos.</p> <p>La docente propicia un dialogo preguntando lo siguiente: ¿Por qué creen que el gato quiere atrapar al ratón?</p> <p>Comenta que en algunas situaciones somos como el ratón que sentimos miedo y otras cuando estamos molestos y enojados podemos ser como el gato y lo compara con situaciones que muchas veces nos sucede, por lo que es necesario</p>	
--	--	--	---	--

			<p>apoyarse de los padres o personas más cercanas de confianza.</p> <p>También menciona la importancia de trabajar en equipo y ponerse en el lugar de los demás.</p> <p>✓ <b>Estructuración del Conocimiento:</b> La docente pide a los niños y niñas que dibujen las buenas acciones que han logrado percibir durante el juego.</p> <p>✓ <b>Evaluación</b> ¿Quiénes eran los personajes del juego? ¿Qué hacía el gato? ¿Qué debía hacer el ratón? ¿Cuál era la función de quienes formaban el círculo? ¿Qué buenas acciones podemos rescatar de este juego?</p> <p>• <b>CIERRE:</b> Dialogamos en torno a lo que hemos realizado ¿Cómo se sintieron en esta sesión? ¿Les gustó? ¿Por qué? ¿De qué temas hablamos? ¿Qué es lo que más recuerdan?</p>	
10:00am 10:45am	Aseo, recreo, refrigerio	Se formarán en columnas y luego se realizará el lavado de manos.	• Agua, jabón, toalla y yunos escolares.	
10:45a.m. 11:00a.m.	Actividad literaria	Se les narrara el cuento que más les gusta del sector biblioteca.	Libros de cuentos.	
11:00a.m. 11:45a.m.	2° Actividad <b>TALLER GRAFICO PLASTICO: "CREANDO IMAGENES"</b>	<p><b>ASAMBLEA INICIAL:</b></p> <p>Se dispondrá a los niños en las gradas para explicarles que vamos hacer en la actividad.</p> <p><b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b></p> <p>La profesora mostrará los materiales: Tizas, Agua, Azúcar, Papel sabana.</p> <p>Se les preguntará: ¿qué creen que podemos hacer con este material?, ¿para qué podemos utilizar las tizas?, ¿para qué nos puede servir el agua con el azúcar?, ¿Qué creen que pasa si colocamos la tiza en el agua? ¿Se podrá pintar con la tiza mojada? Seguidamente se pedirá la participación</p>	Tizas, agua, azúcar, papel sábana.	

			<p>de los niños para que exploren y manipulen el material.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b></p> <p>Luego se entregará a cada niño un pliego de papel sabana, tizas, agua y azúcar, donde ellos tendrán que mojar las tizas, luego tendrán que dibujar utilizando su creatividad.</p> <p><b>VERBALIZACIÓN O CIERRE:</b></p> <p>Los niños exponen sus trabajos y explican. Conversamos con los niños sobre el trabajo realizado. Se entablará un dialogo a través de pregunta ¿les gustó la actividad? ¿Qué material utilizamos? ¿Cómo se han sentido?, etc.</p>	
11:45a.m 12:30a.m.	<p>Juego libre en los sectores</p> 	<p><b>Planificación y organización:</b></p> <p>Los niños y niñas se ubicarán en los sectores de su preferencia. Una vez que los niños se hayan ubicado, iniciarán su proyecto de juego libre de manera autónoma</p> <p><b>Ejecución:</b></p> <p>Empiezan a desarrollar ideas acorde a sus preferencias temáticas en los sectores que ellos han elegido</p> <p><b>Orden</b></p> <p>Se anticipa que se está por culminarse el juego y que tan solo les queda diez minutos para ordenar sus materiales.</p> <p><b>Socialización</b></p> <p>De manera voluntaria expresan lo vivido durante sus proyectos de juego.</p> <p><b>Representación:</b></p> <p>Entregaremos hojas boom para que de manera libre expresen a través del dibujo lo que han realizado.</p>	Materiales de los sectores del aula.	
12:30 pm 12:45pm	<p>Actividad de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les dará algunas indicaciones a los niños: al llegar a casa saludar, antes de almorzar lavarse las manos, etc.</li> <li>• Entonamos la canción “Hasta luego señorita”.</li> </ul>		

## VI. Bibliografía:

Ministerio de educación (2016): Programa Curricular

Ministerio de educación (Currículo Nacional)

Disponible en:

<https://www.serpadres.es/3-6-anos/ocio-infantil/articulo/gato-raton-beneficios-juego-clasico-ninos-971618327131>

<https://lamenteesmaravillosa.com/como-desarrollar-las-habilidades-sociales-en-los-ninos/>

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**

**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**

**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**

**Practicante**

## **VII. MARCO TEORICO:**

**-GATO Y RATÓN-**

### **El gato y el ratón**

Este divertido juego consiste en lo siguiente

Hacer un círculo con los niños cogidos de la mano.

Dos niños escogidos al azar tienen los papeles de protagonistas de gato y ratón y se alterna

Otro niño cumple la función de ser la puerta.

El gato se acerca a tocar la puerta – tum, tum, tum –

Ratón: ¿Quién es?

Gato: soy el Sr. Gato

Ratón: ¿Qué desea?

Gato: ¿Se encuentra el señor ratón?

Ratón: no está

Gato: ¿a qué hora vuelve?

Ratón: a las 12.

Niños que hacen el círculo: - girando de derecha a izquierda- dicen: talan uno, talan dos ... hasta talan 12.

Gato: después de haber pasado las doce horas, nuevamente pregunta ¿está el señor ratón?

Ratón: sí

Gato: dígame que salga.

Ratón: -sale a ver a la puerta-

Gato: ratoncito... ratoncito... ¿qué haces en mi huerta?

Ratón: comiendo pan con queso.

Gato: ¡No me invitas!

Ratón: le dice toma –tirándole una porción de pasto y empieza a correr –

El gato, por su parte, tiene que perseguirle, pero los participantes levantan los brazos para que entre el ratón quien debe correr en zig zag por los huecos que dejan los brazos entrelazados del círculo. y bajan, para impedir el ingreso del gato.



**El poder del juego: construyendo la destreza emocional**

Erik Fisher, Ph.D., experto en dinámica emocional y también conocido como Dr. E, ha estado cambiando las vidas de niños, adolescentes y adultos durante dos décadas. Como él dice: “la vida es lo que nosotros hacemos de ella y la comprensión es la clave de nuestro propio empoderamiento”.

Empatía es la capacidad de entender y compartir los sentimientos de los demás. Es una capacidad de vida muy importante, y el juego puede tener un papel vital en la mejora de las habilidades de empatía en los niños. Desafortunadamente, según el estudio "Actitudes y creencias de los consumidores" realizado por el Grupo NPD, en nombre de la Asociación de del Jugete, sólo una cuarta parte de los encuestados está de acuerdo en que el juego aumenta la empatía en los niños.

“Empatía es la capacidad de entender y compartir los sentimientos de los demás.”

No creas que tus hijos tendrán empatía porque son tus hijos, porque sus hermanos o sus compañeros la desarrollaron a cierta edad. No pasa de esa manera. El desarrollo de la empatía es parte del desarrollo cognitivo y social. El juego y la práctica pueden ser factores moderadores en este desarrollo.

## ANEXO N°. 1

### Ficha de observación de la sesión de aprendizaje “Me pongo en lugar de los demás”

N° de ord	Apellidos y Nombres	Indicadores			
		Integra a sus compañeros en el desarrollo del juego	Se interesa por participar en el juego.	Participa oportunamente y en el momento indicado durante el desarrollo del juego.	Muestra comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
1	BURGA BENAVIDEZ, Darlin Yhair				
2	BUSTAMANTE GUEVARA, Yoselin Nicol				
3	BUSTAMANTE IDROGO, Melisa Yamilet				
4	BUSTMANTE IDROGO, Melisa Yasmin				
5	CABRERA IDROGO, Jhoselin Mireya				
6	CAMPOS VÁSQUEZ, Iker Favián				
7	CAMPOS VÁSQUEZ, Keily Yuneli				
8	GONZALES DELGADO, María Gloria				
9	GUEVARA PALOMINO, Cielo Yasmin				
10	IRIGOIN VASQUEZ, Maikol Estalin				
11	IRIGOIN OBLITAS, Esli Areli				
12	MARIN CIEZA, Esnayder Alexánder				
13	MEDINA SOTO, Neymar Aroon				
14	OBLITAS GONZALES, Anderson Ivan				
15	RIVAS BUSTAMANTE, Máximo				
16	SALAS BUSTAMNTE, Marlon Alexánder				
17	TARRILLO CIEZA, Nátaly Yasmin				
18	YLATOMA GUEVARA, Sheyla Siomara				

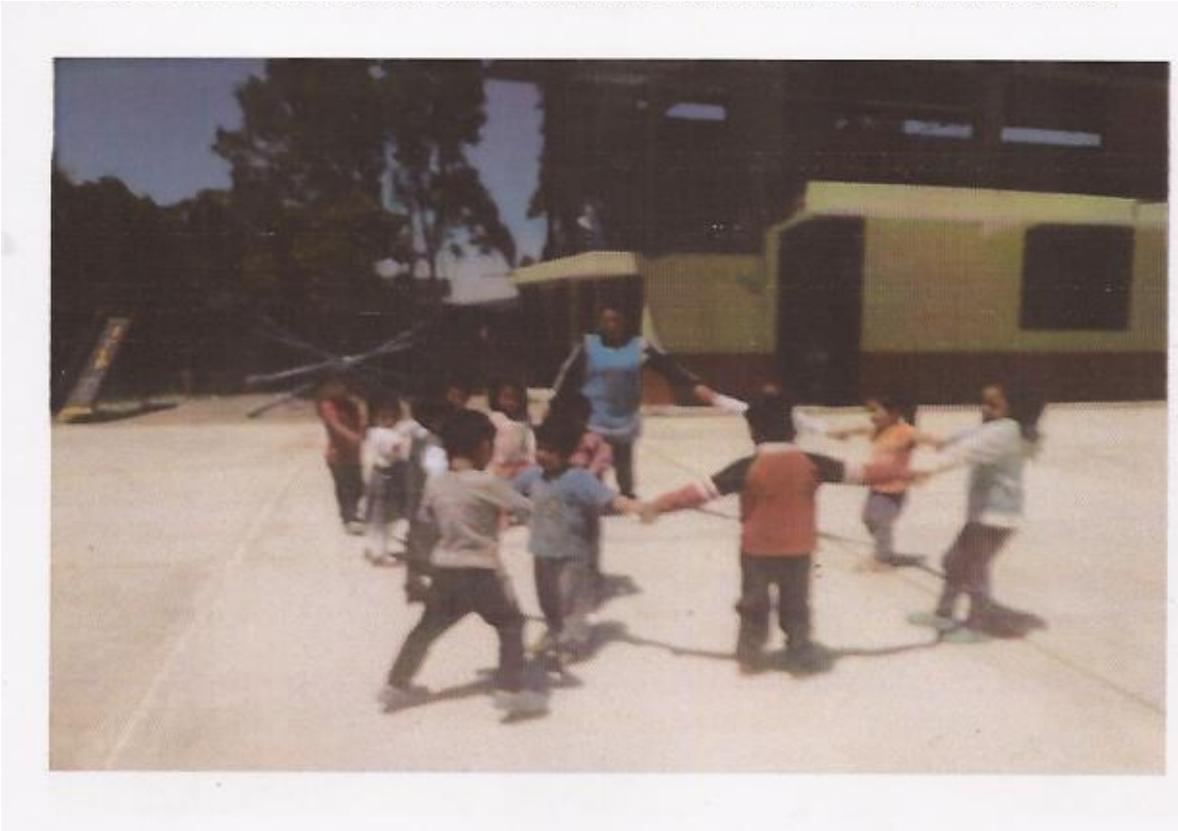
**Indicaciones: colocar SI o NO de acuerdo al indicador.**

---

**Carmen Lilia Rojas Zulueta**

**Practicante**

**ANEXO N° 2**  
**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**



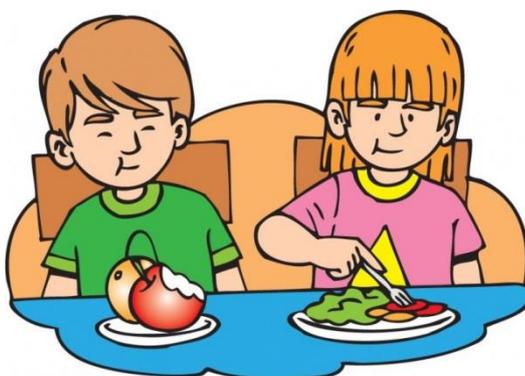




## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

- I. DATOS GENERALES :**
- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo
  - 1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo
  - 1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo .
  - 1.4. Aula : Unica
  - 1.5. Edad : 4 años
  - 1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta
  - 1.6. Fecha de ejecución : 27 de abril del 2018.

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN : “ Yo cuido mi cuerpo”**



**III. PRODUCTO**

: Dibujos de los niños.

**IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA.			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO 4 AÑOS
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su Identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se valora así mismo.</li> <li>✓ Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</li> <li>✓ Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.</li> <li>✓ Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para la salud. Busca</li> </ul>

			realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
<b>TALLER:GRÁFICO PLÁSTICO(Estampado con conos de papel higiénico)</b>			
<b>COMUNICACIÓN</b>	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>✓ Aplica procesos creativos.</li> <li>✓ Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</li> <li>✓ Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos del dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.</li> </ul>

## V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

HORA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
8:30 a.m.	Acogida	- Saludo y acogida a los niños y niñas	- Cartel de asistencia
9:00 am	Rutinas	- Canciones referidas al día, tiempo, asistencia Oraciones.	-Canciones, grabadora
9:00 a.m. 10:00 a.m.	Juego libre	<p><b>PLANIFICACION Y ORGANIZACIÓN:</b> Los infantes sentados en el suelo dialogan acerca del lugar donde jugaran. Se recuerda las normas de convivencia Enel tiempo de la actividad lúdica. Los niños eligen el lugar de preferencia. Empiezan juego libre.</p> <p><b>EEJECUCION:</b> Empiezan a desarrollar sus ideas de acuerdo a sus preferencias temáticas y en los sectores que ellos han elegido.</p> <p><b>ORDEN:</b> Se les anticipara que se está por terminar su proyecto 10` minutos antes para ordenar sus materiales.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> De manera voluntaria expresan lo vivido durante sus proyectos de juego.</p> <p><b>REPRESENTACION:</b> En forma libre y de manera individual o grupal representan y/o expresan lo que jugaron.</p>	- Material de los sectores
10:00 a.m. 10:45 a.m.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aseo</li> <li>✓ Refrigerio</li> <li>Recreo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavado de manos</li> <li>✓ Bendicen los alimentos y los comparten.</li> <li>Juegan libremente en el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ -Agua, jabón y toalla.</li> <li>-Loncheras</li> </ul>

<p>10: 45 a.m. 11:30 a.m.</p>	<p>Actividad significativa "Cuido mi cuerpo".</p>	<p><b>Inicio:</b> <b>Motivación:</b> La docente propone a los niños a realizar la actividad "Que necesito para estar limpio" Explica que en el aula hay objetos escondidos que sirve para asearnos y que lo tienen que buscar al momento que la docente indica. Al finalizar dialogamos si les gusto o no y que ocurriría si no nos lavamos o bañamos siempre. <b>Saberes previos:</b> En asamblea dialogaremos: ¿Qué hicimos?, ¿qué útiles hemos encontrado?, ¿para qué sirven?, ¿ustedes creen que no deberíamos usar esos productos?, ¿Cómo creen que afectaría en nuestra vida diaria el no asearnos? ¿estará bien comer esos productos todos los días?, ¿Qué creen que pasaría en nuestro cuerpo?, ¿Cómo nos afectaría? <b>Propósito:</b> Se les dirá que el día de hoy hablaremos sobre el cuidado de nuestro cuerpo. <b>Desarrollo:</b> <b>Problematización:</b> La docente preguntará: ¿Qué debemos tener en cuenta para tener un cuerpo sano? <b>Análisis y búsqueda de la información:</b> Creamos un ambiente de expectativa para mostrarles un video sobre algunas pautas para el cuidado de nuestro cuerpo, como hábitos de higiene, hábitos alimenticios, etc., luego realizamos un juego para clasificar productos nutritivos y no nutritivos. Al finalizar dibujan libremente algunos hábitos para cuidar nuestro cuerpo. <b>Acuerdos y tomas de decisiones:</b> Ubicados en sus lugares acordamos traer todos los días frutas para tener una lonchera saludable. <b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendiste hoy acerca del tema?, ¿Te gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>- Útiles de aseo, productos nutritivos y nutritivos, hojas de trabajo, video, lápices, crayolas, etc.</p>
<p>11:30 a.m. 11: 45 a.m.</p>	<p>✓ Actividad literaria</p>	<p>✓ Se les narrara el cuento que más les gusta del sector biblioteca.</p>	<p>Libros del sector biblioteca</p>
<p>11:45 a.m. 12:30 p.m.</p>	<p>Actividad lúdica</p>	<p>Juegos populares: "Arroz con leche"</p>	<p>Patio niños</p>
<p>12:30 a.m. 12: 45 a.m.</p>	<p>✓ Salida</p>	<p>✓ Canciones y recomendaciones.</p>	<p>✓ Canciones y dialogo</p>

## **VI. Bibliografía:**

Ministerio de educación (2016): programa curricular

Ministerio de educación (Currículo Nacional)

Disponible en: <https://www.guiainfantil.com/blog/787/consejos-para-que-los-ninos-cuiden-su-cuerpo.html>

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**

**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**

**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**

**Practicante**

## VII. MARCO TEÓRICO

Consejos para que los niños cuiden su cuerpo

Dolores de cuello, de espalda o de articulaciones no deberían ser uno de los problemas más recurrentes en la infancia. Nacemos con un cuerpo y éste ha de durarnos en buenas condiciones para toda la vida, por eso es fundamental la prevención de malos hábitos en la infancia que pueden ser una pesada carga para el futuro. El joven cuerpo de nuestro hijo debe ser cuidado con esmero para que pueda crecer robusto y saludable.

10 consejos para que los niños cuiden a su cuerpo

Nuestros hijos en edad escolar se enfrentan a diario a situaciones en las que ponen al límite su espalda y, a veces, las consecuencias pueden ser irreversibles. Pueden provocar desde una simple molestia o dolor a problemas más graves como la escoliosis infantil, artrosis precoz o impedir el crecimiento correcto de los huesos. ¿Cómo deben cuidar de su cuerpo? Pues hay algunos hábitos, como mantener la posición correcta de la espalda, cepillarse los dientes, lavarse las manos, etc., que debemos inculcar desde que son muy pequeños.

Si deseas que tus hijos aprendan, desde muy pequeños, a cuidar su cuerpo, debes considerar algunos consejos:

- 1 El ejemplo. Los niños, especialmente los más pequeños, suelen imitar a los padres en todo. Si el padre o la madre se ducha todos los días, el niño también lo hará. Si comen verduras, los niños van adquiriendo el mismo hábito. Así que es muy importante, que los niños tengan buenos ejemplos en casa.
- 2 El baño. Después de un día muy activo, de colegio y de otras actividades, es saludable que los niños se bañen para quitarse la suciedad y librar a su cuerpo de los microbios.
- 3 Cepillar los dientes. Después de cada comida, es decir, del desayuno, comida y cena, los niños deben aprender y tener la costumbre de cepillarse los dientes, para evitar que se formen caries.
- 4 Jugar al aire libre. Es importante jugar mucho, hacer deportes al aire libre, y no pasarse muchas horas sentado en la computadora o mirando la televisión. El sol es importante para los huesos del niño. Aparte de eso, es importante que los niños se abriguen bien durante los días fríos y no se abriguen en los días calientes.
- 5 Dormir bien. Dormir bien y descansar ayudan a los niños a crecer. Cuando el niño está descansado tendrá más energías para hacer muchas cosas que le gusta. Los niños deben descansar bien para poder desempeñar bien sus funciones del día a día.
- 6 Protección solar. El sol es bueno, pero no en demasía. En épocas de más calor, especialmente, debemos proteger la piel de los niños del sol, especialmente en las horas de más calor. Uno de los hábitos de los niños debe ser proteger su piel con una crema con factor de protección adecuado a su piel.

- 7 Postura. Los niños deben aprender a sentarse correctamente en las sillas y a coger peso siempre flexionando las rodillas, como también llevar la mochila del colegio sin demasiado peso. Deben aprender a atarse el cinturón de seguridad cuando están en el coche, cargar con una mochila con peso adecuado a su edad y peso, y adquirir buenas posturas para estudiar, comer o hacer alguna actividad.
- 8 Peso de las mochilas. Las mochilas de los niños deben tener tiras anchas, acolchadas, con ajustes firmes para que no queden por debajo de la cintura y siempre colgadas en ambos hombros para repartir el peso.
- 9 Hacer deporte. El hacer deporte es fundamental para un correcto crecimiento del cuerpo de los niños. Hacer estiramiento ayuda a su cuerpo a evitar lesiones o dolores.
- 10 Cura de heridas. Cada vez que se caigan o que se hagan daño, los niños deben buscar auxilio y cura. Para ello, es importante que se tenga un botiquín de primeros auxilios en casa y otro en el coche.

## ¿Cómo jugar a la ronda de «Arroz con leche»?

Para jugar a la ronda de “Arroz con leche” se necesitan de varios participantes. Lo más recomendable es que jueguen entre 7 y 9 personas. Siempre deben jugar una cantidad de participantes impar.



## Arroz con leche

Arroz con leche  
me quiero casar  
con una señorita de  
Portugal

Que sepa coser,  
que sepa bordar,  
que sepa abrir la  
puerta para jugar

Con esta sí,  
con esta no,  
con esta señorita  
me caso yo



Todos ellos deben tomarse de las manos y así formar una ronda. Uno de los participantes debe quedar en el centro de la ronda. Sin soltarse de las manos, todos deben caminar hacia la misma dirección haciendo girar la ronda mientras cantan esta canción tradicional.

El jugador que esta en el centro también debe caminar en forma circular, pero en dirección contraria a la ronda

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Campos  
1.6. Fecha de ejecución : 30 de abril del 2018.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

#### **“COMO HE CAMBIADO DESDE QUE NACÍ”**



### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Se valora así mismo.</li><li>✓ Autorregula sus emociones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Reconoce sus intereses preferencias y características; Las diferencias de las y de los otros a través de palabras o acciones , dentro de su familia o grupo de aula</li></ul>

#### IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

HORA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
8:30 a.m. 8:45 a.m.	- Entrada	- Saludo y acogida a los niños y niñas	- Cartel de asistencia
8:45 a.m. 9:00 a.m.	- Rutinas	- Canciones referidas al día, tiempo, asistencia - Oraciones.	-Canciones, grabadora
9:00 a.m. 10:00 a.m.	1° Actividad significativa “¿COMO HE CAMBIADO DESDE QUE NACÍ!”	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Motivación:</b> Dialogamos con los niños sobre sus juegos en el sector del hogar, les decimos con entusiasmo: me he dado cuenta que les gusta mucho jugar con los muñecos y son sus bebes,</li> <li>✓ <b>Saberes previos:</b> En asamblea dialogaremos: ¿le han puesto un nombre al bebe?, ¿Qué les gusta comer?, ¿Qué hace si llora mucho?, ¿ustedes se acuerdan de cuando eran bebes?, ¿Cómo eran?, ¿Qué les gustaba hacer?, ¿Qué les gustaba comer?, ¿Quién les cuidaba?, ¿Qué canción les gustaba que les canten?, ¿Qué pasaría si aún fueran bebes?, etc.</li> <li>✓ <b>Propósito:</b> Se les dirá que el día de hoy hablaremos de los cambios que hemos tenido hasta el día de hoy.</li> <li>✓ <b>Problematización:</b> La docente preguntará: ¿Qué cambios hemos tenido desde que nacimos?</li> <li>✓ <b>Análisis y búsqueda de la información:</b> Creamos un ambiente de expectativa y les mostramos la caja. Sacamos de ella uno a uno los objetos que hemos traído: ropa, juguetes de cuando eran bebes, dialogamos en torno a ellos: ¿Qué es esto?, ¿para que servirá?, ¿de quién será?, ¿lo podemos usar ahora?, ¿Por qué si y porque no? Luego presentamos un papelote donde habrá un cuadro comparativo, los niños responden a las preguntas: ¿Cómo era antes? Y ¿Cómo soy ahora? Entregamos sus hojas de trabajo donde tendrán que pintar las cosas que utiliza un bebe y pintar</li> </ul>	- Cuadro comparativo, caja de sorpresas con objetos de bebes, hojas de trabajo, pinturas, lápices, etc.

		<p>las cosas que utiliza un niño más grande.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Acuerdos y tomas de decisiones:</b> Ubicados en sus lugares acordamos ir a casa y preguntar a nuestros padres ¿Cómo éramos de bebés?</li> <li>✓ <b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendiste hoy acerca del tema?, ¿Te gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</li> </ul>	
<b>10:00-10:45 a.m.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aseo</li> <li>✓ Refrigerio</li> <li>✓ Recreo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavado de manos</li> <li>✓ Bendicen los alimentos y los comparten.</li> <li>✓ Juegan libremente en el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agua, jabón y toalla</li> <li>✓ Loncheras</li> </ul>
<b>10:45-11:00 a.m.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actividad literaria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les narrara el cuento que más les gusta del sector biblioteca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Libros del sector biblioteca</li> </ul>
<b>11:00 a.m. - 11:45 a.m.</b>	<p><b>Actividad lúdica</b></p>	<p>Juegos populares: “Encantados”</p>	<p>Patio</p> <p>Niños / niñas</p>
<b>11:45 a.m. - 12:40 a.m.</b>	<p><b>Juego libre</b></p>	<p><b>PLANIFICACION:</b></p> <p>Cada niño o niña elige un sector donde jugar, se agrupa (dependiendo del número de niños y sectores del aula) se recuerda los acuerdos tomados con respecto al uso de materiales y a compartir y respetar a sus compañeros</p> <p><b>ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>En grupo deciden a que jugar y como lo realizaran.</p> <p><b>EJECUCION:</b></p> <p>Niños y niñas juegan libremente en los diferentes sectores. La docente observa el juego y motiva a los niños o niñas que no eligió ningún sector.</p> <p><b>ORDEN:</b></p> <p>La docente indica que luego de haber terminado de jugar debemos dejar los materiales en su lugar, lo puede hacer por medio de una canción.</p> <p><b>SOCIALIZACION:</b></p> <p>-En media luna y guiados por la docente dialogan</p>	<p><b>Sectores.</b></p>

		¿a que jugaron? Y verbalizan lo que, y como lo hicieron, con quien jugaron.  <b>REPRESENTACIÓN:</b>  -Luego los niños de manera grupal o individual dibujan lo que hicieron.	
<b>12:40- p.m. 12:45 p.m.</b>	✓ Salida	✓ Canciones y recomendaciones.	✓ Canciones y dialogo

## V. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de educación (2016): programa curricular

Ministerio de educación (Currículo Nacional)

Disponible en: <http://espanol.onetoughjob.org/consejos-segun-la-edad/3-a-5/crecimiento-y-desarrollo-ninos-de-edad-preescolar-3-a-5-anos>

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**  
**Practicante**

## VI. MARCO TEÓRICO

### **Crecimiento y desarrollo: Niños de edad preescolar (3 a 5 años)**

A medida que su niño crezca y pase a la edad preescolar, su mundo empezará a abrirse. Se volverá más independiente y prestará más atención a los adultos y a otros niños que pertenecen a su familia. Querrá explorar sus alrededores y tendrá muchas preguntas. Las interacciones con su familia y otras personas de su entorno influirán en el desarrollo de su personalidad y su manera individual de pensar y hacer las cosas.

### **Cómo apoyar el proceso de aprendizaje de su niño**

Siga leyéndole. Fomente su amor por los libros llevándolo a la biblioteca o a una librería.

Deje que ayude con quehaceres domésticos simples.

Apoye el desarrollo de su lenguaje hablándole en oraciones completas y en lenguaje “adulto”. Ayúdele a usar palabras y frases correctas.

Sea claro y consecuente con la disciplina. Dé el ejemplo de la conducta que usted espera de él o ella.

### **Hitos del desarrollo**

Cada niño se desarrolla a su propio ritmo. El propósito de estos hitos del desarrollo es darle una idea general de los cambios que usted puede esperar cuando su niño tenga entre 3 y 5 años, en las áreas que se describen a continuación. Recuerde además que hay variedad en lo que se considera “típico” en materia de desarrollo infantil. Si tiene cualquier pregunta con respecto a las habilidades de su niño, por favor comuníquese con su médico pediatra.

### **Desarrollo social y emocional**

Comparte juguetes.

Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples.

Muestra cierta comprensión de lo que está bien y lo que está mal.

Se compara con otros.

Desarrolla amistades e interactúa con otros niños.

Juega a “hacer de cuenta que...” (Juegos imaginarios).

### **Desarrollo físico**

3 a 4 años

Corre eludiendo obstáculos.

Puede pararse en un solo pie.

Empuja, jala y guía los juguetes.

Tira y ataja una pelota.

Construye una torre de bloques.

Manipula plastilina.

Puede vestirse y desvestirse.

### **4 a 5 años**

Dibuja cruces y círculos.

Camina hacia atrás.

Es capaz de saltar hacia adelante repetidamente.

Sube y baja escaleras.

Es capaz de dar volteretas.

Usa tijeras para niños.

Puede recortar una línea continua.

Copia cuadrados y cruces.

Sabe escribir algunas letras mayúsculas.

Dibuja figuras de personas.

### **Desarrollo cognitivo**

Agrupar objetos y los hace corresponder.

Organiza materiales.  
Hace preguntas de “por qué” y “cómo”.  
Sabe decir su nombre y edad.  
Participa en actividades durante períodos más prolongados de tiempo.  
Aprende observando y escuchando.  
Muestra tener conciencia del pasado y el presente.  
Es capaz de seguir una serie de dos a cuatro instrucciones.  
Juega con las palabras.  
Señala y nombra colores.  
Entiende el concepto de orden y proceso.  
Es capaz de contar hasta cinco.  
Puede decir su ciudad y pueblo.  
Desarrollo del habla y el lenguaje

### **3 a 4 años**

Habla sobre sus actividades en la escuela o la casa de un amigo.  
Forma muchas oraciones con más de cuatro palabras.  
Entiende preguntas simples.

### **4 a 5 años**

Entre el 90 y el 100 % de lo que dice es comprensible para todos.

Forma oraciones con un alto nivel de detalle.  
Cuenta historias que se mantienen centradas en un tema.  
Puede cometer algunos errores de articulación.  
Puede contestar preguntas simples y sobre una historia.  
Desarrollo sexual  
(Adaptado de kidshealth.org)

Al llegar a la edad preescolar, la mayoría de los niños han desarrollado una identidad fuerte como varones o niñas y siguen explorando sus cuerpos de manera aún más resuelta. Como los niños preescolares ya tienen edad suficiente para entender que algunas cosas no deben hacerse en público, tal vez convenga que le explique a su hijo(a) que aunque sienta algo agradable, si se toca, debe hacerlo en privado. Si lo(a) regaña cuando hace esto, lo único que logrará es promover sentimientos de culpa y vergüenza. Los niños preescolares también tienen edad suficiente para comprender que nadie —ni siquiera los miembros de su familia u otras personas de confianza— debería tocarlos de maneras que los hagan sentir incómodos. Su niño de edad preescolar seguirá aprendiendo actitudes sexuales importantes de usted, desde cómo reacciona ante personas del sexo opuesto hasta lo que piensa acerca de la desnudez.

A medida que los niños de edad preescolar desarrollan curiosidad por todo, es común que hagan preguntas a sus padres como “¿De dónde vienen los bebés?” o “¿Por qué mi hermana no tiene un pene?” Cuando le hagan preguntas como éstas, trate de contestar con la mayor franqueza y naturalidad posible. Averigüe con exactitud qué quiere saber su niño y luego conteste la pregunta en forma específica. No hay necesidad de entrar en detalle cuando tal vez no haga falta. Por ejemplo, podría explicar que un hombre y una mujer pueden hacer un bebé y que el bebé crece dentro de la barriga de la mujer. Si esto satisface a su niño, tal vez no sea necesario que le dé más información sobre cómo hacen el bebé hasta más adelante.

Durante esta etapa, los niños tienden a sentir curiosidad no sólo por su propio cuerpo sino también por los cuerpos de otros. Si descubre que su niño está jugando al médico con otro niño de la misma edad, es importante que no reaccione en forma exagerada. Para ellos es sólo un juego inocente. Pero, por supuesto, si la otra persona es un niño más grande o un adulto, usted tendría buenos motivos para preocuparse. Pídale calmamente a su niño que se vista y distráigalo con un juguete o juego. Usted podría tomar esto como una pista de que su niño siente curiosidad por su cuerpo, y ayudarlo a aprender acerca de él de otra manera, por ejemplo, un libro sobre este tema escrito especialmente para niños de edad preescolar.

Algunos padres de niños de edad preescolar se alarman cuando oyen a sus hijos hablar sobre un novio o novia. Si su niño le dice esto, recuerde que los niños no le dan el mismo significado a las palabras que los adultos. La mayoría de los expertos concuerda en que lo mejor es reaccionar neutralmente a este tipo de noticias. No aliente la conducta, pero tampoco exprese preocupación.

### Como Jugar al juego Encantados: paso a paso

Para que no tengas dudas sobre cómo se juega Encantados te hemos preparado un paso a paso que te será muy útil.

#### **Antes de jugar**

Debes seleccionar quien será "ENCANTADOR".

Determinar cuál es la zona de juego.

Indicar que está permitido y que no durante el juego.

#### **Durante el juego**

Los jugadores se disperzan

El "ENCANTADOR" debe correr y tratar de encantar a los jugadores en el menor tiempo posible.

El "ENCANTADOR" encanta a los jugadores

El resto de participantes irá desencantando a los demás

#### **¿Quién gana?**

Pueden haber dos ganadores: el jugador que encante a todos los demás o el jugador que no sea encantado

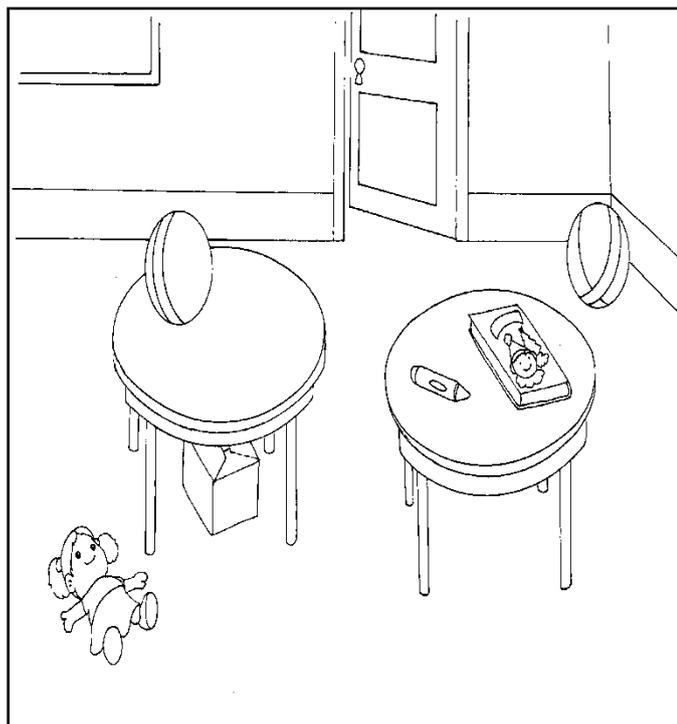
## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### **I. DATOS GENERALES :**

- 1.1. I.E.I. N° :328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo .  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 04 de mayo del 2018.

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:**

**“Me ubico en el espacio encima debajo, cerca- lejos”**



### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	- Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “encima-debajo, cerca -lejos.

### IV. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
P. S.	Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	- Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres o comunidad –como rituales y fiestas–, y lo comparte con sus compañeros.

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Actividades de rutina: saludo, oración, días de la semana, ¿Qué día es hoy?, ¿Cómo está el día?, normas de convivencia.
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Acciones de Rutina

<p><b>INICIO</b></p> <p><b>Me ubico en el espacio encima-debajo, cerca-lejos.</b></p>	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños un video pedimos que la observen, ¿Qué paso con su mensaje del pulpo? ¿Cómo pudo encontrar los pedazos de su mensaje?</li> <li>- ¿Todos los pedazos estaban en la misma posición?</li> <li>¿Ustedes saben diferenciar cerca y lejos?</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p> 	<p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos con los niños del problema que tuvo el pulpo</li> <li>- Ahora yo les tengo unas sorpresas escondí unos tesoros en unas bolsas. (previamente la docente escondió los tesoros).</li> </ul> <p>En el patio y ustedes tienen que encontrar, yo les diré cerca, cerca cuando lo están y les diré lejos, lejos cuando están muy lejos del tesoro.</p> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica que saldremos al patio y por equipos, dialogaran entre ellos a donde irán. cada grupo tiene que estar junto.</li> <li>- La búsqueda de los tesoros lo harán por equipos</li> <li>- Cuando el equipo encuentre su tesoro espera que los demás encuentren el suyo.</li> <li>- Salimos al patio sorteamos que equipo será el primero.</li> <li>- Los niños correrán en diferentes direcciones y la docente dirá cerca lejos muy cerca hasta que los niños puedan encontrar su tesoro.</li> </ul> <p>Luego regresamos al aula y cada grupo saca su tesoro</p> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan lo que hicieron en el patio.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha diferencia las posiciones encima debajo. cerca-lejos...</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Los niños expresan cual tesoro estuvo más lejos.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <p>Ahora ya puedo reconocer las diferentes posiciones</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p>Los niños juegan con sus tesoros encontrados.</p>

<b>Rutinas</b>	<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se lavan las manos antes de tomar sus alimentos.</li> <li>- Juegan al aire libre y cepillarse los dientes.</li> </ul>
----------------	---

**ACTIVIDAD LUDICA:** “ Las escondidas”

<b>HORA</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>NOMBRE DE LA ACTIVAIDAD</b>	<b>MATERIA LES</b>
<b>11:00 a.m.</b> <b>11:45 a.m</b>	Actividad lúdica	Juegos populares “Las escondidas”	Area de la II. EE.  Niñas /niños
<b>Rutinas</b>		<b>Actividades Permanentes de Salida</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <b>Salida.</b>	

**VI. BIBLIOGRAFÍA.**

- CURRÍCULO NACIONAL
- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional).

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

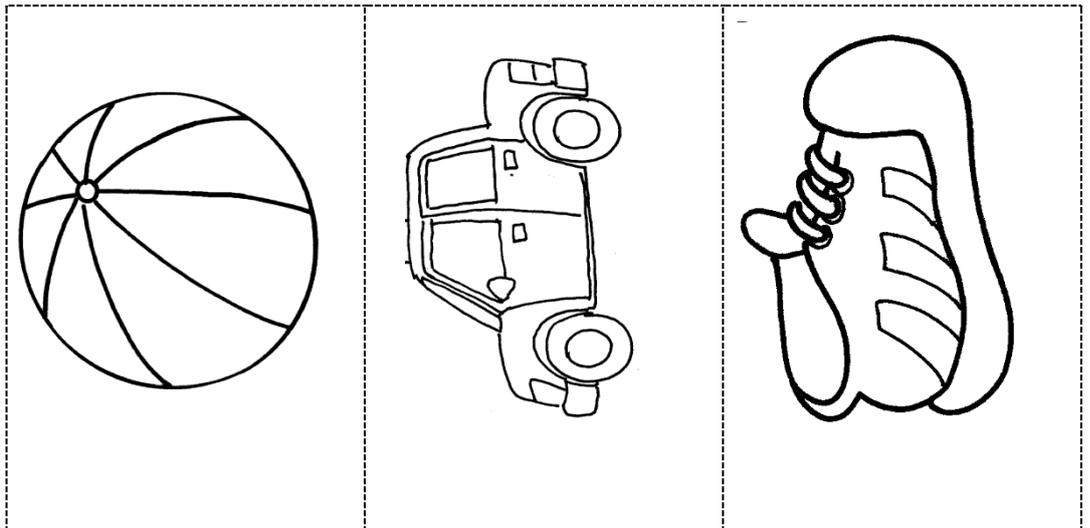
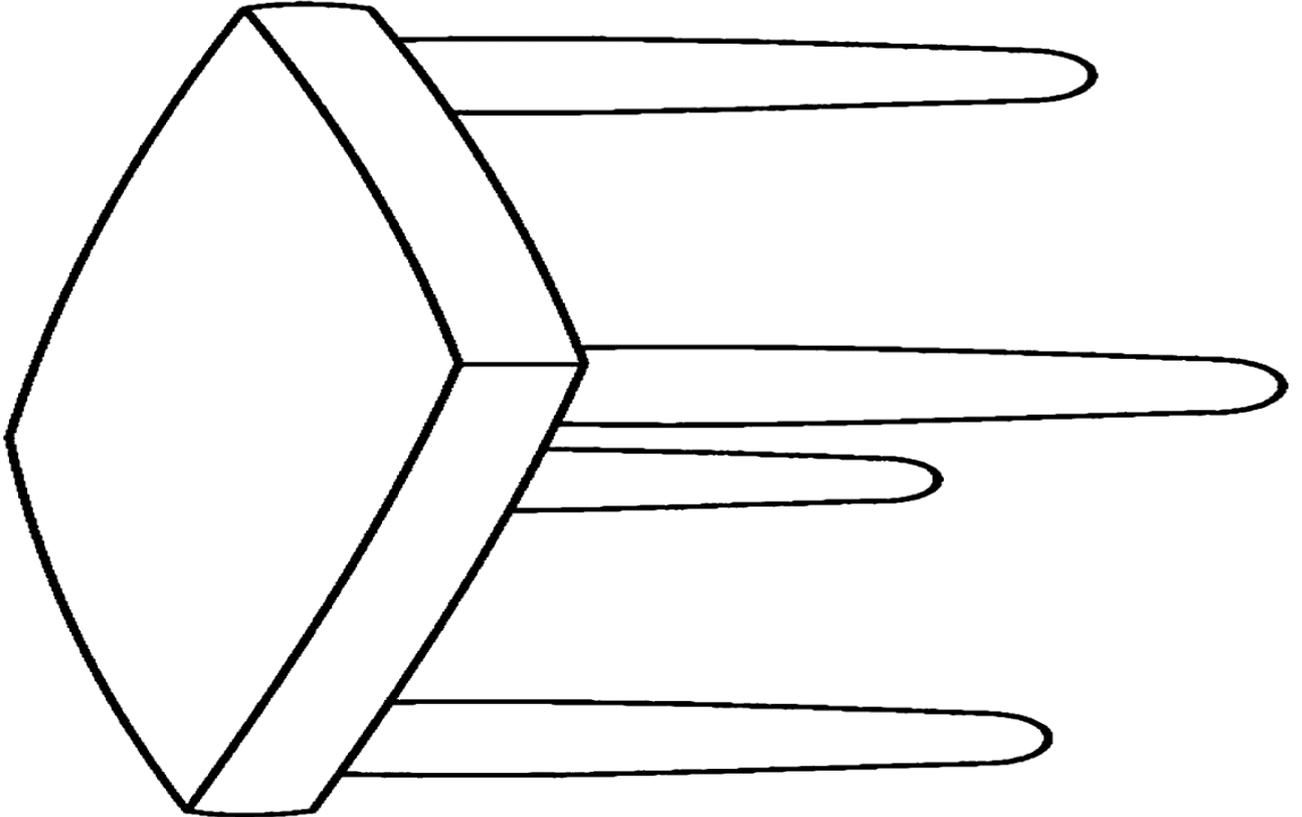
.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**  
**Practicante**

## XII. MARCO TEORICO:

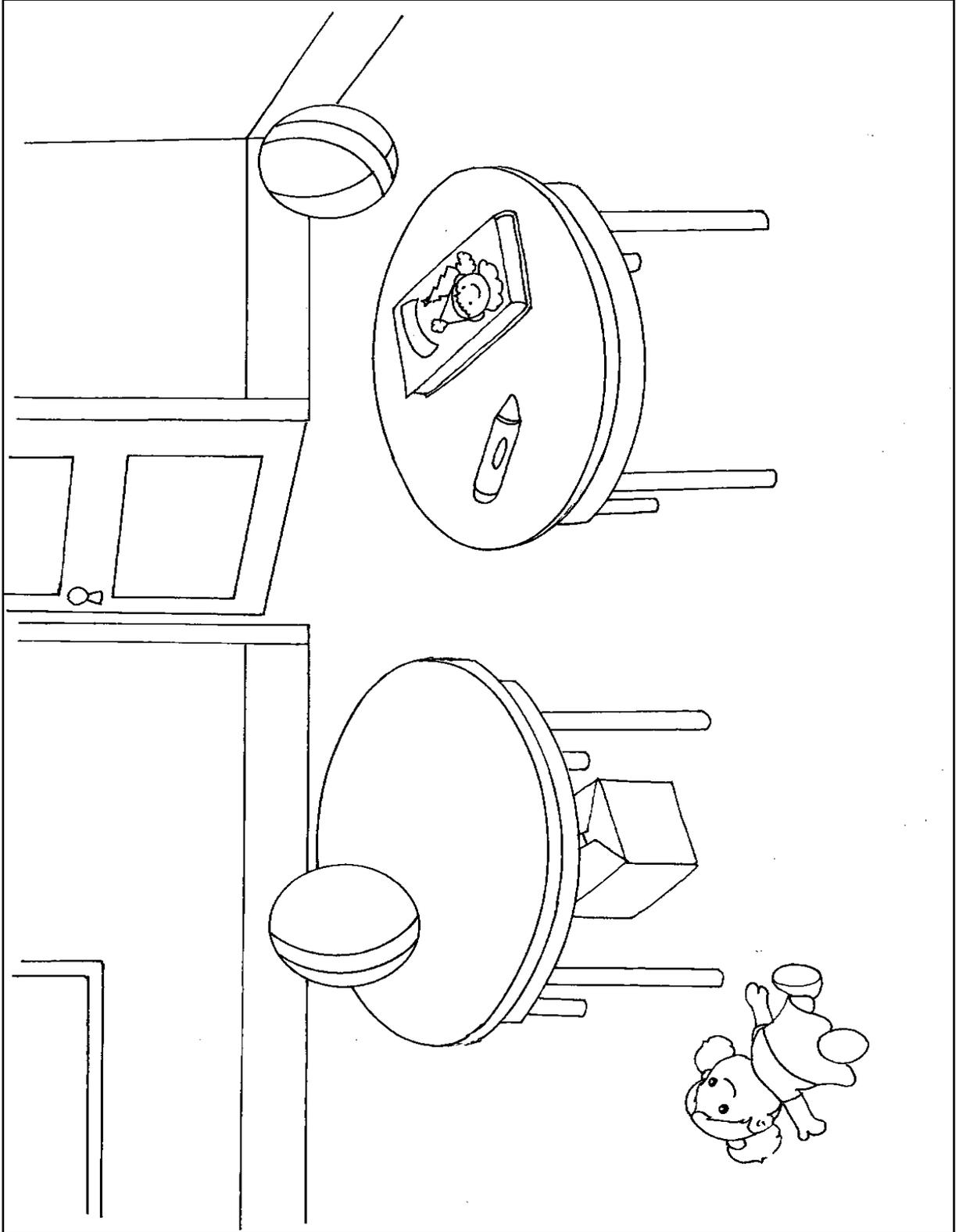
### Debajo

- Recorta las figuras y pégalas debajo de la mesa.



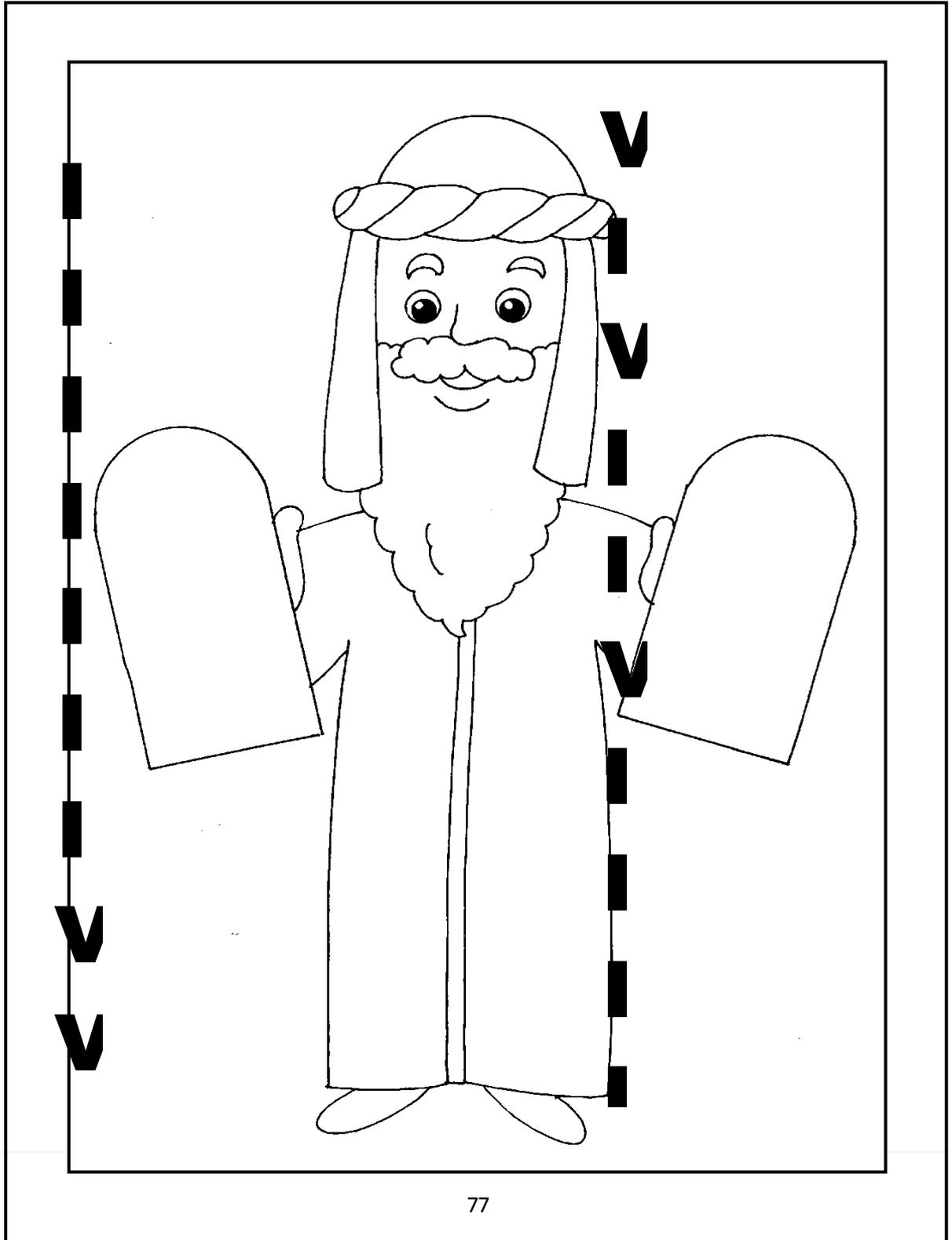
## Encima - debajo

- Pinta de color rojo los objetos que están encima de las mesas. Pinta de color azul los objetos que están debajo de las mesas.



## Los mandamientos

- Colorea, pega bolitas de papel blanco en la barba de Moisés.
- Bolitas de papel café en su ropa, escarcha al borde de las tablas.
- Decora el marco con rayas de colores con plumones.



## Jugar a las escondidas

Escoge quién va a buscar primero. Se puede escoger a la niña o niño que va a buscar. También se puede elegir sacando un número al azar y aquel que saque el número 1 es quien buscará primero.

Comienza el juego. Una vez que se haya escogido a la persona que va a buscar, ella se quedará en el punto inicial, deberá cerrar los ojos y contará hasta el número preestablecido en voz alta y a un ritmo constante. También puede contar siguiendo una rima o una canción. Se permite cualquier cosa que dé el tiempo suficiente para que los demás se escondan. Asegúrate de establecer este punto antes de comenzar a jugar y de que todos sepan cuánto tiempo tienen para esconderse.

¡Asegúrate de que no hagan trampa! La persona que cuenta tiene que cerrar los ojos o tener las manos sobre ellos y preferiblemente debe estar frente a una pared. ¡No debe ver nada!

¡Escóndete! Todos los demás jugadores deben correr a esconderse del que cuenta. El que cuenta no puede mirar cuando los demás se estén escondiendo. Asegúrate de esconderte en silencio porque el que cuenta puede escucharte y saber a qué dirección fuiste.

Una vez que te hayas escondido, mantente quieto y en silencio. No querrás ser el primero en ser encontrado. Si haces mucho ruido, no estarás a salvo ni en el mejor escondite.

Empieza la búsqueda. Una vez que la persona que va a buscar haya terminado de contar, gritará: “Listos o no, allá voy”. En este punto, deberá buscar a todos los demás que se hayan escondido. Cuando vayas a buscarlos, usa bien tus sentidos y, si los encuentras, asegúrate de decirlo. Si eres quien se esconde y el buscador está cerca de descubrirte, muévete con destreza. Arrastrarte o deslizarte son las mejores opciones, pero, si es demasiado tarde, quédate en silencio y no te muevas. El buscador podría ignorarte y seguir de frente.

Los jugadores que se esconden “pueden” moverse o cambiar de escondite si así lo desean. Te recomendamos cambiarte de sitio y esconderte en los lugares donde ya hayan ido a buscar; esto se llama estrategia.

Si algunos de los jugadores ocultos no salen de sus escondites o no los encuentran después de un tiempo determinado, el jugador que busca a los demás deberá gritar que se rinde y que ya pueden salir de sus escondites.

Cambia la persona que va a contar. La primera persona a quien encuentren será quien busque en la siguiente ronda. Puedes comenzar una nueva ronda apenas se encuentre a la primera persona o cuando se encuentren a todos los jugadores.

También puedes establecer límites. Por ejemplo, si una misma persona no logra encontrar a todos los jugadores en tres oportunidades seguidas, cámbiala por otro jugador. Dale a todos la misma oportunidad para esconderse.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° :328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 07 de mayo del 2018.

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

*“Conociendo los agentes que contaminan el aire, agua y la tierra”*

### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
C. T.	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Problematiza situaciones para hacer indagación	- Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos.
			-

### III. PROPOSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
P. S.	Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	- Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres o comunidad –como rituales y fiestas–, y lo comparte con sus compañeros.

**4.- MATERIALES:** láminas papelotes títeres, imágenes, tarjetas, fichas, videos etc.

5.- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de rutina: saludo, oración, días de la semana, ¿Qué día es hoy?, ¿Cómo está el día?, normas de convivencia.</li> </ul>
Juego Libre en Sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>
<p><b>INICIO</b></p> <p>Conociendo los agentes que contaminan el aire, agua y la tierra</p>	<p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan el video de la contaminación de la tierra <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TV-YEQOIFuQ">https://www.youtube.com/watch?v=TV-YEQOIFuQ</a></li> <li>- Dialogamos acerca del video observado</li> <li>- Preguntamos a los niños: ¿Qué observamos en el video? ¿Cómo se contamina el agua? ¿Cómo se contamina el aire? ¿Cómo se contamina el suelo?</li> </ul> <p>Anotamos lo que responden los niños.</p>
	<p><b>Problematización:</b></p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo se contamina nuestro medio ambiente? ¿Creen que podamos hacer algo desde casa para no contaminar?</p> <p><b>Planteamiento de la Hipótesis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos el papelote para que los niños formulen sus hipótesis.</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos siluetas relacionadas con el video observado. Preguntamos: ¿Qué están contaminando? ¿Qué pasa si seguimos contaminando nuestro medio ambiente?</li> <li>- Anotamos sus respuestas en un papelote</li> </ul> <p><b>Elaboración del Plan de Acción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y observamos como esta. Hay basura las plantas están bien o les hace falta agua.</li> <li>- Proporcionamos a los niños y niñas escobas, tachos, basurero, balde</li> <li>- Realizaremos una campaña de limpieza de nuestros ambientes</li> </ul>
	<p><b>Recojo de Datos y Análisis de Resultados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con ayuda de los niños socializamos los resultados que obtuvimos de la experiencia.</li> <li>- Entregamos a cada equipo un papelote con un cuadro en el que dibujaran las actividades realizadas.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos ¿Qué útiles de limpieza utilizamos? ¿Cómo quedo los diferentes ambientes que limpiamos?</li> <li>- ¿Nos hace falta más tachos o no?</li> </ul> <p><b>Estructuración del Conocimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos juntos conversamos sobre lo que debemos hacer para mantener limpio nuestro patio aula y los de más ambientes.</li> </ul>

	- Los niños de la policía ecológica se comprometen a cuidar de las plantas y protegerlas, no dejar que ningún niño arranque sus hojas y flores.
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación y Comunicación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas, verbalizan sus experiencias y dan sus propias conclusiones sobre lo que descubrieron sobre qué debemos hacer para no contaminar el agua, el aire y el suelo.</li> <li>- Preguntamos ¿Qué les pareció la experiencia que realizamos? ¿En qué tuvieron dificultad? ¿Cómo vamos a dejar de contaminar? ¿Debemos evitar usar muchas bolsas de plástico? ¿Cómo?</li> </ul>
<b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se lavan las manos antes de tomar sus alimentos.</li> <li>- Juegan al aire libre y cepillarse los dientes.</li> </ul>

### TALLER GRAFICO PLASTICO: “Historia del sacrificio de Isaac”

<b>Hora</b>	<b>Actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Recursos y materiales</b>
11:00 a.m. 11:45: a.m.	<b>Actividad lúdica</b>	Juegos populares: “Kiwi”	Tarros Pelota Patio Niñas/niñas
<b>Salida</b>		<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>	

#### **IV. BIBLIOGRAFÍA.**

- CURRÍCULO NACIONAL
- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional).

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**  
**Practicante**

## **V. MARCO TEÓRICO**

### **FACTORES QUE CONTAMINAN EL MEDIO AMBIENTE**

Los efectos más graves han sido los ocasionados a los recursos naturales renovables: El Agua, El Suelo, La Flora, La Fauna y El Aire.

#### **CONTAMINACIÓN DEL AGUA:**

Es uno de los problemas más agudos que enfrenta la humanidad, las principales fuentes de contaminación del agua son:

El caso de los herbicidas y plaguicidas merece especial atención pues si bien es cierto que han contribuido eficazmente en la lucha contra plagas y enfermedades como la roya de maíz, los carbones en el trigo y el paludismo en el hombre, el uso indiscriminado que se ha hecho de ellos, ha ocasionado equilibrios ecológicos graves, como la eliminación de especies de insectos indeseables para el hombre, pero que era fuente de alimento para otros animales, presentándose entre ellos la competencia por el alimento cada vez más escaso.

El agua que se utiliza para el riego en la agricultura arrastra los elementos tóxicos, pasan a los Ríos y mares ocasionando enfermedades y muerte en: aves, peces y en los seres humanos que eventualmente los llegan a consumir.

#### **CONTAMINACIÓN DEL SUELO:**

Los incendios forestales que se presentan anualmente en la época de verano, acaban con el suelo, la vegetación y los animales que allí viven. La tala de bosques para la industria maderera produce cambios no sólo en el paisaje, sino también en el clima y en los ecosistemas. Los campesinos generalmente desforestan por medio del fuego para obtener campos de cultivo, esto trae consigo el empobrecimiento de los suelos. Lo mismo ocurre con la práctica de cultivos en terrenos muy inclinados que conducen a la erosión de los suelos.

La destrucción de las zonas boscosas para la explotación agrícola de un terreno por unos pocos años y que luego es abandonado, es una práctica muy común entre nuestros campesinos y se conoce como "conuco". Al ser repetida esta práctica una y otra vez deja como resultado el empobrecimiento de los suelos. Más tarde las lluvias arrastraran el material del suelo y lo depositan en las zonas bajas, rellenando el cauce de los ríos y provocando inundaciones.

#### **CONTAMINACIÓN DE LA FLORA Y LA FAUNA:**

La sociedad tecnológica ha avanzado prácticamente sin tomar en cuenta el peligro en que sitúa a las especies animales y vegetales. En Venezuela, el caimán del Orinoco es un ejemplo de explotación comercial y hoy en día se encuentra casi extinguida su especie.

La contaminación industrial de ríos y lagos ha provocado la muerte a enormes cantidades de peces, los cuales sufren paralización de su metabolismo. Los derrames de petróleo, las llamadas mareas negras,

provocan la muerte a miles de aves marinas mueren por asfixia y se reduce la actividad fotosintética de las plantas marinas.

### **CONTAMINACIÓN DEL AIRE:**



La contaminación atmosférica provocada principalmente por las industrias, las combustiones domésticas e industriales y los vehículos automotores, ha afectado gravemente el aire que respiramos.

Las principales sustancias contaminantes son: Dióxido de Azufre, Dióxido de Carbono, Monóxido de Carbono, Óxido de Nitrógeno, Hidrocarburos Gaseosos, Óxido de Plomo, Fluoruros, Polvo Atmosférico producto de la trituración de materiales y pulverización de productos.

### **EFFECTOS ECOLÓGICOS DE LA ACCIÓN HUMANA SOBRE EL HOMBRE Y SU DIMENSIÓN SOCIO - CULTURAL:**

El gran desarrollo tecnológico e industrial ha sobrepasado la capacidad de la naturaleza para restablecer el equilibrio natural alterado y el hombre se ha visto comprometido.

El mayor problema de las comunidades humanas es hoy en día la basura, consecuencia del excesivo consumo. Los servicios públicos se tornan insuficientes y la cantidad de basura como desecho de esa gran masa poblacional adquiere dimensiones críticas y ha perturbado los ecosistemas. Los desperdicios de los alimentos y materias orgánicas contenidos en la basura, constituyen un problema de salud porque son criaderos de insectos, responsables de la transmisión de enfermedades como Gastroenteritis, Fiebre Tifoidea, Paludismo, Encefalitis, etc...; atrae las ratas que intervienen en la propagación de la Peste Bubónica, el tifus, Intoxicaciones Alimenticias

- Ampliar, pintar con los niños y ambientar el patio.
- Rasga bolitas de papel amarillo y celeste y pega en la Tierra y mar.

## **El juego kiwi**

Consiste en dos grupos, el primero debe lanzar una pelota a una torre de latas anteriormente armada, cuando la torre sea derrumbada el primer equipo debe "PEGAR CON LA PELOTA" al segundo equipo antes de que armen de nuevo la torre.

El juego kiwi inicia cuando la torre es derrumbada y termina cuando se arma la torre de nuevo o cuando todos los integrantes del equipo 2 han sido pegados con la pelota.

Realizar juegos es muy importante para el desarrollo de las personas pues al realizar actividades físicas el cerebro segrega hormonas tales como: adrenalina, testosterona y endorfina que hace que te sientas más feliz, relajado y con menos ansiedad. Aunque justo después de hacer actividades físicas te puedas sentir cansado, el resto del día experimentarás el sentirte con bienestar, mayor rapidez mental y con más energía.

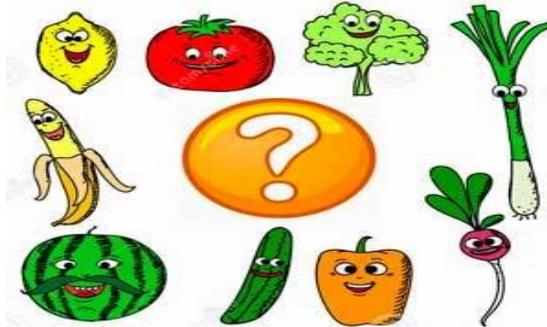
## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

### **I. DATOS GENERALES :**

- 1.1. I.E.I. N° :328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo .  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 11 de mayo del 2018.

### **II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:**

“Qué ricas son las frutas y las verduras”



### **III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
P. S.	Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud.</li><li>- Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</li></ul>

### 3.- PROPOSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
COM.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	- Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro

**4.- MATERIALES:** Tapers, Mercado, Frutas, Verduras, Frutas, Verduras, Sal, Cucharas, Platos, Ficha, Colores etc.

### IV- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS CON PROCESOS DIDÁCTICOS
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de rutina: saludo, oración, días de la semana, ¿Qué día es hoy?, ¿Cómo está el día?, normas de convivencia.</li> </ul>
Juego Libre en Sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>
¡Planificamos el proyecto con los niños!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños y niñas, la siguiente canción:  <p style="text-align: center;"><b>TODOS LOS ALIMENTOS</b></p> <p style="text-align: center;">(Letra y Música: Rosi Estremadoyro Meza)</p> <p style="text-align: center;">Para crecer muy sano voy a comer de todo frutas y vegetales carnes y pescado.</p> <p style="text-align: center;">Yo quiero estar muy fuerte y tener energía por eso como huevos y cereales en el día. (bis)</p> </li> </ul>

	<p>Todos los alimentos me ayudan a crecer todos los alimentos me gusta a mi comer. (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversamos sobre canción: ¿De qué trató la canción?, ¿Qué alimentos comes en casa?, ¿Comes verduras? ¿Qué otros alimentos conoces?</li> <li>- Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</li> </ul> <table border="1" data-bbox="456 667 1136 757"> <tr> <td data-bbox="456 667 660 757">¿Qué haremos?</td> <td data-bbox="660 667 865 757">¿Cómo lo haremos?</td> <td data-bbox="865 667 1136 757">¿Qué necesitamos?</td> </tr> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?		
<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños y niñas, las siguientes adivinanzas:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="475 875 794 1055" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Me abrigo con paños blancos luzco blanca cabellera y por causa mía llora, hasta la misma cocinera.</p> </div> <div data-bbox="1026 891 1345 1055" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>No toma té, ni toma café, y está colorado, dime ¿quién es?</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="491 1413 810 1592" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Lleva un abrigo amarillo y largo. Si quieres comértela tendrás que quitárselo.</p> </div> <div data-bbox="1010 1406 1329 1592" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Blanca por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga espera.</p> </div> </div> <p>Conversamos sobre las adivinanzas: ¿De qué trataron las adivinanzas?, ¿Qué frutas te gustan?, ¿Comes verduras? ¿Qué otros alimentos conoces?</p>			
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Problematización:</b> Preguntamos a los niños y niñas ¿Consumes frutas y verduras? ¿Será importante consumirlas? ¿Por qué?</p> <p><b>Búsqueda de la Información:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recordamos las normas, para salir a la calle.</li> <li>- Visitamos el mercado y observamos todos los alimentos que se venden.</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos cuales son de origen animal y vegetal.</li> <li>- Observamos las frutas y verduras, describimos sus nombres y principales características.</li> <li>- Compramos algunas frutas y verduras.</li> <li>- Hacemos una pequeña entrevista a la persona que los vende. ¿Cómo se llaman las frutas o verduras?, ¿Por qué es importante consumir las frutas y verduras? ¿Serán grandes o pequeñas?</li> </ul> <p>Regresamos al salón. Mostramos una lámina de frutas y verduras y hablamos sobre los beneficios que nos brindan si las consumimos.</p> <p><b>Acuerdo de Toma de Decisiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos comprometemos a consumir frutas y verduras.</li> <li>- Nos dividimos en grupos, se ponen sus gorros de chef y preparan su ensalada de frutas o verduras, según les corresponda.</li> <li>- Presentamos las recetas respectivas y preparamos las ensaladas.</li> <li>- Degustamos con mucho agrado las ensaladas, luego de describir su sabor. (dulce – salado)</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entre todos responden: ¿Qué alimentos hemos consumido?, ¿Serán nutritivos?, ¿Son de origen animal o vegetal?</li> <li>- Entregamos una ficha para que identifiquen frutas y verduras.</li> </ul>
<p><b>Rutinas</b></p>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se lavan las manos antes de tomar sus alimentos.</li> <li>- Juegan al aire libre y cepillarse los dientes.</li> </ul>

### Actividad ludica

Hora	Actividad	Nombre de la actividad	Recursos y materiales
<p>11:00 a.m. 12:45 a.m.</p>	<p>Actividad “Ludica”</p>	<p>Juegos populaers: “El Lobo”</p>	<p>Niñas y niños</p>

## **V. BIBLIOGRAFÍA.**

- CURRÍCULO NACIONAL
- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional).

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
Asesora

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
Profesora de aula

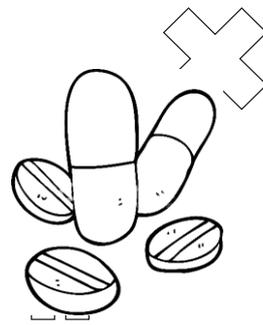
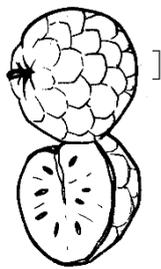
.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**

**Practicante**

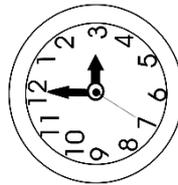
# TRIFOLEADO PARA LOS PADRES

## VI. MARCO TEORICO

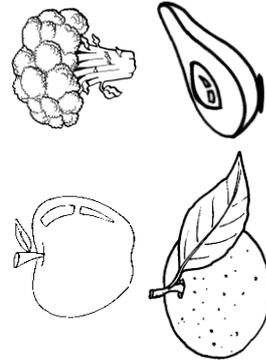
- Absorción incompleta de fármacos, debido a un tránsito demasiado rápido
- Lo cual provoca que permanezca muy poco tiempo en contacto con la membrana de absorción.



Lo recomendable es separar la toma del fármaco con el consumo de los alimentos ricos en fibra por dos horas como mínimo



**DESPUÉS  
HORAS O**



### DIETAS RICAS EN FIBRA Y LA INTERACCIÓN CON EL FÁRMACO



<p><b>¿Que es la fibra?</b></p> <p>Es un tipo de carbohidrato que el cuerpo no puede asimilar. la fibra proviene de alimentos de origen vegetal: frutas, vegetales, granos, nueces y leguminosas.</p> <p><b>Beneficios de la fibra</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saciedad</li> <li>- Previene el estreñimiento</li> <li>- Regula el tránsito intestinal.</li> </ul> <p><b>Recomendaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beba bastante liquido</li> <li>- No beber suficiente líquido puede empeorar el estreñimiento en lugar de aliviarlo.</li> <li>- Vegetales y frutas de 3 a 4 raciones por día.</li> </ul>	<p><b>Alimentos ricos en fibra</b></p> <p>Fibra                      Brocoli</p> <p>Choclo                      Coliflor</p> <p>Pera                              Berenjena</p> <p>Zanahoria                      Trigo</p>	<p><b>Interacción de los fármacos con la fibra de los alimentos</b></p> <p>La fibra se une al fármaco disminuyendo su absorción.</p> <p>Esto ocurre con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La amoxicilina</li> <li>- Paracetamol</li> <li>- Lavastatina (hipolipemiente)</li> <li>- Fármacos para reducir el colesterol</li> <li>- Metformina</li> <li>- Glibenclamida</li> <li>- Antidepresivos</li> <li>- Antihipertensivos</li> </ul>
---	---	---

### ¿Qué come cada niño?

- Pinta las líneas punteadas con diferentes colores para que sepas qué come cada niño.

Claudia

Michael

Elizabeth

Miguel

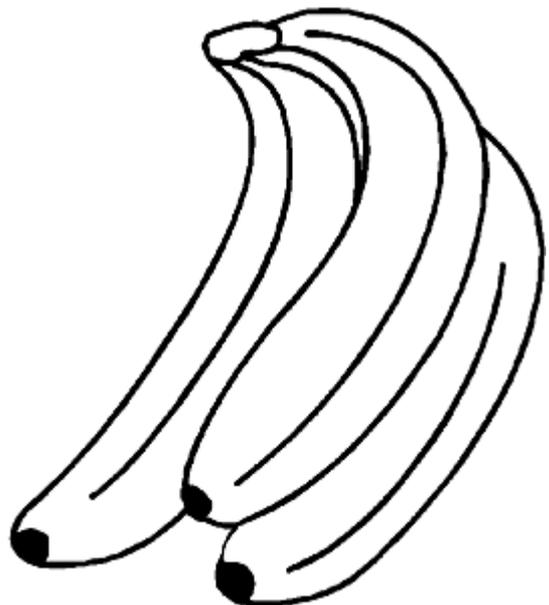
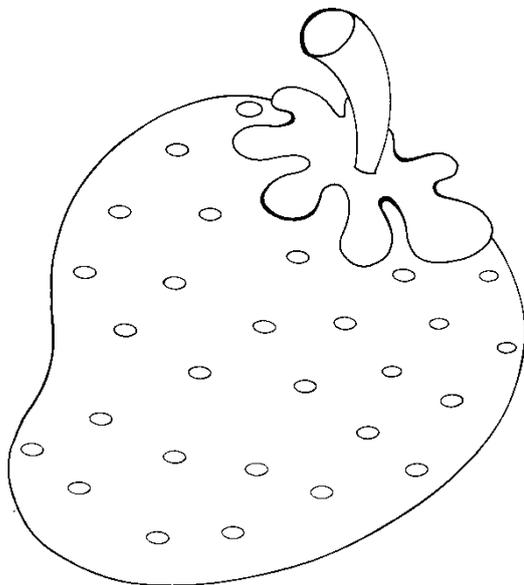
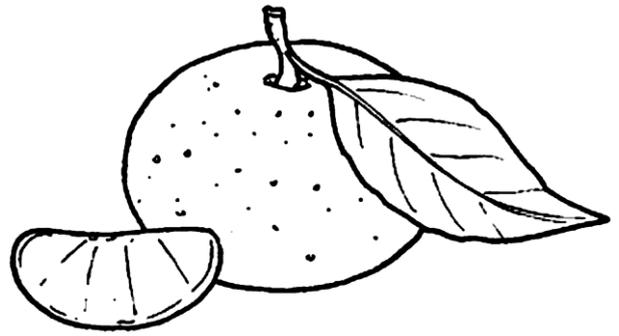
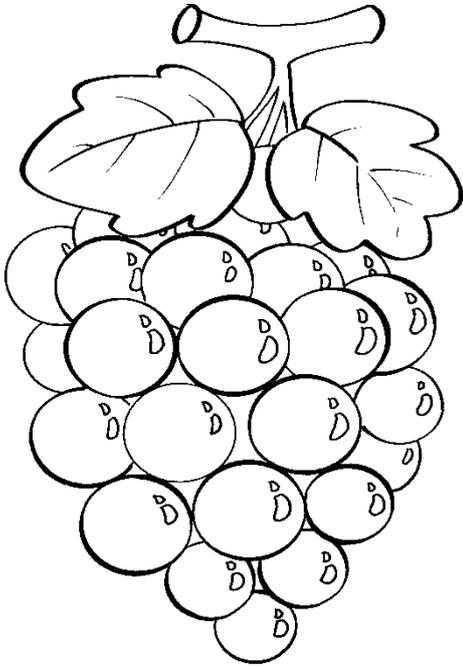
Uva

Pera

Sandwich

Manzana

INGREDIENTES PARA LA ENSALADA DE FRUTAS



## ENSALADA DE FRUTAS

### INGREDIENTES

- Plátanos
- Mandarina
- Papaya
- Piña
- Manzana
- Fresa
- Uva
- Algarrobina

### PREPARACIÓN

1. Primero se lava las frutas.



2. Luego pelamos las frutas.
3. Después picamos las frutas en pequeños trozos.



4. A continuación, servimos la deliciosa ensalada de frutas.



5. Finalmente agregarle algarrobina o miel de abeja.

## Juguemos en el bosque

Esta es una ronda en la que se necesitan más de 6 jugadores. Uno de ellos será el lobo.

Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El jugador que hace el personaje de el lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo los calzoncillos!

Los otros jugadores siguen cantando:

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

- ¿El Lobo está?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camiseta!

Los participantes cantan en ronda y hacen preguntas al "lobo" que está en el centro. El "lobo" va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo .  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 14 de mayo del 2018.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“Mi familia es muy trabajadora”**



### III. COMPETENCIA, CAPACIDAD Y DESEMPEÑO:

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Interactúa con todas las personas.</li><li>✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común .</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él y a sus familiares.</li></ul>

#### IV. ESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

HORA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
	- Entrada	- Saludo y acogida a los niños y niñas	- Cartel de asistencia
8:30 a.m. 8:45 a.m.	- Rutinas	- Canciones referidas al día, tiempo, asistencia - Oraciones.	-Canciones, grabadora
8:45 a.m. 9:00 a.m.	1° Actividad significativa  “Mi familia es muy trabajadora”	<p><b>Motivación:</b> Se inicia formando una asamblea y se muestra: “la caja sorpresa” se les preguntará: ¿Qué creen que hay dentro?, escuchamos sus respuestas con atención. Seguidamente vamos sacando uno a uno el contenido de la caja y preguntamos: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se utiliza?</p> <p><b>Saberes previos:</b> se les preguntará: ¿En qué trabaja sus padres? ¿Qué herramientas de trabajo utilizan? ¿Todos los integrantes de su familia trabajan? ¿En qué?, ¿cuándo su padres sales a trabajar, que traen a casa?</p> <p><b>Propósito:</b> Se les dirá a los niños las actividades que realizan los miembros de su familia.</p> <p><b>Problematización:</b> Luego se pregunta: ¿Ustedes conocen el trabajo que hacen sus familias?</p> <p><b>Análisis y búsqueda de la información:</b> Se les dirá que trabajar en familia es de suma importancia ya que de esta manera ayudamos en las diferentes actividades, las mismas que exigen que cada uno de nosotros ayudemos para hacerlo más rápido y nos ayudemos los unos a los otros.</p> <p>También resaltamos la importancia de la labor que realizan nuestras familias valorando el esfuerzo que hacen por brindarnos una calidad de vida.</p> <p>Luego se les entregara una hoja de trabajo para pintar las herramientas con las que trabajan sus padres y finalmente cada uno expondrá.</p> <p><b>Acuerdos y tomas de decisiones:</b> Se propone a los niños investigar en casa a qué trabajo se dedican los miembros de su familia.</p>	<p>Caja sorpresa</p> <p>Paleógrafo</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Pinturas</p>

		<b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendiste hoy acerca del tema?, ¿Te gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?	
9:00 a.m. 10:00 a.m.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aseo</li> <li>✓ Refrigeri o</li> <li>✓ Recreo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavado de manos</li> <li>✓ Bendicen los alimentos y los comparten.</li> <li>✓ Juegan libremente en el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agua, jabón y toalla</li> <li>✓ Loncheras</li> </ul>
10:00- 10:45 a.m.	<p><b>ACTIVIDAD LITERARIA</b></p> <p>“cuento libre”</p>	<p><b>Antes:</b> Sentados en un semicírculo se le mostrará la caratula del cuento y se les preguntará: ¿de que tratará el cuento?</p> <p><b>Durante:</b> Luego se procede a leer el cuento.</p> <p><b>Después:</b> Se tendrá en cuenta preguntas literales, inferenciales y criterios, que se irán formulando a lo largo de la lectura.</p>	cuento
10:45- 11:00 a.m.	<p><b>TALLER DE ARTES VISUALES</b></p> <p>“Técnica el modelado”</p>	<p><b>ASAMBLEA:</b> Dialogamos sobre la actividad que vamos a realizar. Presentamos los materiales.</p> <p><b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b> Entregamos a cada niño el material (plastilina)</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Los niños y niñas moldearán la plastilina y formarán diversas figuras de la actividad realizada.</p> <p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Se elegirá a algunos niños para que muestren la figura que han elaborado.</p>	<p>Plastilina</p> <p>Papel bond</p>
11:00 a.m. 11:45 a.m.	<p><b>Actividad lúdica</b></p>	<p><b>Juegos populares: “la gallinita ciega”</b></p>	<p>Pañuelo</p> <p>Niñas y niños</p>
11:45 a.m. 12:30 a.m.	<p><b>Juego libre</b></p>	<p><b>PLANIFICACION:</b></p> <p>Cada niño o niña elige un sector donde jugar, se agrupa (dependiendo del número de niños y sectores del aula) se recuerda los acuerdos tomados con respecto al uso de materiales y a compartir y respetar a sus compañeros</p> <p><b>ORGANIZACIÓN:</b></p>	<p><b>Sectores.</b></p>

		<p>En grupo deciden a que jugar y como lo realizaran.</p> <p><b>EJECUCION:</b></p> <p>Niños y niñas juegan libremente en los diferentes sectores. La docente observa el juego y motiva a los niños o niñas que no eligió ningún sector.</p> <p><b>ORDEN:</b></p> <p>La docente indica que luego de haber terminado de jugar debemos dejar los materiales en su lugar, lo puede hacer por medio de una canción.</p> <p><b>SOCIALIZACION:</b></p> <p>-En media luna y guiados por la docente dialogan ¿a que jugaron? Y verbalizan lo que, y como lo hicieron, con quien jugaron.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b></p> <p>-Luego los niños de manera grupal o individual dibujan lo que hicieron.</p>	
<p><b>11:45 a.m.</b></p> <p><b>12.40 a.m.</b></p>	<p>✓ Salida</p>	<p>✓ Canciones y recomendaciones.</p>	<p>✓ Canciones y dialogo</p>

## V. BIBLIOGRAFÍA:

**Ministerio de educación (2016): programa curricular**  
**Ministerio de educación (Currículo Nacional)**  
**Disponible en:** <https://es.wikipedia.org/wiki/Familia>

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**

**Practicante**

## **VI. MARCO TEÓRICO.**

### **1.1 Trabajo y familia**

Nuevo editorial sobre el trabajo, actividad que puede conducir a la santidad. En este texto se medita sobre la combinación entre vida laboral y familiar.



«El trabajo es el fundamento sobre el que se forma la vida familiar, la cual es un derecho natural y una vocación del hombre. Estos dos ámbitos de valores —uno relacionado con el trabajo y otro consecuente con el carácter familiar de la vida humana— deben unirse entre sí correctamente y correctamente compenetrarse»[\[1\]](#).

Armonizar las exigencias de la vocación familiar y de la vocación profesional no siempre es fácil, pero forma parte importante del empeño por vivir en unidad de vida. Es el amor de Dios el que da unidad, pone orden en el corazón, enseña cuáles son las prioridades. Entre esas prioridades está saber situar siempre el bien de las personas por encima de otros intereses, trabajando para servir, como manifestación de la caridad; y vivir la caridad de manera ordenada, empezando por los que Dios ha puesto más directamente a nuestro cuidado.

La vida familiar y la vida profesional se sostienen mutuamente. El trabajo, dentro y fuera de casa, «es, en un cierto sentido, una condición para hacer posible la fundación de una familia».

En primer lugar, porque la familia «exige los medios de subsistencia, que el hombre adquiere normalmente mediante el trabajo»

A su vez, el trabajo es un elemento fundamental para alcanzar los fines de la familia. «Trabajo y laboriosidad condicionan todo el proceso de educación dentro de la familia, precisamente por la razón de que cada uno "se hace hombre", entre otras cosas, mediante el trabajo, y ese hacerse hombre expresa precisamente el fin principal de todo el proceso educativo».

La Sagrada Familia nos muestra cómo compenetrar estos dos ámbitos. San Josemaría aprendió y enseñó las lecciones de Santa María y de San José. Con su trabajo proporcionaron a Jesús un hogar en el que crecer y desarrollarse.

El ejemplo de Nazaret resonaba en el alma del fundador del Opus Dei, como escuela de servicio, donde nadie se reserva nada. Allí no se oye hablar de mi honra, ni de mi tiempo, ni de mi trabajo, ni de mis ideas, ni de mis gustos, ni de mi dinero. Allí se coloca todo al servicio del grandioso juego de Dios con la humanidad, que es la Redención.

#### Apostolado urgente

«En conjunto se debe recordar y afirmar que la familia constituye uno de los puntos de referencia más importantes, según los cuales debe formarse el orden socio-ético del trabajo humano (...). En efecto, la familia es, al mismo tiempo, una comunidad hecha posible gracias al trabajo y la primera escuela interior de trabajo para todo hombre». Nos enfrentamos hoy al reto apasionante de otorgar a la familia el lugar central que le corresponde en la vida de las personas y en el mundo del trabajo. Este reto asume muchas facetas. En primer lugar, valorizar afectiva y efectivamente aquellas profesiones más estrechamente ligadas a los fines propios de la familia, como las labores domésticas, la labor educativa, muy especialmente en los primeros años de vida, o las distintas formas de colaboración —nunca sustitución de los deberes familiares— en la asistencia a los enfermos y ancianos.

También es un desafío actualísimo evitar, en la medida que cada uno pueda, que la organización del trabajo genere situaciones que fomenten graves tensiones familiares o incompatibilidades con las obligaciones del hogar. Estas situaciones se dan a menudo: salarios insuficientes que dificultan el crecimiento y desarrollo normal de las familias; horarios que reducen mucho la presencia en el hogar del padre o la madre; trabas a la actitud generosa, abierta a la vida, de muchas mujeres que quieren compatibilizar la dedicación a la familia con profesiones fuera del hogar.

Además, no hay que olvidar que la competitividad laboral que reina en la sociedad actual, afecta de modo particular al profesional joven, que tantas veces tiene que compatibilizar la dedicación familiar con una carga de trabajo abrumadora. Es un periodo en el que con frecuencia se vive en medio de horarios de trabajo muy apretados y con una remuneración no tan generosa como se querría para afrontar con paz la aventura familiar.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° :328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo .  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 18 de mayo del 2018.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“Como se formó mi familia”**



### III. COMPETENCIA, CAPACIDAD Y DESEMPEÑO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Interactúa con todas las personas.</li><li>✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li><li>✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él y a sus familiares.</li></ul>

#### IV. ESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

HORA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
HORA	- Entrada	- Saludo y acogida a los niños y niñas	- Cartel de asistencia
8:30 a.m. 8:45 a.m.	- Rutinas	- Canciones referidas al día, tiempo, asistencia - Oraciones.	-Canciones, grabadora
9:00 a.m. 10:00 a.m.	<p>1° Actividad significativa</p> <p>“Como se formó la familia”</p> 	<p><b>Motivación:</b> Los niños se ubican en semicírculo y escucharán la historia sobre la formación de una familia a través de imágenes secuenciales.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Intercambiaremos ideas y propiciaremos el diálogo grupal. ¿Qué te pareció la historia? ¿Qué sentimientos los unió? ¿Por qué crees que decidieron estar juntos? ¿Cómo crees que se forma la familia?</p> <p><b>Propósito:</b> Se les dirá que el día de hoy hablaremos como se formó la familia</p> <p><b>Problematización:</b> La docente preguntará: ¿creen que mamá y papá se conocían desde que eran niño? ¿para qué se unieron papá y mamá?</p> <p><b>Análisis y búsqueda de la información:</b> Conversamos en asamblea sobre la importancia de tener una familia.</p> <p>La docente coloca las cuatro láminas en desorden; en el centro del aula. Luego invitamos a un niño o niña que coloque ordenadamente en el piso (una al lado de la otra) y les motivamos a crear una historia nueva con ellas; todos los niños rodean las láminas, observan, y escuchan. Analizan a través de preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Todas las imágenes son iguales? ¿Qué sucedió antes que saliera embarazada la mamá? ¿Qué pasó después de que se conocieron papá y mamá? ¿Cómo estaba la mamá cuando estaba embarazada? Se ordenan las láminas de forma secuenciada, se dialoga sobre algunas situaciones que implican causa-efecto. Los niños describen las láminas utilizando referentes temporales: antes.</p>	<p>✓ Láminas</p>

		<p>Durante. Después.</p> <p><b>Acuerdos y tomas de decisiones:</b> Ubicados en sus lugares acordamos ir a casa y preguntar a nuestros padres ¿Cuándo y cómo se conocieron? ¿dónde se conocieron?</p> <p>✓ <b>Metacognición:</b> ¿Qué aprendiste hoy acerca del tema?, ¿Te gustó lo que hicimos?, ¿Cómo se sintieron?</p>	
<p>10:00 a.m.</p> <p>10:45 a.m.</p>	<p>✓ Aseo</p> <p>✓ Refrigerio</p> <p>✓ Recreo</p>	<p>✓ Lavado de manos</p> <p>✓ Bendicen los alimentos y los comparten.</p> <p>✓ Juegan libremente en el patio.</p>	<p>✓ Agua, jabón y toalla</p> <p>✓ Loncheras</p>
<p>10:45 a.m.</p> <p>11:00 a.m.</p>	<p><b>ACTIVIDAD LITERARIA:</b></p> <p>Ricitos de oro y los tres osos</p>	<p><b>INICIO:</b> Sentados en el círculo los niños y niñas recuerdan las normas para escuchar un cuento.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> La docente empieza a leer, teniendo en cuenta los momentos pedagógicos de la lectura.</p> <p><b>CIERRE:</b> Se les preguntará: ¿Les gusto el cuento?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a escucharlo otro día?</p>	<p>Cuento</p>
<p>11:00 a.m.</p> <p>11:45 a.m.</p>	<p>Actividad lúdica</p>	<p><b>Juegos populares : “la gallinita ciega”</b></p>	<p>Pañuelo</p> <p>Niñas y niños</p>
<p>11:45 a.m.</p> <p>12:30 a.m.</p>	<p>Juego libre</p>	<p><b>PLANIFICACION:</b></p> <p>Cada niño o niña elige un sector donde jugar, se agrupa (dependiendo del número de niños y sectores del aula) se recuerda los acuerdos tomados con respecto al uso de materiales y a compartir y respetar a sus compañeros</p> <p><b>ORGANIZACIÓN:</b></p> <p>En grupo deciden a que jugar y como lo realizaran.</p> <p><b>EJECUCION:</b></p>	<p><b>Sectores.</b></p>

		<p>Niños y niñas juegan libremente en los diferentes sectores. La docente observa el juego y motiva a los niños o niñas que no eligió ningún sector.</p> <p><b>ORDEN:</b></p> <p>La docente indica que luego de haber terminado de jugar debemos dejar los materiales en su lugar, lo puede hacer por medio de una canción.</p> <p><b>SOCIALIZACION:</b></p> <p>-En media luna y guiados por la docente dialogan ¿a que jugaron? Y verbalizan lo que, y como lo hicieron, con quien jugaron.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b></p> <p>-Luego los niños de manera grupal o individual dibujan lo que hicieron.</p>	
<p><b>12:30 a.m.</b></p> <p><b>12:40 a.m.</b></p>	<p>✓ Salida</p>	<p>✓ Canciones y recomendaciones.</p>	<p>✓ Canciones y dialogo</p>

## **V. BIBLIOGRAFÍA:**

- CURRÍCULO NACIONAL
- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional).

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**  
**Practicante**

## VI. MARO TEÓRICO

### 2 Formación de la familia

#### 2.1. ¿Qué es?

La oferta formativa de los centros educativos se abre no solamente al alumnado y profesorado, sino también a las familias. La formación de familiares se basa en la **formación en actuaciones de éxito** y responde a los intereses y necesidades de las familias.

Una de las formaciones de más éxito son las **tertulias literarias dialógicas** que se desarrollan con las y los familiares. Personas miembros de la comunidad de muy diverso perfil (con o sin titulación académica, de diferentes culturas, edades, procedencias, formas de vida, religión, ideología, etc.) comparten diálogos, desarrollan reflexiones críticas y construcción de conocimiento en torno a una obra de la literatura clásica universal. De este modo, personas que nunca habían leído este tipo de libros, o ningún tipo de libro, muestran una gran satisfacción y entusiasmo por la lectura de obras literarias como las de James Joyce, Cortázar, Safo, Las mil y una noches, El Ramayana o La Odisea.

Las investigaciones científicas han demostrado que las interacciones del alumnado con el resto de los agentes sociales implicados en su educación influyen directamente sobre su rendimiento escolar. Por lo tanto, no solo es necesaria la formación del profesorado sino también la formación de las familias y de otros miembros de la comunidad. Una de las aportaciones que se desprenden de INCLUD-ED (2006-2011) es que los resultados académicos de los niños y de las niñas no dependen tanto del nivel académico alcanzado por las familias, como del hecho que cuando los hijos/as están escolarizados, también las familias estén haciendo formación.



La familia es el lugar donde nos desarrollamos, es el agente socializador que más influye en nosotros. A diferencia de otros animales, los humanos necesitamos durante más tiempo de los adultos para poder crecer. Su objetivo primordial es aportar una base sólida para poder vivir.

En las últimas décadas, han surgido muchos cambios importantes en la sociedad, y la familia no es una excepción. Estos cambios han provocado que las estructuras hayan cambiado creando diferentes tipos.

## **La gallinita ciega**

El juego de 'La gallinita ciega' tiene una gran popularidad en diferentes partes del mundo. Además guarda un gran parecido con dos clásicos: 'El escondite' y 'el pilla-pilla'.

A diferencia de estos dos juegos, para jugar a 'La gallinita ciega' se necesitan un mínimo de cuatro personas y una prenda de textil para poder tapar los ojos a la persona que le toque 'ligar'. Originariamente se ha utilizado un pañuelo para tapar la visión, aunque si no se dispone de ello, cualquier prenda, ya sea una camiseta o una sudadera, es suficiente.

Los participantes deberán sortear para ver quien es el primero en comenzar. El elegido o elegida tendrá que taparse los ojos con la prenda y dar vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción: 'Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás'.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás. Lo gracioso es que entre el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene alrededor, el que liga suele alejarse bastante del resto de participantes por lo que deberá guiarse por el resto de sentidos para pillar a sus compañeros.

Puedes leer más artículos similares a La gallinita ciega. Juegos tradicionales para niños, en la categoría de Juegos en [Guiainfantil.com](http://Guiainfantil.com).

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo  
 1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
 1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo  
 1.4. Aula : "Única"  
 1.5. Edad : 4 años  
 1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
 1.6. Fecha de ejecución : 21 de mayo del 2018.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"Hablemos del agua y el sol"**



### III. COMPETENCIA, CAPACIDAD Y DESEMPEÑO

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	"Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común"	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Interactúa con todas las personas.</li> <li>✓ Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>✓ Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información.</li> <li>✓ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las</li> </ul>

			<p>actividades que realiza en los comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> <li>✓ Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e I.E orientados al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</li> </ul>
--	--	--	---

#### IV. ESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

HORA	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES
8:30-8:45 am	✓ Entrada	✓ Saludo y acogida a los niños y niñas	✓ Cartel de asistencia
8:45-9:00 am	✓ Rutinas	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Canciones referidas al día, tiempo, asistencia</li> <li>✓ Oraciones.</li> </ul>	✓ Canciones, grabadora
9:00-10:00 am.	<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN:</b> Se les pedirá a los niños que se sientan en el suelo y dialogaremos sobre el tiempo y el espacio donde van a jugar, se establecerá o recordará las normas de convivencia durante la hora del juego libre.</p> <p>Los niños se distribuyen libremente y se ubican en el sector de su preferencia. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> Empiezan a desarrollar sus ideas de acorde a sus preferencias temáticas y en los sectores que ellos han elegido.</p> <p><b>ORDEN:</b> Se anticipará que se está por culminar sus proyectos 10 minutos antes para ordenar sus materiales.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN:</b> De manera voluntaria expresan lo vivido durante sus proyectos de juego</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b> En forma libre y de manera individual o grupal representen mediante el modelado lo que jugaron.</p>	Material del aula.
10:00-10:45 am	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aseo</li> <li>✓ Refrigerio</li> <li>✓ Recreo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavado de manos</li> <li>✓ Bendicen los alimentos y los comparten.</li> <li>✓ Juegan libremente en el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agua, jabón y toalla</li> <li>✓ Loncheras</li> </ul>

10:45-11:00 am	<b>ACTIVIDAD LITERARIA:</b> Ricitos de oro y los tres osos	<b>INICIO:</b> Sentados en el círculo los niños y niñas recuerdan las normas para escuchar un cuento. <b>DESARROLLO:</b> La docente empieza a leer, teniendo en cuenta los momentos pedagógicos de la lectura. <b>CIERRE:</b> Se les preguntará: ¿Les gusto el cuento?, ¿Qué es lo que más les gusto?, ¿Les gustaría volver a escucharlo otro día?	Cuento
11:00 a.m. 11:45 a.m.	Actividad lúdica	Juegos populares : “La ollita”	Niñas y niños Patio de la II. EE.
11:45 a.m. 12.40 a.m.	<b>EXPERIMENTO:</b> “El globo gaseoso”	<b>INICIO:</b> Sentados en semicírculo se les mostrará el material (Botella, globo, bicarbonato, vinagre, embudo) que vamos a utilizar en el experimento y les recordamos algunas normas que tienen que cumplir. <b>DESARROLLO:</b> <b>Paso 1:</b> Verter el vinagre blanco en la botella de plástico. <b>Paso 2:</b> Valiéndose de un embudo colocar dos cucharadas de bicarbonato al globo. <b>Paso 3:</b> Colocar el globo en el pico de la botella <b>Paso 4:</b> luego levantamos el globo para que el bicarbonato se mezcle con el vinagre y observaremos lo que ocurre. <b>CIERRE:</b> Se les dará a los niños una hoja para que dibujen lo que más les ha gustado de la actividad.	Botella, globo, bicarbonato, vinagre, embudo)
12:40-12:45 p.m.	✓ Salida	✓ Canciones y recomendaciones.	✓ Canciones y dialogo

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional)
- [https://www.google.com/search?q=el+agua&tbm=isch&tbs=rimg:Cdl4liOvdlglljgwsLP E9h029QZy7JdXJczeYZ5Qh19fPjzz55d6lx\\_17gizp\\_15eF\\_16mlKWbldxUVTcNqK-L-](https://www.google.com/search?q=el+agua&tbm=isch&tbs=rimg:Cdl4liOvdlglljgwsLP E9h029QZy7JdXJczeYZ5Qh19fPjzz55d6lx_17gizp_15eF_16mlKWbldxUVTcNqK-L-)

0kADVioSCTCws8T2HTb1EeukV7ukixd8KhIJBnLsl1clzN4R2hrjtOXnd5MqEglhnlCHX18-  
PBEtINOPewNAXCoSCfPnl3qXH\_1uCEdvpSxCi2VzgKhIJLOn\_1l4X\_1qYgRMD7YZuqb\_17  
kqEgkpZsh3FRVMlxGs5V6glyYPJioSCWor4v7SQANWEVZE5xFel0IH&tbo=u&sa=X&ved=  
2ahUKEwiR4K\_F6bniAhUFr1kKHfnXBjMQ9C96BAgBEBg&biw=1241&bih=606&dpr=1#i  
mgrc=KWbldxUVTCO5JM:&spf=1558895310826a

.....  
**Milagritos Romero Gallardo**  
**Asesora**

.....  
**Zulema Sánchez Marrufo**  
**Profesora de aula**

.....  
**Carmen Lilia Rojas Zulueta**  
**Practicante**

## VI. MARO TEÓRICO:

### EL AGUA

El agua es un elemento de la naturaleza, integrante de los ecosistemas naturales, fundamental para el sostenimiento y la reproducción de la vida en el planeta ya que constituye un factor indispensable para el desarrollo de los procesos biológicos que la hacen posible.

El agua es el componente más abundante en los medios orgánicos, los seres vivos contienen por término medio un 70% de agua. No todos tienen la misma cantidad, los vegetales tienen más agua que los animales y ciertos tejidos (por ejemplo: el tejido graso) contienen menos agua -tiene entre un 10% a un 20% de agua- que otros como, por ejemplo: el nervioso, con un 90% de agua. También varía con la edad, así, los individuos jóvenes tienen más agua que los adultos.

El agua es el fundamento de la vida: un recurso crucial para la humanidad y para el resto de los seres vivos. Todos la necesitamos, y no solo para beber. Nuestros ríos y lagos, nuestras aguas costeras, marítimas y subterráneas, constituyen recursos valiosos que es preciso proteger.

Asimismo, el agua contribuye a la estabilidad del funcionamiento del entorno y de los seres y organismos que en él habitan, es por tanto, un elemento indispensable para la subsistencia de la vida animal y vegetal del planeta. Es decir, que "el agua es un bien de primera necesidad para los seres vivos y un elemento natural imprescindible en la configuración de los sistemas medioambientales". En este aspecto, este líquido vital constituye más del 80% del cuerpo de la mayoría de los organismos e interviene en la mayor parte de los procesos metabólicos que se realizan en los seres vivos; además interviene de manera fundamental en el proceso de fotosíntesis de las plantas y es el hábitat de una gran variedad de seres vivos.



La sociedad recurre al agua para generar y mantener el crecimiento económico y la prosperidad, a través de actividades tales como la agricultura, la pesca comercial, la producción de energía, la industria, el transporte y el turismo. El agua es un elemento importante a la hora de decidir dónde establecerse y cómo utilizar los terrenos. También puede ser fuente de conflictos geopolíticos, en particular cuando escasea. Nuestro propio bienestar exige no solo un agua potable limpia, sino también agua limpia para la higiene y el saneamiento. También se utiliza el agua en actividades recreativas tales como el baño, la pesca, o el mero disfrute de la belleza natural de costas, ríos y lagos.

Cuando salimos de vacaciones, esperamos encontrar aguas limpias en los ríos y las costas, así como un suministro ilimitado de agua para la ducha y el baño, la lavadora o el lavavajillas.

El agua es esencial para los ecosistemas naturales y la regulación del clima. Su movimiento continuo, sin principio ni fin, a ras de la superficie de la Tierra, por encima y por debajo de ella, como líquido, vapor o hielo, se denomina ciclo hidrológico. Aunque el total de agua presente en el planeta permanece relativamente constante en el tiempo, su disponibilidad resulta particularmente vulnerable al cambio climático. Los científicos advierten que en el siglo que viene podría reducirse el acceso a un agua potable segura, al fundirse los glaciares y hacerse más frecuente la sequía en zonas como la mediterránea. Este hecho hará que disminuya, a su vez, el agua disponible para riego y producción de alimentos.

Al mismo tiempo, se modificarán las pautas de pluviosidad y el caudal de los ríos. Inundaciones más frecuentes, en especial en unas llanuras aluviales cada vez más pobladas, multiplicarán los daños a las viviendas, las infraestructuras y el abastecimiento de energía. Se espera que las inundaciones repentinas cada vez sean más frecuentes en Europa. El aumento de las temperaturas y la menor disponibilidad de agua reducirán la capacidad de refrigeración de la industria y las centrales eléctricas.

La contaminación del agua y su escasez plantean amenazas para la salud humana y la calidad de vida, pero su incidencia ecológica es más general. El libre flujo de un agua no contaminada resulta clave para el sostenimiento de los ecosistemas que dependen del agua. La escasez de agua de buena calidad perjudica al medio acuático, húmedo y terrestre, sometiendo a una presión todavía mayor a la flora y la fauna, que padecen ya las repercusiones de la urbanización y el cambio climático.

Los expertos han puesto de relieve el valor de los «servicios ecosistémicos» que obtenemos de la naturaleza. El agua es tanto un servicio de aprovisionamiento (un material básico) como un servicio de regulación, que gobierna el clima y la meteorología y permite el funcionamiento de nuestro planeta. La Agencia Europea de Medio Ambiente considera que el valor de los servicios, tales como la purificación del agua y la absorción de carbono, prestados por los humedales de todo el mundo ascenderían a 2 500 millones de euros al año.

Aunque la humanidad conoce desde hace mucho tiempo su dependencia del agua, en Europa estamos dándonos ahora cada vez más cuenta de que su oferta no es ilimitada, y de que tenemos que valorarla en consecuencia. Hay que gestionar y proteger el agua, que no es un mero producto de consumo, sino un precioso recurso natural tan esencial para las generaciones futuras como para l

## La ollita

Este juego es muy tradicional en muchas partes del mundo con mucha diversión para los niños de 5 a 8 años de edad.

Lugar del juego: Patio.

Material necesario: Ninguno.

Organización: Grupo grande.

Desarrollo del juego

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cucullas agarrando sus manos entre las piernas.

Poner a cada niño niña el nombre de un objeto de cocina.

Escoger a dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Una ollita VENDEDOR: Mire esta nuevita

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 soles

COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

### I. DATOS GENERALES :

- 1.1. I.E.I. N° : 328 Santa Rosa Bajo  
1.2. Directora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.3. Profesora : Zulema Sánchez Marrufo  
1.4. Aula : “Única”  
1.5. Edad : 4 años  
1.6. Practicante : Carmen Lilia Rojas Zulueta  
1.6. Fecha de ejecución : 21 de mayo del 2018.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“APRENDEMOS A RECICLAR PARA NO CONTAMINAR”



### III. MATERIALES:

- . Hoja bond, cinta adhesiva, plumones, recortes de revistas, plásticos, cajas, orgánicos, papel que orienten a reutilizar, reducir y reciclar.
- . Globos, botellas de plástico, polvo de hornear etc.

## V. SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS

PERSO NAL SOCIAL	CONVIVEY PARTICIPA DEMOCRATICAME NTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<b>Participa en acciones que promueve el bienestar común.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asume responsabilidades en su aula para colaborar con el orden, limpieza y bienestar de todos.</li> </ul>
COMUNIC ACIÓN	<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b>	<b>Obtiene información del texto oral.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</li> </ul>

## V. DESARROLLO DE ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS:

HORA	MOMENTOS	PROCESOS METODOLOGICOS
8:45 am 9:00 am	RUTINAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades de rutina: saludo, oración, días de la semana, ¿Qué día es hoy?, ¿Qué día fue ayer?, ¿Qué día será mañana?, ¿Cómo está el día?</li> </ul>
9:00 a.m. 10:00 a.m.	ACTIVIDA D SIGNIFICA TIVA  APRENDE MOS A RECICLAR PAR NO CONTAMI NAR	<p><b>INICIO</b></p> <p>-En asamblea con los niños y niñas se le leerá la siguiente información.</p> <p>En la naturaleza no existe la basura, sino que es generada por el ser humano. La basura es todo aquello que botamos que ya no nos sirve, por ejemplo: objetos viejos como computadoras, televisores, botellas de plástico, vidrios, embace de latas; cascaras de frutas, residuos de verduras; etc. Diariamente se genera basura en todos los lugares: escuelas, casas, oficinas, fábricas. Nuestro hábito de consumo también hace que generemos más basura y que esta se mezcle y se acumule.</p> <p><b>¿A dónde se llevan la basura que producimos?</b></p> <p>. Se arroja a fuentes de agua, lo cual se produce contaminación del mar, laguna o ríos.</p>



. Se arroja en lugares descampados, lo cual, además de contaminar el ambiente origina la aparición de ratas u otros animales que transmiten enfermedades graves.

. Se quema, lo cual produce contaminación del aire y cenizas tóxicas.

. Se entierran, lo cual, si no se hace apropiadamente puede contaminar el suelo.

El método más utilizado para los residuos sólidos urbanos es la disposición en rellenos sanitarios, es decir, enterrarla.

Algo que también se está haciendo es recolectar en plantas de reciclaje algunos residuos como; papel, vidrio, metales y plástico; para hacer aprovechados y transformados en la fabricación de nuevos productos. Por ejemplo, de las botellas de plástico se fabrica una tela que se conoce como polar. Como verán, no hay una solución ideal para la basura una vez que ha sido generada, pero, como algo hay que hacer con ella, debemos buscar la alternativa que sea menos perjudicial para la población y el ambiente.

Se explicará acerca de la lectura, lo que sucede con la basura después que la recogen de las casas. Y que una forma de eliminar la basura es enterrarla, para eso se tienen los rellenos sanitarios o vertederos. Los niños hacen preguntas que expresan su curiosidad, planteando explicaciones e indicando lo que saben.

#### DESARROLLO

- Se creará una expectativa con la presentación de tres títeres y se animará a los niños que estos nos hablen sobre las 3R y cómo usarlas. Cada títere se presenta y cuenta la función que cumple sosteniendo los símbolos.

**Reducir:** Yo hago todo lo posible por disminuir al máximo la producción de residuos (basura), es importante generar menos residuos. Por ejemplo: podemos reducir la basura si en lugar de traer todos los días en nuestra lonchera el agua en una botella descartable, la traemos en un empaque que se pueda lavar y volver a usar. Comprar solamente lo que vas a comprar o consumir, y evitar utilizar la bolsa de plástico, tratar de utilizar alforja, costalillo o bolsas de papel, El títere motiva a los niños a que mencionen más ejemplos de reducir la basura.

**Reutilizar:** Yo hago lo posible por volver a reutilizar las cosas, sin necesidad de desecharlas, por ejemplo: muchos de los objetos que usamos pueden ser utilizados muchas veces, así como las bolsas, las botellas de plástico, las hojas de papel.

		<p>El títere motiva a los niños a que mencionen más ejemplos de reutilizar.</p> <p><b>Reciclar:</b> Quiere decir separa los desechos para volver a utilizarlo, si los mezclamos todos los residuos en un solo tacho se contaminan. Yo hago lo posible por transformar un residuo para obtener nuevos materiales o productos. Por ejemplo: recuperar algunos residuos sólidos como las botellas de plástico, de vidrio, el papel, el carbón o el metal para que sean aprovechados y transformados en la fabricación de nuevos productos. Así como de las botellas de plástico se hace la tela que se conoce como polar.</p> <p>El títere muestra un ovejo elaborado con esa tela para que puedan verlo.</p> <p>Elaboramos nuestros basureros de acuerdo a los colores con su respectivo nombre para reciclar los residuos sólidos, cartones, vidrios, residuos orgánicos en nuestra aula,</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Recordar que tenemos que practicar las 3r para cuidar el ambiente en donde vivimos.</p> <p>Los niños averiguaran que hacemos con la basura en la casa. Con su familia recorren los diferentes ambientes de la casa y les comenta el niño o niña sobre las 3r.</p>
10.00 a.m. 10.45 a.m.	RECREO Y REFRIGERIO	<p>Se canta la canción para el lavado de manos; Se formarán en columnas y luego se realizará el lavado de manos., luego los niños en forma ordenada cogen sus loncheras para que tomen su refrigerio.</p>
10.45 a.m. 11:00 a.m.	HORA LITERARIA  Cuento: "Los cuidadores del planeta tierra"	<p><b>INICIO</b></p> <p>- Sentados en círculo los niños y niñas recuerdan las normas de convivencia; y se dirá que vamos a leer el cuento llamado "Los cuidadores del planeta tierra". Preguntare ¿De qué creen que tratara el cuento?; y se escuchara sus predicciones de los niños.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Se leerá el cuento; mientras se lee se va haciendo preguntas acerca de lo que va sucediendo en el cuento; cuando se termina de leer preguntare a los niños ¿Qué les pareció el cuento? Y se escuchara sus primeras impresiones de los niños y niñas.</p> <p>Luego se pedirá que narren como era la historia y porque creen que pasaba esas cosas en el planeta tierra. Después que terminan de narrar el cuento se realizara otras preguntas ¿Cómo hacemos daño al planeta tierra? ¿Cómo creen que debemos cuidarla?; etc.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>-Se pedirá a los niños y niñas que dibujen y colorean lo que más les</p>

		gusto del cuento; luego colocan sus trabajos en el mural y comentan.
11.00 a.m. 11:45 a.m	Actividad lúdica	Juegos populares : “la pega”
11.45 a.m. 12.30 a.m.	<b>TALLER</b>  Experimento “El globo que se infla solo”	<p><b>INICIO</b></p> <p>Presentaré el material a utilizar: un globo, una botella de plástico, levadura de polvo, azúcar y agua.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Se proporcionará el material a cada grupo y los niños y niñas realizaran el experimento con indicaciones de la docente.</p> <p>. Se calentará el agua a una temperatura de 45°; luego colocan a la botella de plástico, añadimos 10 cucharaditas de levadura de polvo y 10 cucharaditas de azúcar, se colocará el globo desinflado en la boca de la botella no dejando escapar aire. Finalmente agitamos ligeramente la botella y dejamos reposar; en pocos minutos podremos comprobar como el globo se va inflando solo.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Preguntare a los niños ¿Les gusto la actividad? ¿Les gustaría volverlo hacer? ¿Cómo se sintieron?</p>
12:30 pm 12:45 pm	SALIDA	<p>canción: “hasta luego profesora”</p> <p>Se les dará recomendaciones (al llegar a casa, saludar, lavarse las manos antes de comer y después de ir al baño.</p>

## **VI. BIBLIOGRAFÍA.**

- CURRÍCULO NACIONAL
- Ministerio de educación (2016): programa curricular
- Ministerio de educación (Currículo Nacional).
- <https://reciclarparanocontaminar.blogspot.com/>

.....  
Milagritos Romero Gallardo  
Asesora

.....  
Zulema Sánchez Marrufo  
Profesora de aula

.....  
Carmen Lilia Rojas Zulueta

Practicante

## **VI. MARCO TEORICO:**

### **Las Escondidas**

1. Un grupo de participantes elige a la persona que ha de buscar a los demás: NIÑO QUE CUENTA QUE CUENTA Y BUSCA
2. Éste, tiene que contar con los ojos cerrados hasta el número que se acuerde entre todos: 10, 20, 30...
3. Cuando termina la cuenta, ha de decir en voz alta "voy" y salir a buscar a los demás.
4. Cuando encuentre a alguien tiene que decirle AMPAY MAS EL NOMBRE DEL NIÑO QUE LOGRO VERLO para eliminarlo y seguir buscando.
5. Los niños que están escondidos si quieren salvarse y ganar el juego, tienen que correr al lugar donde estaba contando donde el niño que contó y dice ampay y se salva el solo pero si es el último que logra salvarse también salva a todo el grupo
6. Luego continúa hasta que se cumpla una ronda de niños que cuentan.

Anexo 4

NOMINAL DE ALUMNOS 2018				
INSTICION EUCATIVA N° 328 SANTA ROSA BAJO				
N° DE ORDEN	DNI	APELLIDOS Y NOMBRES	FECHA DE NACIMIENTO	GÉNERO
1	78554028	BURGA BENAVIDEZ, Darlin Yhair	25/03/2014	M
2	78900800	BUSTAMANTE GUEVARA, Yoselin Nicol	03/01/2014	F
3	78686350	BUSTAMANTE IDROGO, Melisa Yamilet	01/03/2014	F
4	78686377	BUSTMANTE IDROGO, Melisa Yasmin	01/03/2014	F
5	78962821	CABRERA IDROGO, Jhoselin Mireya	10/02/2014	F
6	78947110	CAMPOS VÁSQUEZ, Iker Favián	30/01/2014	M
7	78936044	CAMPOS VÁSQUEZ, Keily Yuneli	23/01/2014	F
8		GONZALES DELGADO, María Gloria	22/12/2013	F
9		GUEVARA PALOMINO, Cielo Yasmin	25/12/2013	F
10	78712653	IRIGOIN VASQUEZ, Maikol Estalin	18/02/2014	M
11	78992681	IRIGOIN OBLITAS, Esli Areli	26/02/2014	F
12	78900336	MARIN CIEZA, Esnayder Alexánder	14/02/2014	M
13	78879022	MEDINA SOTO, Neymar Aroon	14/12/2013	M
14	78652536	OBLITAS GONZALES, Anderson Ivan	24/06/2013	M
15	78652536	RIVAS BUSTAMANTE, Máximo	04/07/2013	M
16	78676781	SALAS BUSTAMNTE, Marlon Alexánder	20/02/2014	M
17	78675297	TARRILLO CIEZA, Nátaly Yasmin	21/11/2013	F
18	80751451	YLATOMA GUEVARA, Sheyla Siomara	30/01/2014	F

Resumen	
Hombres	8
Mujeres	10
<b>Total</b>	<b>18</b>

SÁNCHEZ MARRUFO, Zulema  
Directora