

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las conductas agresivas en los niños(as) de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo - Cajamarca.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadora : Marina Olivera Diaz

Asesor(a) : M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz

Fecha de sustentación: Miércoles 12 de julio del 2023

Cutervo - Cajamarca - Perú - 2023

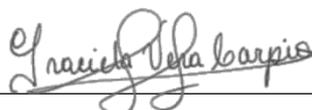
**Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las Conductas Agresivas en los niños(as) de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo - Cajamarca.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



---

Marina Olivera Diaz  
Investigadora



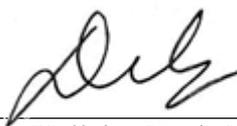
---

Vera Carpio Graciela  
Presidente



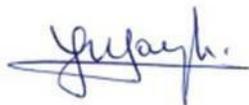
---

Tello Flores Raquel Yovana  
Secretaria



---

Díaz Vallejos Doris Nancy  
Vocal



---

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
Asesor

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



## **ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0712-VIRTUAL**

Siendo las **08:00 horas**, del día **Miércoles 12 de julio de 2023**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/wdn-psje-etr>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 2323-2022-V-D-FACHSE**, de fecha **21 de diciembre de 2022**, integrado por:

Presidente : **Dra. Graciela Vera Carpio.**  
Secretario : **Dra. Raquel Yovana Tello Flores**  
Vocal : **Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos**  
Asesor : **M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz**



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS CONDUCTAS AGRESIVAS EN LOS NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS EN LA IEI N° 333 URCURUME – CUTERVO-CAJAMARCA.”**; presentada por **OLIVERA DIAZ MARINA** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(16) (DIECISEIS)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **BUENO**

Siendo las **09:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Graciela Vera Carpio  
PRESIDENTE

Dra. Raquel Yovana Tello Flores  
SECRETARIO

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos  
VOCAL

OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....  
.....  
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

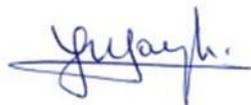
Yo, M. Sc. Luis Alfonfo Manay Sáenz, asesor de tesis/revisor del trabajo de investigación de la estudiante Marina Olivera Diaz.

Titulada.

Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las conductas agresivas en los niños(as) de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo - Cajamarca, luego de la revisión exhaustiva del documento, constato que la misma tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de similitud del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo.

Cutervo, 21 de julio del 2023



---

M. Sc. Luis Alfonfo Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor



---

Bach. Marina Olivera Diaz

## **DEDICATORIA**

A Dios por mantenerme de pie en los momentos difíciles, por guiarme siempre por el camino del bien, y por brindarme los conocimientos suficientes para llegar hasta este punto de mi vida, a mis padres y hermanos por el apoyo moral que me brindan día a día.

**Marina Olivera Diaz**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la vida y permitirme llegar hasta aquí, y porque me seguirá bendiciendo en el recorrido de mi vida.

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional.

Y a la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo por acogernos en sus aulas y llevarnos de la mano hacia el éxito profesional.

**Marina Olivera Diaz**

## TABLA DE CONTENIDO

Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras .....	x
Resumen/ Abstract .....	xi
<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>Capítulo I. Diseño teórico .....</b>	<b>3</b>
1.1. Antecedentes.....	3
2. Bases teóricas .....	5
2.1. Teorías psicológicas del juego.....	6
3. Agresividad infantil .....	9
3.1. Tipos de agresividad infantil .....	10
4. Causas de la agresividad infantil .....	10
5. Consecuencias de la agresividad infantil.....	11
6. Posibles soluciones al problema.....	11
7. Actividad lúdica.....	11
7.1. Tipos de actividades lúdicas .....	11
8. Planteamiento de investigación .....	12
9. Formulación del problema de investigación.....	13
10. Hipótesis .....	13
11. Objetivos.....	13
12. Definición y operacionalización de variables.....	14
<b>Capítulo II. Métodos y materiales.....</b>	<b>16</b>
2.1. Diseño y contrastación de hipótesis.....	16
Población y muestra .....	16
Criterio de inclusión .....	16
Criterio de exclusión.....	17
2.2. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales .....	17
2.3. Técnicas .....	17
2.4. Equipos y materiales.....	18
<b>Capítulo III. Resultados y discusión .....</b>	<b>19</b>
3.1. Resultados de la observación.....	19
3.2. Tablas y figuras .....	20
3.3. Discusión .....	23
3.4. Esquema de la propuesta .....	25

3.5. Desarrollo de la propuesta .....	26
3.6. Objetivos de la propuesta .....	26
3.7. Contenidos de la propuesta.....	27
3.8. Evaluación de la propuesta .....	29
4. Cronograma y diseño y de la propuesta .....	30
5. ¿Cómo regular positivamente el comportamiento inadecuado de los niños? .....	66
<b>Capitulo IV. Conclusiones .....</b>	<b>67</b>
<b>Capitulo V. Recomendaciones .....</b>	<b>68</b>
Bibliografía referenciada .....	69
Anexos.....	71

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la observación a la dimensión agresiones físicas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca.....20

Tabla 2: Resultados de la observación a la dimensión agresiones verbales en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca.....21

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura1: Resultados de la observación a la dimensión agresiones físicas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca.....	20
Figura2: Resultados de la observación a la dimensión agresiones verbales en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca.....	22
Figura3:.....	25

## RESUMEN

Se ha observado que los niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 333 Urcurume, muestran constantes conductas agresivas, las que se manifiestan en agresiones físicas y verbales, tales como: golpes, patadas, pellizcos, insultos, sobre nombres, amenazas, etc. Motivo por el cual, se ha planteado como objetivo principal, diseñar y proponer una estrategia pedagógica denominada, Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las Conductas Agresivas en los niños(as) de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo. La cual contribuirá con la reducción de dichas conductas; para la recolección de los datos se utilizó el instrumento llamado guía de observación, en las dimensiones de agresiones físicas y verbales, metodológicamente la investigación es de tipo descriptivo propositivo, diseño no experimental, la muestra está conformada por 8 estudiantes del aula de 5 años de la institución antes mencionada; la propuesta se conforma de 12 sesiones de aprendizaje. Posterior a la evaluación de los resultados, se llegó a la conclusión de que, los niños y niñas presentan un alto porcentaje de agresiones en ambas dimensiones, es decir, alto porcentaje en agresiones físicas y alto porcentaje en agresiones verbales, con una mínima diferencia de mayor porcentaje la dimensión agresiones físicas.

**Palabras clave:** Conducta Agresiva, Actividad lúdica, Agresión física, Agresión verbal.

## **ABSTRACT**

It has been observed that the 5-year-old boys and girls of the IEI No. 333 Urcurume show constant aggressive behaviors, which are manifested in physical and verbal aggressions, such as: blows, kicks, pinches, insults, names, threats , etc. Which will contribute to the reduction of such behaviors; For the data collection, the instrument called observation guide was shown, in the dimensions of physical and verbal aggressions, methodologically the research is of a proactive descriptive type, non-experimental design, the sample is made up of 8 students from the 5-year-old classroom the aforementioned institution; the proposal is made up of 12 learning sessions. After the evaluation of the results, it was concluded that boys and girls present a high percentage of aggressions in both dimensions, that is, a high percentage of physical aggressions and a high percentage of verbal aggressions, with a minimum difference of greater percentage the dimension of the physical aggressions.

Keywords: Aggressive behavior, Playful activity, Physical aggression, Verbal aggression.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación está referida a las conductas agresivas de los niños y niñas de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, las características principales de esta investigación son, agresiones físicas y verbales, las que se manifiestan en golpes, patadas, jalones de cabello, arañazos, insultos, amenazas, etc. Las conductas agresivas son comportamientos aprendidos a través de la observación (adultos), medios de comunicación (video juegos, noticias, disfunción familiar, falta de reglas en el hogar, intolerancia a la frustración, etc.) Es por ello que, los factores principales que incitan a los niños a comportarse de manera violenta son: La forma en que viven en su hogar, por ejemplo: Ellos observan y escuchan cuando sus padres se riñen, cuando sus padres o cualquier miembro de su familia les lanzan expresiones como: “no puedes hacer nada bien” “no seas cobarde”, y se les hace comparaciones como: “tu compañero ya sabe leer y tú nada” “Tu hermano es más inteligente que tú”, etc. También influyen en el desarrollo de la agresividad los problemas de salud, mala nutrición; entre otros factores que si no se tratan a tiempo, originarán problemas futuros, como baja autoestima, bajo rendimiento, poca capacidad resolutiva, etc.

En consecuencia, se ha creído por conveniente proponer a la comunidad educativa un programa de actividades lúdicas como estrategia didáctica para reducir las conductas agresividad en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume - Cutervo – Cajamarca. La investigación se realizó haciendo uso de la técnica de observación y el instrumento guía de observación, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, de tipo descriptivo propositivo; la cual está organizada en 5 capítulos que a continuación se detallan.

Capítulo I: Diseño Teórico; este capítulo contiene los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, teorías psicológicas del juego, agresividad infantil, tipos de agresividad infantil, causas y consecuencias, posibles soluciones al problema, actividad lúdica, tipos de actividades lúdicas, el planteamiento investigación, formulación del problema de investigación, hipótesis, objetivos, definición y operacionalización de variables.

Capítulo II. Métodos y materiales; contiene el diseño de contrastación de hipótesis, población y muestra, criterios de exclusión e inclusión, técnicas, instrumentos, equipos y materiales.

Capítulo III: Resultados y discusión; conformado por los resultados de la observación, tablas y figuras, discusión, esquema, desarrollo, contenidos, evaluación, objetivos, diseño, cronograma y horario de la propuesta, así como también, las estrategias para regular conductas inadecuadas en el aula y el hogar.

Capítulo IV: Conclusiones; conformado por las conclusiones teniendo en cuenta los objetivos general y específicos.

Capítulo V: Recomendaciones; éste contiene las recomendaciones, la bibliografía referenciada y los anexos.

# I. CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

## 1.1. Antecedentes.

Miranda Serna (2023), en su tesis titulada “*Juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años de la IEI N° 263–Huari*”, su intención fue comprobar que el juego de roles puede reducir las conductas agresivas en los niños de 5 años. Su investigación fue cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra es de 13 niños de 5 años; la técnica usada fue la observación, el instrumento, fue la escala de estimación validado por juicio de expertos y la prueba piloto. El recojo de los datos lo realizó mediante la estadística descriptiva e inferencial; la prueba de hipótesis fue la de rangos de Wilcoxon. Los resultados en el pre test muestran que el 76,9% de niños tienen un nivel medio de agresividad, en el post test el 46.2% alcanzaron el nivel bajo. Concluyendo de que, los juegos de roles reducen de manera significativa las conductas agresivas en los niños de 5 años, con un valor de significancia de 0,001 (pág.67).

Barrionuevo C. Cinthya y Daniela(2021), realizaron una investigación denominada, “*Influencia del programa Osito de Peluche en Conductas Agresivas de Niños de una Institución Educativa Inicial El Tambo – Huancayo – Perú*”, su objetivo fue decretar la eficiencia del programa “Osito de Peluche” en la disminución de las agresiones entre los estudiantes de 5 años de edad, las pruebas no paramétricas de rangos de Wilcoxon fueron de 10 y la suma fue de 190, dando como resultado un valor  $z = -3.828$  y un resultado significativo de ( $p < 0.05$ ) de esta manera, determinó que el programa osito de peluche influyó de manera significativa en la reducción de conductas agresivas en los niños que la presentan(pág.55).

Alvites y Espinoza (2020) realizaron una investigación denominada, “*Reconociendo mis emociones para disminuir conductas agresivas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008 – La Victoria*”, su investigación fue de tipo aplicada, el Pre Test fue de un 80% de agresividad, las que se evidenciaron a través de empujones, berrinches,

patadas, insultos; el post test dio como resultado el 0% de nivel de agresividad alta, y en el nivel medio el pre-test muestra un 20%, en el post un 8% , en el nivel bajo el pre test es de 0%, concluyendo que, en el post test el 92% de los niños se encuentran en un nivel bajo de agresividad (pág.20).

Chero (2018) en su investigación titulada, “*Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años de la I.E.P. Alexander Graham Bell*” distrito de Comas, tuvo como propósito probar el efecto que tiene la aplicación del juego en las conductas agresivas de los niños de 5 años de la institución antes mencionada. Su estudio fue de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue aplicada, diseño cuasi experimental, su población estuvo conformada por 42 niños y la muestra por 20, la técnica usada ha sido la observación. Los resultados del pre test mostraron que el 60% de niños se encuentran en el nivel medio de agresividad y el 40% en el nivel alto. Mientras que en el post test, el 80% alcanzaron el nivel bajo y el 20% en el nivel moderado. Llegando a la conclusión de que la aplicación del juego contribuyó significativamente en la reducción de conductas agresivas (pág.7).

García (2022) en su tesis titulado “Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños de la IEI de Uripa, Apurímac-2021”, su propósito fue decretar la influencia del programa en la reducción de conductas agresivas en niños la IE antes mencionada, su trabajo es de enfoque cualitativo de tipo aplicada, diseño pre experimental, la muestra lo conforman 20 niños de 5 años. Para recoger información a nivel de pre test y post test utilizó el instrumento guía de observación. Con la prueba estadística Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05. Concluye que, el resultado obtenido mediante el uso de la estadística Wilcoxon es de  $p=0,002 < 0,05$  (pág.19).

## **2. Bases teóricas**

Albert Bandura, el aprendizaje social, (1986) manifiesta que la agresión es adquirida a través de la observación”, como dice María Montessori, los niños son como esponjas, ellos absorben todo lo que encuentran a su paso, y luego los reflejan en cualquier otro lugar donde se encuentren, considerando que ellos no saben diferenciar el bien del mal, se debe tener especial cuidado con el trato a niños pequeños, porque ellos son el reflejo de sus padres. El aprendizaje social es el que se da durante la interacción entre niños y niñas, niños y adultos, haciendo uso de diferentes medios y materiales.

Bandura y sus colaboradores (1986) afirman que las conductas se obtiene como consecuencia de procesos mentales y la relación con el ambiente, es decir, a través de modelos, gran parte del aprendizaje humano proviene de la observación que consiste en copiar patrones de otra persona. Feldman (2006) de acuerdo con Bandura, señala que el aprendizaje observacional se da en cuatro etapas que son: (1) prestar atención y percibir las características básicas del comportamiento de otra persona, (2) recordar el comportamiento, (3) reproducir la acción, y (4) sentirse motivado a aprender y realizar lo aprendido en el futuro (pág.3)

Freud, teoría psicoanalítica (1968), sostiene que la agresión se vincula a la pulsión y que es instintiva, que son destructivas y perturbadoras porque dañan a la persona que la emite como a la que la recibe, la misma que se genera internamente y no se da a menos que sea incitada por medios externos. Afirma que los niños nacen desamparados, en donde las acciones de los adultos marcarán sobre ellos de forma intensa su futuro; el instinto humano se recibe a través del proceso cultural, cada estudiante llega a la escuela desde un hogar distinto, el cual ha influido en su manera de actuar. Un niño que se ha desarrollado en un hogar violento, también será violento con sus pares y maestros. Definitivamente en la escuela reproducirán las vivencias del seno familiar.

Aquí es donde el maestro debe estar preparado para poner límites, para ello, debe ser capaz de controlar sus propias emociones. En su obra “el porvenir de una ilusión” (1927), sostiene que la tarea del educador es lograr que el niño aprenda la realidad externa a él, pero esencialmente la interna, conocer su propia historia, sus deseos que en ocasiones el mismo educador se abstiene de saber sobre sí mismo. Ello tiene graves consecuencias puesto que lo reprimido interiormente, afecta el grado de conocimiento de lo externo.

La teoría psicosexual de Freud menciona que los niños nacen con distintos deseos y necesidades en diferentes etapas, las que deben satisfacerse, de lo contrario causará mal estar y frustración que llevará a la persona a cometer diferentes agresiones; tales estudios lo llevaron a desarrollar la teoría psicosexual. Esta teoría abarca cinco etapas: La etapa oral, anal, latencia, genital y la fálica que nos habla del complejo Edipo y complejo Electra, el complejo Edipo es considerado la etapa más destacada por ser inspirada en la obra de Sófocles llamada Edipo Rey, Edipo es un personaje de la mitología griega de quien el destino se burló cruelmente llevándolo a cometer parricidio e incesto de manera accidental.

El complejo Edipo se refiere a que el niño siente atracción sexual hacia su progenitora, por lo que el padre se convierte en rival para él.

El complejo Electra se refiere a que la niña siente atracción sexual hacia su progenitor convirtiéndola en rival a su madre, esto ocurre desde los tres hasta los seis años de edad.

### **2.1. Teorías psicológicas del juego.**

Lev Vygotsky teoría sociocultural (1933), manifiesta de que el juego es una actividad que favorece el contacto con el entorno, como: naturaleza, origen y fondo.

Vygotsky, refiere que el juego funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta. Constituye el motor del desarrollo posibilitando la creación de zonas de desarrollo

próximo. La ZDP es la que se encuentra entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial del niño, Ejemplo: El nivel de desarrollo real es lo que el niño domina o ya sabe, el nivel de desarrollo próximo es por ejemplo quien le ayuda a adquirir nuevos aprendizajes, y el nivel de desarrollo potencial es lo nuevo que el niño aprendió hoy con la ayuda de un adulto o un andamiaje. Su teoría socio-constructivismo se caracteriza por describir el aprendizaje como un proceso en donde la interacción social es clave para la obtención del conocimiento,

Estudia además, el progreso del juego en la edad infantil, subrayando dos fases significativas:

La 1ª fase de 2 a 3 años, en donde los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno más inmediato les otorga. La 2ª fase de 3 a 6 años “juego dramático” también llamado “como si” imitando al mundo de los adultos, por ejemplo, usa cualquier objeto como si fuera un teléfono para llamar, utilizan una piedra como si fuera su carro, etc. Ello permite al niño desarrollar habilidades afectivas y comunicativas. Además, señala que los adultos transmiten herramientas culturales de adaptación intelectual que los niños internalizan. Vygotsky al igual que Piaget, creía que los pequeños son criaturas con gran curiosidad que participan activamente en la construcción de su propio proceso de aprendizaje, es decir, trabajan activamente en el descubrimiento del mundo.

Piaget la psicogenética (1956), en su aporte a la educación inicial nos dice que la actividad lúdica es parte de la inteligencia de los niños, puesto que actúan como pequeños científicos que todo el tiempo están tratando de descubrir e interpretar el mundo para saciar su curiosidad y dar sentido a lo que les rodea.

Piaget explica a través de los términos asimilación y acomodación, cómo es que el niño se acomoda al entorno. Nos dice que la asimilación es el proceso que le permite al niño moldear activamente la nueva información para encajarla en los esquemas ya existentes. Por ejemplo: Cuando un niño que ya conoce al gato, de pronto va por el campo y observa a una

ardilla, el dirá que es un gatito. El proceso de modificar los esquemas actuales se llama acomodación. En nuestro ejemplo, el niño formará nuevos esquemas cuando alguien le diga que el animal que está observando no es un gatito, sino una ardilla, es ahí donde el niño ya construye ambas imágenes en su mente. La acomodación consiste en modificar los esquemas existentes para acoplar la nueva información discrepante. La teoría psicogenética se refiere al estudio de la mente y conocimiento, permite identificar las etapas más importantes de la construcción paulatina del conocimiento. Así como también se le define como constructivista puesto que su objeto de estudio es el origen y la transformación del conocimiento.

Después de muchas observaciones, Piaget concluyó que existen cuatro etapas significativas del desarrollo cognitivo de los niños, las cuales son poderosamente influenciadas por el entorno del niño. A continuación se detallan de manera breve cada una de ellas.

- **Etapas sensorio motora (0 - 2)**

En esta etapa los niños comienzan a interesarse por los juegos creadores de reacciones sensoriales como cosquillas, colores brillantes, sonidos, repiten juegos para comprender lo que sucede, lanzan objetos en forma reiterativa, etc.

- **Etapas pre operacional (2 - 7)**

Esta etapa el niño inicia sus primeras interacciones sociales fuera del contexto familiar puesto que inicia su vida escolar, por ende amplía su vocabulario, desarrolla empatía, es egocéntrico, siente mucha curiosidad por lo que siempre está haciendo preguntas como: ¿Por qué? ¿Para qué?, ¿cómo?, etc.

- **Operaciones concretas (7 - 11)**

En esta etapa los niños empiezan a desarrollar sus capacidades matemáticas a través de juegos, desarrolla la empatía.

- **Operaciones formales (11 años en adelante)**

En esta etapa es notorio los avances cognitivos en muchos aspectos como la capacidad para generar conclusiones a través de pensamientos lógicos, se plantean hipótesis ante un determinado suceso.

Piaget describe los principales tipos de juego teniendo en cuenta el desarrollo progresivo del niño, los que se van perfeccionando a medida que va creciendo.

**Juego funcional:** Dejar caer objetos, encontrar objetos escondidos, conseguir el objeto deseado apoyándose de otro, gatea, corre, salta, etc.

**Juego de construcción:** Acopia y alinea objetos para constituir carreteras, torres, puentes, arman rompecabezas, etc.

**Juego simbólico:** A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

**Juego de reglas:** Aquí los niños aprenden a respetar normas, esperar turnos, desarrollan la tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto y el orden.

María Montessori (1928), nos muestra cómo es una verdadera aula donde conviviremos con los niños y niñas día a día, y que por ende, el espacio debe estar preparado, ordenado, pulcro, real, y simple, donde cada elemento tenga su razón de ser.

María Montessori (1928) dice que el juego es una actividad voluntaria, agradable y elegida espontáneamente, y menciona alguno de los muchos que se utilizan en las aulas, como, juego desestructurados, juegos artísticos, juegos prácticos, juegos de investigación científica, juegos musicales, etc. Así mismo, dice que los niños son como esponjas que absorben todo lo que encuentran a su paso, que son como hojas en blanco que se llenan con textos obtenidos a través de sus interacciones con los juegos y su entorno, es por ello que los espacios de juego deben ser limpios, naturales, reales, estructurados, tranquilos.

### **3. Agresividad infantil.**

Duque y Bedoya (2000), sostienen que las conductas agresivas son intencionales, de naturaleza física, verbal, gestual y/o actitudinal, mediante la

cual un niño daña, produce conflicto, lastima o crea malestar en otros y en sí mismo.

### **3.1. Tipos de agresividad infantil.**

Flores (2009) y Ortega (2006) mencionan que los tipos de agresividad más comunes son: agresión física, verbal, social y psicológica.

**3.2. Agresividad física.** Se manifiestan en patadas, puñetazos, golpes, mordiscos, patadas, entre otros.

**3.3. Agresividad verbal.** Se muestra en gritos, insultos, apodos, burlas, subestimaciones en público, recordarles sus defectos físicos, etc.

**3.4. Agresividad Social.** Aislamiento al niño del grupo, con la finalidad de castigarle por alguna razón.

**3.5. Agresividad psicológica.** Es la que representa a todos los tipos de agresión.

### **4. Causas de la agresividad infantil.**

Bernal (2010) afirma que las conductas agresivas se ocasionan debido a problemas de instinto maternal, e incluso los cuidados de la madre influyen mucho en ello, así como otras que se definen a continuación.

- **Disfunción familiar.** Familia donde existe constantes desacuerdos entre conyugues, llegando a fuertes discusiones, las cuales trasmiten a sus hijos.
- **Ausencia de reglas en el hogar.** Las normas en el hogar no están claras, los padres permiten todo tipo de faltas de respeto, no corrigen cuando cometen faltas, por lo que piensan que es normal.
- **Intolerancia a la frustración.** Adquirida a través de la sobre protección, falta de carácter para afrontar sus problemas.
- **Abandono o muerte de uno de los progenitores.** Cuando uno de los progenitores fallece el niño(a) sufre mucho y más cuando fue muy apegado a él o ella, y ese sentimiento los lleva a la agresividad.
- **Maltrato físico y psicológico por parte de los progenitores.** Este estilo de crianza era muy común hace 40-50 años atrás, en donde a muchos les tocó aprender a golpes, patadas y hasta con hambre, en ese entonces no había nada de benevolencia, la postura de los padres era porque yo lo digo y punto, entonces, pasa de generación en generación.

- **Falta de atención por parte de sus padres y su entorno que le rodea.**  
La indiferencia hace mucho daño a los niños, los padres tienen que saber qué es lo que come, que le pasa en el jardín, con quien juega, que es lo que le hace feliz, etc.

## 5. Consecuencias de la agresividad infantil.

Borja Psicólogo educativo (2016) cuando estas conductas se repiten en el tiempo, los niños pueden sufrir las siguientes efectos.

- **Rechazo.** Son evitados por otros niños, por lo que poco a poco irá disminuyendo la confianza en sí mismo, y se convertirá en un niño solitario.
- **Bajo rendimiento académico.** El niño(a) no pone atención a la clase puesto que en su hogar hay problemas, su mente pequeña está ocupada pensando en lo que pasará en cuanto llegue a casa.
- **Baja autoestima.** Todo lo bueno que se le diga al niño se lo va a creer con total seguridad, así como creerá todo cuando se le diga que no sirve para nada, él o ella hará lo posible por demostrar que lo que se le dice es cierto, entonces, tener mucho cuidado con lo que le decimos a los niños, para ellos no existe la maldad. Los responsables de crear una buena autoestima en los niños desde que está en el vientre son los padres de familia.
- **Problemas futuros:** Si estas acciones no se corrigen en la infancia, repercutirá en la adolescencia y adultez, las que se irradiarán en la baja autoestima y poca capacidad resolutive.

## 6. Posibles soluciones al problema.

- Talleres de inteligencia emocional con profesionales de la salud, tanto para niños, como para padres de familia y docentes.
- Programas de actividades lúdicas.
- Programas de psicomotricidad gruesa, etc.

**7. Actividades lúdicas.** Son juegos universales que son practicadas por todas las culturas, es un medio importante que proporciona al niño múltiples oportunidades de socialización y aprendizajes significativos.

### 7.1. Tipos de actividades lúdicas.

Hay un sin número de juegos, sin embargo, en este trabajo se ha priorizado los juegos cooperativos y de autocontrol

- **Juegos cooperativos:** En los juegos cooperativos todos los integrantes del grupo cooperan y reciben apoyo para conseguir un propósito en común. Lo importante es la comunicación, la conexión, el apoyo y la confianza entre jugadores; los guía hacia el auto respeto, cooperación y compartir, impulsando las habilidades sociales (Osés, Duarte y Pinto, 2016).
- **Juegos de autocontrol:** Este juego favorece a los niños en el autocontrol, le prevé la capacidad de dominio de sí mismo en diferentes situaciones de conflicto, les permite controlar sus propias emociones, a saber esperar su turno, aumenta su concentración, a mantener la calma (Antonio Labanda Díaz, psicólogo educativo del Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid y del Instituto de Orientación Psicológica).

## 8. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

En la IEI N° 333 Urcurume - Cutervo, durante el desarrollo de mi práctica pre profesional, después de 6 meses de permanencia en dicha institución, se ha observado que los estudiantes de 5 años de edad, en su mayoría muestran constantes conductas agresivas entre compañeritos, las que se manifiestan en agresiones verbales y físicas, tales como: insultos, gritos, golpes, patadas, arañones y jalones de cabello, las muestras de acciones negativas a la hora de las interacciones con su entorno escolar dificultan su rendimiento académico y desarrollo personal. En el ámbito escolar son recurrentes y en cierta medida son normales, es decir, desde los 03 hasta los 16 años de edad, sin embargo, por la persistencia de las conductas negativas se considera problema, el cual debe ser tratado a tiempo. Los niños y niñas muchas veces terminan frustrándose cuando no se les cumple caprichos y/o necesidades, por lo que terminan dañándose a sí mismos y a los demás.

Estas manifestaciones de agresión se crean muchas veces en el entorno familiar, sin embargo, los docentes deben facilitar condiciones para evitar que dichas acciones sigan su curso en la escuela y consolidar actitudes positivas para la convivencia. Esto supone hacer uso de distintos recursos didácticos que puedan superar esa problemática.

## **9. Formulación del problema de investigación**

¿En qué medida un programa de actividades lúdicas puede contribuir con la disminución de las conductas agresivas en los niños(as) de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo?

## **10. Hipótesis**

La propuesta de un programa de actividades lúdicas contribuye a disminuir significativamente las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo.

## **11. Objetivos**

### **11.1. Objetivo general.**

Diseñar una estrategia pedagógica con el fin de disminuir las conductas agresivas de los niños y niñas de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo – Cajamarca, mediante la elaboración de una propuesta de actividades lúdicas.

### **11.2. Objetivos específicos.**

1. Realizar un diagnóstico que permita examinar el nivel de agresividad en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume - Cutervo – Cajamarca, mediante el instrumento guía de observación.
2. Evaluar los resultados con el fin de obtener información que permita abordar el diseño de una estrategia pedagógica para reducir las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo.
3. Elaborar una propuesta pedagógica con el fin de hacer un análisis y llevar a cabo el diseño de una propuesta pedagógica para disminuir las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo.

## **12. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.**

### **12.1.Variable dependiente: Conductas Agresivas.**

Las conductas agresivas son acciones violentas que los niños y niñas se aprenden usualmente en el entorno familiar, copian comportamientos de su entorno inmediato (Bandura, 1986). (Freud, 1930), refiere que la agresividad es una habilidad pulsional, un instinto interior de la naturaleza humana y animal.

### **12.2.Variable independiente: Actividad Lúdica.**

Son momentos de disfrute, de sentimientos y emociones positivas que les permite a los niños relacionarse con su medio objetivo y subjetivo, los cuales le permitirán desarrollar sus habilidades como capacidad de razonamiento, habilidades sociales, dominio de sus emociones, etc. Los juegos en la infancia buscan que el niño obtenga dominio de sí mismos y del objeto. Los niños descubren el juego a partir de que empieza a caminar, trepar sobre una silla, saltar, correr, etc. A través de ello explora y revela el apetito de conocimiento que es fundamental porque señala su naturaleza humana. Se interesa y se maravilla por todo lo que cae en sus manos, puesto que todo es nuevo para ellos; el agua, el barro, juega con sus extremidades considerándolo un objeto, y así van construyendo y organizando su pequeño universo en relación a ellos, (Jean Piaget, 1974).

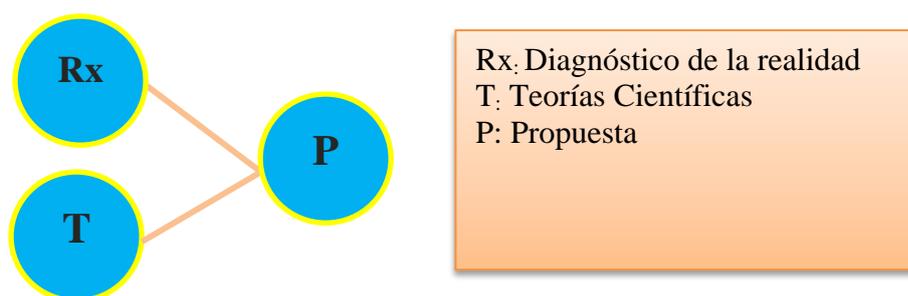
### 12.3. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>Conductas Agresivas</b>	<b>Agresiones físicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Golpea con objetos a sus compañeros durante el juego en sectores</li> <li>- Golpea con puño a sus compañeros cuando no le ponen atención</li> <li>- pateo a sus compañeros de aula</li> <li>- Pellizca a sus compañeros de aula cuando le hacen enojar</li> <li>- Muerde a sus compañeros cuando le molestan</li> <li>- Jala el cabello a sus compañeros cuando se enoja</li> </ul>	<p>Guía de Observación de las conductas agresivas</p> <p>SÍ NO</p>
	<b>Agresiones verbales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insulta a sus compañeros cuando se enoja</li> <li>- Se burla de su compañero cuando comete algún error</li> <li>- Coloca sobre nombres a sus compañeros</li> <li>- Da órdenes de mala manera para que le alcancen algo que necesita</li> <li>- Hace críticas destructivas de manera constante a sus compañeros</li> <li>- Amenaza con golpear a su compañero si no hace lo que él quiere</li> </ul>	
<b>Actividades Lúdicas</b>	<b>Respeto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestra respetuoso y con aceptación ante sus compañeros de aula.</li> <li>- Valora las opiniones de sus compañeros(as) de aula</li> <li>- Muestra iniciativa de diálogo.</li> <li>- Muestra empatía ante las dificultades de sus compañeros de aula.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p> <p>SÍ NO</p>
	<b>Autonomía</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus experiencias de aprendizajes de manera espontánea.</li> <li>- Se interesa por descubrir el entorno y comunica sus hallazgos.</li> <li>- Propone nuevos juegos.</li> <li>- Cuida sus pertenencias fuera y dentro del aula.</li> </ul>	
	<b>Solidaridad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se preocupa por su compañero que se encuentra en problemas.</li> <li>- Soluciona un determinado problema que surgió en el grupo.</li> <li>- Comparte sus juguetes con sus compañeros.</li> <li>- Colabora con el orden y limpieza de sus pertenencias y del aula.</li> </ul>	

## II. CAPÍTULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.

### 2.1. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación.

Metodológicamente esta investigación es con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo propositivo, diseño no experimental puesto que no se pretende manipular las variables, por lo que queda graficado de la siguiente manera.



#### ▪ Población y muestra.

La población estuvo conformada por 21 niños de 03 años de edad, (10 mujeres y 11 varones), 13 niños de 04 años, (11 varones y 2 mujeres), y 08 niños de 05, (5 mujeres y 3 varones), haciendo un total de 42 estudiantes que equivale al 100% de estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 333 de la comunidad de Urcurume, distrito y provincia de Cutervo 2022. La muestra estuvo conformada por 08 niños y niñas integrantes del aula de 5 años de edad.

#### ❖ Criterio de inclusión.

Los niños y niñas que serán beneficiados con el programa son 08 integrantes del aula de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 333, de la comunidad de Urcurume. Participarán del programa los niños cuyos padres de familia hayan firmado el consentimiento informado.

La Institución Educativa antes mencionada es de gestión estatal, fue fundada el 12 de julio de 1997, con Resolución Directoral N° 0231 por iniciativa de algunos padres de familia presidida por la profesora Wilma Violeta Dávila Pérez, quienes realizaron las gestiones para conseguir el terreno, el mismo que fue donado por la Institución Educativa primaria, y

fue construida con el apoyo de la ONG ESCAES. La IE actualmente cuenta con 03 docentes y 42 estudiantes de educación inicial, con sólida formación axiológica y académica, cuenta con un espacio de regular tamaño de juegos. Está ubicado a 3 kilómetros aproximadamente del distrito capital en camino vecinal, es de material rústico, las familias en su mayoría tienen el grado de instrucción secundaria completa y un porcentaje mínimo que tienen solo primaria; las actividades principales de la comunidad son la agricultura y ganadería. El mencionado terreno, limita por el Oeste con la propiedad de la señora María Salazar Rimarachin del centro poblado de Conday, por el norte con la propiedad de la señora Sabina Centurión Fernández del caserío de Chaullacocha, por el Este con la propiedad de la señora Erlita Llanos Hurtado del caserío de Rodiopampa, y por el sur con propiedad del señor Manuel Pérez Vásquez del centro poblado de Lanche.

❖ **Criterios de exclusión.** No podrán participar del programa:

Los niños y niñas de 03 y 04 años de edad y en caso de que alguno de los padres de familia y/o apoderado del niño(a) del aula de 5 años no haya firmado el consentimiento informado.

## **2.2. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.**

A continuación se describen las técnicas, instrumentos, equipos y materiales que se utilizarán.

## **2.3. Técnica.**

La técnica usada es la observación, el instrumento para la recolección de datos se usó la guía de observación con escala de valoración SI, NO, y para el análisis del desempeño el instrumento lista de cotejo, también con escala de valoración SI, NO.

## 2.4.EQUIPOS Y MATERIALES.

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Pc	Máquina de mesa y/o laptop que me permitirá llevar acabo la propuesta de manera documentada.
Google– Google académico Alicia Cocyttec.	Software que me permite la navegación, exploración y consultas sobre mi línea de investigación.
Impresora	Me permitirá imprimir la documentación con la cual trabajaré.
Lapiceros	Dispositivo de salida que me permitirá el llenado de encuestas, consentimiento informado, etc.
Microsoft Word	Software que me permite realizar todo tipo de documentación escrita.
Guía de observación de la variable dependiente.	Instrumentos que me permitirá recolectar los datos de la variable dependiente.
Lista de cotejo	Instrumento que permite evaluar el desempeño de los niños.
Fichas de aprestamiento	Son las diversas tareas que llevaran a cabo los estudiantes durante su permanecía en la institución.
Juguetes de todo tipo	Son todos los diversos materiales que se usarán durante las actividades lúdicas, que serán aprovechados por todos los niños y niñas Dispositivos de entrada y salida que me facilitaran el traslado de diversa información a la intuición educativa y a otros lugares.
USB, CDS, otros.	Otros materiales que se utilizarán durante la aplicación del programa propuesto.

### **III. CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.**

#### **3.1. Resultados de la observación.**

El problema observado en los niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, fue el motivo para llevar a cabo el diseño de esta propuesta pedagógica con la finalidad de reducir las conductas agresivas en los niños de la institución educativa antes mencionada, por lo que fue necesario describir las características de dicho comportamiento a través de la técnica de observación.

Cabe mencionar que para llevar a cabo dicha propuesta, se coordinó con la docente de aula, con el director(a), y para ello se les hizo llegar con anticipación un consentimiento informado, tanto a la dirección como a los padres de familia para que firmen en señal de autorización a sus hijos e hijas para que participen del programa.

Se dio inicio a las observaciones tomando como referencia a dos dimensiones, a) agresiones físicas y b) agresiones verbales; donde se evidencia que en la dimensión “a”, el 87.5% muestran agresión física de patear y morder el 75% golpear con objetos y pellizcar y el 62.5% golpear con puño y jalar el cabello. Y en la dimensión “b” el 75% de niños insultan y amenazan con golpear, el 50% se burlan y hacen críticas destructivas, el 62.5% coloca sobre nombres a sus compañeros de aula, y el 87.5% da órdenes de mala manera, llegando a la conclusión de que en ambas dimensiones dieron como resultado altos porcentajes de agresión.

A continuación se presentan las tablas y figuras por dimensiones en donde se encuentran explícitos los resultados de la observación.

### 3.2. Tablas y figuras

**Tabla 1**

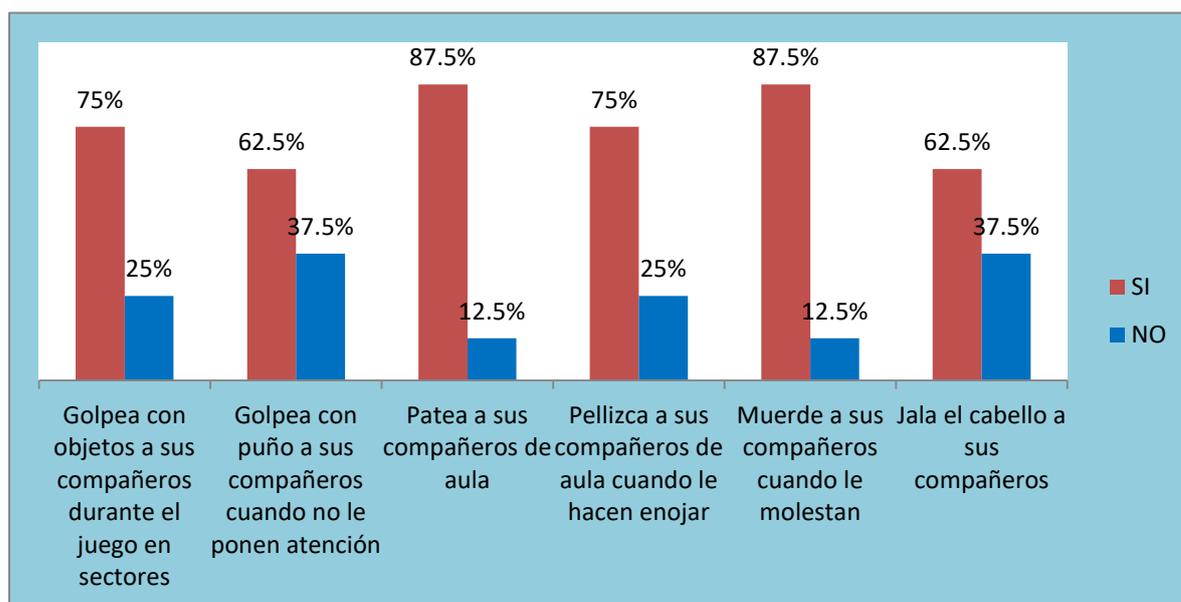
Resultados de la observación sobre conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca – correspondiente a la dimensión agresiones físicas.

INDICADOR	Si		No	
	fi	%	fi	%
Golpea con objetos a sus compañeros durante el juego en sectores	6	75	2	25
Golpea con puño a sus compañeros cuando no le ponen atención.	5	62.5	3	37.5
Patea a sus compañeros de aula	7	87.5	1	12.5
Pellizca a sus compañeros cuando le hacen enojar	6	75	2	25
Muerde a sus compañeros cuando le molestan	7	87.5	1	12.5
Jala el cabello a sus compañeros	5	62.5	3	37.5

*Nota:* Frecuencias obtenidas de la guía de observación

**Figura 1**

Resultados de la observación sobre conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca – correspondiente a la dimensión agresiones físicas.



*Nota:* Elaborado por la investigadora según tabla 1

### Interpretación:

En la Tabla 1 y Figura 1, se observan los indicadores que corresponden a la dimensión agresiones físicas, las que a continuación se describen.

El 75% de los niños golpean con objetos a sus compañeros durante el juego en sectores, el 62.5% golpea con puño a sus compañeros cuando no le ponen atención, el 87.5% patean a sus compañeros, el 75% pellizca a sus compañeros de aula cuando le hacen enojar, el 87.5% muerde a sus compañeros cuando le molestan, el 62.5% jala el cabello a sus compañeros. Teniendo en cuenta que las conductas agresivas son adquiridas mediante aprendizaje social, es decir, son aprendidas en su entorno familiar, es por ello que se dice que los hijos son el reflejo de los padres, así como lo demuestra Albert Bandura (1986) cuando dice que los niños aprenden las buenas y/o malas conductas de su entorno social, por tal motivo, se procedió a diseñar una propuesta pedagógica denominada programa de actividades lúdicas, con la cual se pretende contribuir con la mejoría de dichas conductas, así como lo demuestra Chero (2018) en su investigación titulada aplicación del juego para reducir conductas agresivas en niñas y niños de 5 años, en el que el juego contribuyó significativamente en la reducción de conductas agresivas.

**Tabla 2**

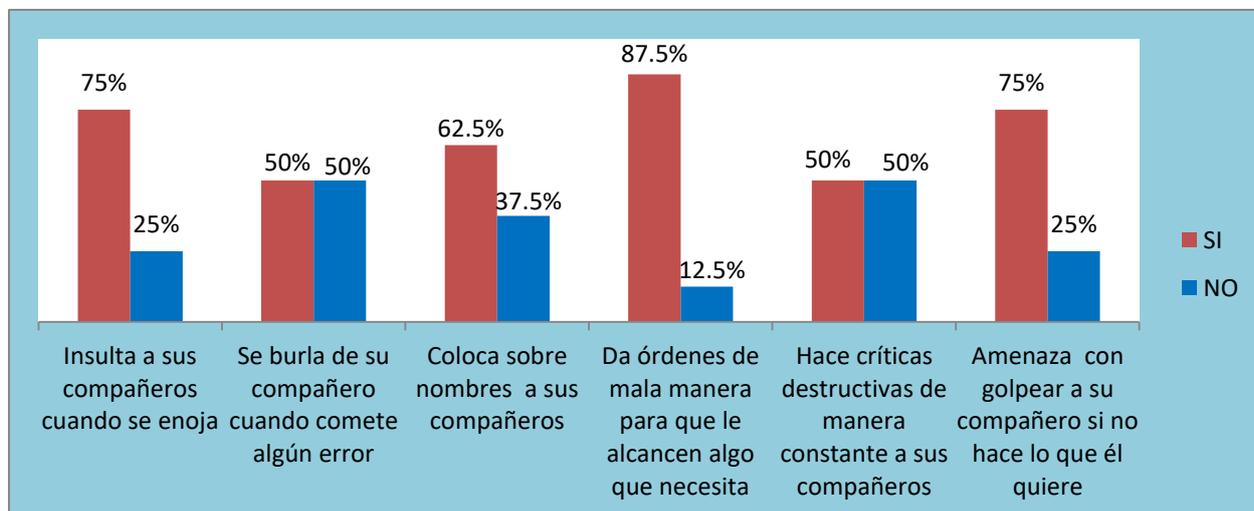
Resultados de la observación sobre conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca – correspondiente a la dimensión agresiones verbales.

INDICADOR	Si		No	
	fi	%	fi	%
Insulta a sus compañeros cuando se enoja	6	75	2	25
Se burla de su compañero cuando comete algún error	4	50	4	50
Coloca sobre nombres a sus compañeros	5	62.5	3	37.5
Da órdenes de mala manera para que le alcancen algo que necesita	7	87.5	1	12.5
Hace críticas destructivas de manera constante a sus compañeros	4	50	4	50
Amenaza con golpear a su compañero si no hace lo que él quiere	6	75	2	25

*Nota:* Frecuencias obtenidas de la guía de observación

**Figura2**

Resultados de la observación sobre conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años en la IEI N° 33 Urcurume – Cutervo – Cajamarca – correspondiente a la dimensión agresiones verbales.



Nota: Elaborado por la investigadora según tabla 2

En la Tabla2 y Figura2, se observan los indicadores que corresponden a la dimensión agresiones verbales, las que a continuación se describen.

El 75% de niños insultan a sus compañeros cuando se enojan, el 50% se burlan de sus compañeros cuando cometen algún error, el 62.5% coloca sobre nombres a sus compañeros, el 87.5% ordena de mala manera para que le alcancen algo que necesita, el 50% hace críticas destructivas de manera constante a sus compañeros, el 75% amenaza con golpear a sus compañeros si no hacen lo que él/ella quiere. En esta dimensión los niños también muestran un alto porcentaje de conductas agresivas, sin embargo, en menor porcentaje que la dimensión agresiones físicas. Sabiendo que las conductas agresivas son destructivas y perturbadoras al no poder controlar las emociones como lo indica Freud (1968) se ha diseñado una propuesta de actividades lúdicas, las que permitirá disminuir dichos comportamientos en los niños; además, permiten el desarrollo de habilidades emocionales, como lo corrobora Vygotsky (1933), en su teoría, el juego favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social. Funciona como una herramienta que ayuda al niño a regular su conducta, así como lo demostraron Alvites y Espinoza (2020), en su investigación denominada, reconociendo mis emociones para disminuir conductas agresivas en los niños de tres

años, concluyendo que el reconocimiento de sus emociones les permitió disminuir favorablemente dichas conductas.

### **3.3.Discusión**

Esta investigación tuvo como problemática las conductas agresivas en niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, la cual dio origen al tema de estudio.

Para diseñar esta propuesta como estrategia didáctica para disminuir las conductas agresivas, se utilizó la guía de observación, la cual está validada por juicio de expertos, a través de las dimensiones, agresiones físicas y agresiones verbales, resultando con un alto porcentaje de agresividad en ambas dimensiones, esto quiere decir que existe un problema grave de conductas agresivas entre los niños y niñas de 5 años de la institución educativa antes mencionada, las que se evidencian a través de golpes, patadas, mordiscos, insultos, sobre nombres, amenazas, etc. Frente a estos resultados, y rescatando aportaciones de diversos autores sobre la importancia de la actividad lúdica como estrategia didáctica para reducir las conductas agresivas en las aulas. Por ejemplo, Barrionuevo Cermeño (2021), en su investigación influencia del programa “Osito de Peluche” en Conductas Agresivas en los niños de preescolar. Su propósito fue determinar la influencia del programa en dichas conductas, y según las pruebas no paramétricas de rangos de Wilcoxon fueron de 10 y la suma fue de 190, dando como resultado un valor  $z = -3.828$  siendo significativo ( $p < 0.05$ ), de esta manera determinó que el programa osito de peluche, influyó de manera significativa en la disminución de conductas agresivas en los niños.

Así como se realizó el diagnóstico del problema, para ello se consultaron diversas teorías que permitieron definir a las dos variables de estudio, es decir, descifrar las causas y consecuencias de las conductas inadecuadas, así como los beneficios de la actividad lúdica para modular dichas conductas; las teorías que corroboran la variable principal son las de Albert Bandura (1986), quien afirma que la agresión es adquirida por aprendizaje observacional, Freud (1968), dice que las agresiones son instintivas. Y la segunda variable se sostiene en las teorías de Lev Semiónovich Vygotsky (1933), quien refiere que el juego surge

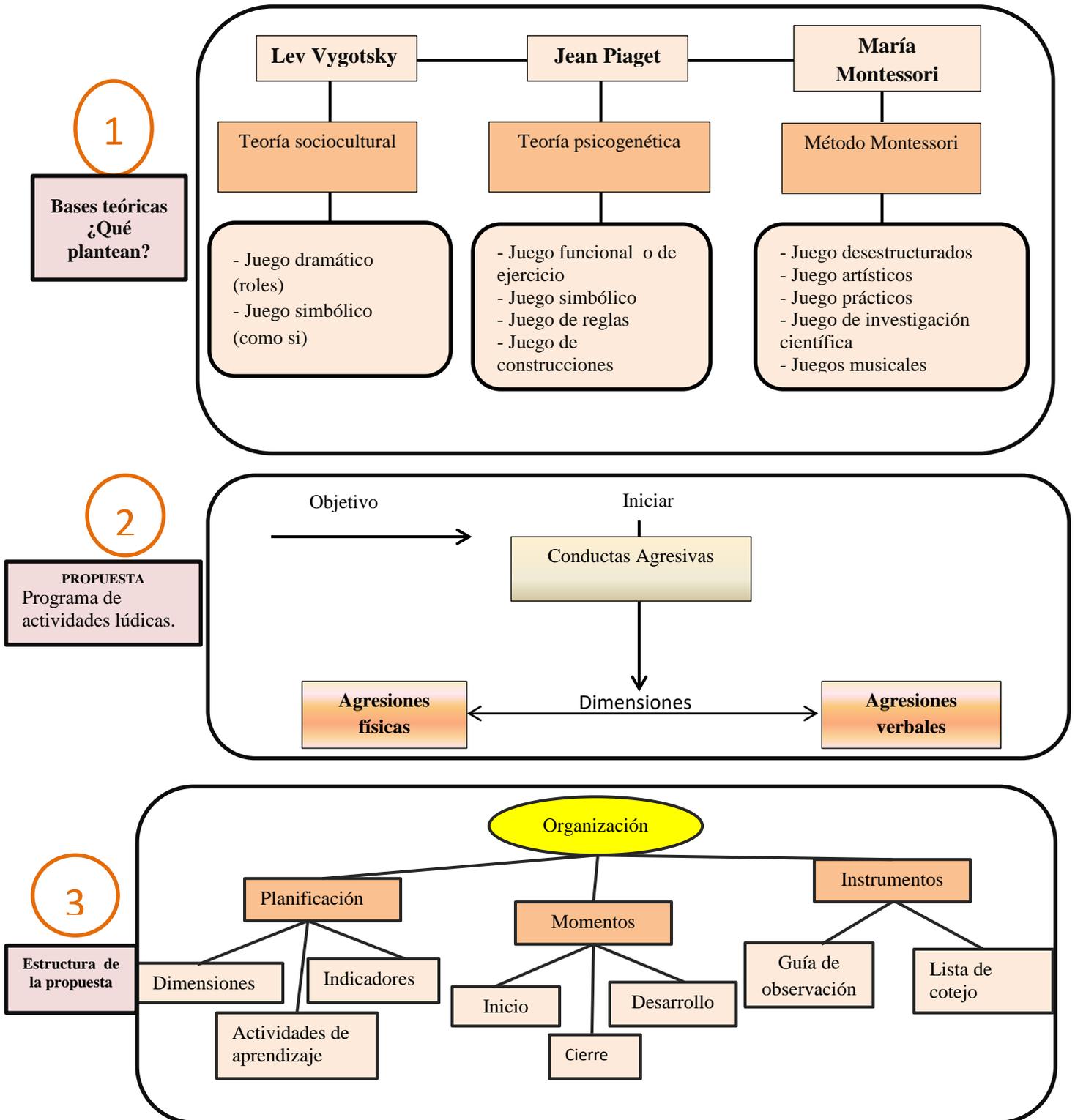
como necesidad de contacto con los demás, Piaget (1956) afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, y finalmente esta María Montessori (1928) quien afirma que para el niño no existe diferencia entre jugar y trabajar, además, que los niños tienen la libertad de elección al jugar.

Del mismo modo, al evaluar los resultados y obteniendo altos porcentajes de agresiones tanto en físicas como verbales y de acuerdo a diversas informaciones obtenidas a través de investigaciones anteriores para encontrar posibles soluciones a dicho problema, se concluye que, los juegos permiten reducir significativamente las agresiones en los niños, lo corrobora la investigación de Miranda Serna (2023), quien en su investigación, Juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años, sus resultados concluyó que los juegos de roles regulan positivamente en las conductas agresivas en los niños de 5 años, con un valor de significancia de 0,001 (pág.6).

Así como también, se elaboró una propuesta didáctica pedagógica con la finalidad de contribuir con la reducción de los comportamientos inadecuados de los niños de preescolar, en este caso de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo. El diseño de la propuesta está conformado por 12 sesiones de aprendizaje y tendrán una duración de dos semanas y dos días.

### 3.4. Esquema de la propuesta.

Figura 3



### **3.5.Desarrollo de la propuesta**

Esta propuesta didáctica referida a disminuir las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo – Cajamarca” está conformada por 12 sesiones de aprendizaje, teniendo en cuenta las 3 dimensiones de la variable independiente, es decir, respeto, autonomía y solidaridad, basados en juegos cooperativos y de autocontrol, respaldado por teorías de diversos autores como Albert Bandura, Sigmund Freud que corroboran la primera principal y para la variable independiente tenemos a Vygotsky, Piaget y María Montessori.

Esta propuesta les permitirá a los niños desarrollar su imaginación, creatividad y el pensamiento crítico a través de diversas experiencias de aprendizaje, así como el compartir materiales, los cuales ayudarán al niño relacionar la nueva información con sus experiencias previas para adaptarlo a sus necesidades. Cuando tienen los juegos a su alcance los convierten en el objeto que ellos andaban buscando, por ejemplo: cuando un niño encuentra una piedra, de inmediato lo convierte en su carro y el espacio en carretera, por lo que empieza a hacerle correr haciendo sonidos que caracterizan a un carro, y así van dándole significado a cada objeto de acuerdo a sus necesidades e intereses (Piaget).

### **3.6.Objetivos de la propuesta.**

#### **A) Objetivo general.**

Contribuir con la disminución de las conductas agresivas, problemática observada en los niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 333 Urcurume Cutervo Cajamarca.

#### **B) Objetivos específicos.**

Diseñar las actividades de aprendizaje para en cierta manera modificar las conductas agresivas de los niños y niñas de 5 años de edad de la IEI N° 333 Urcurume Cutervo Cajamarca.

Evaluar las sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta las dimensiones, respeto, autonomía y solidaridad, a través del instrumento lista de cotejo.

### 3.7.Contenidos de la propuesta.

A continuación se detalla las actividades de aprendizaje que están comprendidas en la propuesta.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<b>Actividades Lúdicas</b>	<b>Agresiones físicas</b>	La actividad lúdica elegida permite que los niños regulen sus emociones, desarrollen habilidades sociales, favorece la resolución de problemas con asertividad, sin agresiones como golpear con objetos a sus compañeros. Con esta actividad se pretende también, averiguar con más exactitud las causas de los comportamientos inadecuados en los niños.	Nos divertimos jugando al rol de padres e hijos
		La actividad lúdica elegida permite a los niños compartir una serie de momentos agradables, emociones positivas, que comprendan la importancia de la buena convivencia entre familia y amigos, así como la importancia de compartir estimulando comportamientos adecuados, los que no darán lugar a agresiones físicas como golpear con puño a sus compañeros por cualquier motivo.	Vamos a divertirnos en el cumpleaños
		La actividad lúdica elegida permite a los niños compartir y elaborar materiales de forma divertida, los beneficia en la socialización con sus pares y desarrollen la capacidad de tolerancia y la empatía, para que de esa forma adquieran la noción de asertividad, lo que les ayudará a solucionar desacuerdos con el diálogo y así evitar agresiones de patear a sus compañeros como suelen hacerlo.	Nos divertimos imitando animales
		La actividad lúdica elegida permite que los niños desarrollen su fuerza, ayuda a aliviar su ansiedad, capacidad de colaboración y desarrollo de su autoestima. De esa manera se estará contribuyendo con la eliminación de la agresión pellizcar en la cara a sus compañeros de aula.	Nos divertimos jugando al jalado de sogas
		Con la actividad lúdica elegida se estará contribuyendo a que los niños desarrollen la empatía, la escucha activa, la resolución de problemas en el momento que hacen su diagnóstico, así como a comprender su cuerpo para cuidarlo y no lastimarlo con agresiones físicas como mordiscos a sus compañeros cuando le molestan.	Nos divertimos jugando a ser doctores
		Con la actividad lúdica elegida se estará contribuyendo a que los niños aprendan a esperar su turno, a ser empáticos, a trabajar en equipo, a que desarrollen su creatividad, autonomía e independencia, así como aprenderán a controlar sus emociones y olvidarse de las agresiones como jalar el cabello a sus compañeros cuando se enoja (actitudes observadas en ellos)	Somos felices atendiendo al público en el restaurante
		La actividad lúdica elegida ofrece a los niños la	

		oportunidad de adquirir un universo de imaginaciones, aprenderán que para que las cosas funcionen se deben respetar determinadas reglas, la resolución colectiva de problemas, el ensayo y error, favorece la autoestima, de esa forma se estará contribuyendo con la disminución de agresiones verbales, como insultos a sus compañeros cuando se enojan.	Nos divertimos construyendo casas
		Con la actividad lúdica elegida se estará contribuyendo a que los niños relajen su cuerpo a través de leves movimientos, les ayuda a autocontrolarse, a pensar antes de actuar, es decir, pensar en la mejor respuesta y favorecer las acciones asertivas con su entorno y dejar de lado agresiones como burlarse de sus compañeros como se ha observado.	Nos divertimos imitando a las tortugas
	<b>Agresiones verbales</b>	Con la actividad lúdica elegida se pretende que los niños adquieran seguridad y confianza en sí mismo, y de esa forma evitar agresiones verbales, como colocar sobre nombres a sus compañeros.	Nos divertimos con nuestra orquesta musical
		Con la actividad lúdica elegida se pretende que los niños adquieran confianza en ellos mismos con lo cual mejoran sus actitudes de acercamiento a los demás y evitar agresiones como dar órdenes de mala manera.	Nos divertimos jugando a los volantines
		La actividad lúdica elegida fomenta la diversión saludable, la interacción con sus amigos, el desarrollo de la atención táctil, mejora su percepción del espacio y agilidad, este juego los ayuda a comprender la importancia de los sentidos; la que contribuirá con la disminución de las agresiones verbales que se han observado, como las críticas destructivas de manera constante entre compañeros.  Los niños desarrollarán su equilibrio y confianza, así como el autocuidado.	Nos divertimos jugando a la gallinita ciega
		Con la actividad lúdica elegida se pretende que los niños desarrollen sus destrezas y habilidades sociales, mejoren su comunicación y lenguaje, además, con dicha actividad se estará contribuyendo a disminuir las agresiones verbales, como amenazas a sus compañeros.	Somos felices vendiendo en el mercado

### 3.8. Evaluación de la propuesta.

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje se propone realizar una evaluación cuantitativa, mediante el instrumento lista de cotejo, siguiendo las dimensiones respeto, autonomía y solidaridad. El mismo que está validada por juicio de expertos, la elección es con una “X” en la escala SI o NO según corresponda, negando o afirmando el logro de la competencia, de acuerdo a las acciones observadas, así como se debe llenar el casillero de las observaciones en caso fuera necesario.

Dimensión: Respeto			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Se muestra respetuoso y con aceptación ante sus compañeros de aula.			
- Valora las opiniones de sus compañeros(as) de aula			
- Muestra iniciativa de diálogo.			
- Muestra empatía ante las dificultades de sus compañeros de aula.			

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

Dimensión: Autonomía			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Expresa sus experiencias de aprendizajes de manera espontánea.			
- Se interesa por descubrir el entorno y comunica sus hallazgos.			
- Propone nuevos juegos.			
- Cuida sus pertenencias fuera y dentro del aula			

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

Dimensión: Solidaridad			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Se preocupa por su compañero que se encuentra en problemas.			
- Soluciona un determinado problema que surgió en el grupo.			
- Comparte sus juguetes con sus compañeros.			
- Colabora con el orden y limpieza de sus pertenencias y del aula.			

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

#### 4. CRONOGRAMA Y DISEÑO DE LA PROPUESTA.

Las actividades de aprendizaje que se detallan a continuación son diseñadas por la autora, apoyada de los esquemas del MINEDU (<https://www.mineduperu.com/>).

Semanas/días	Del 18 de marzo al 02 de abril del 2024				
<b>01</b>	<b>LUNES 18</b>	<b>MARTES 19</b>	<b>MIÉRCOLES 20</b>	<b>JUEVES 21</b>	<b>VIERNES 22</b>
	Nos divertimos jugando al rol de padres e hijos	Vamos a divertirnos en el cumpleaños	Nos divertimos imitando animales	Nos divertimos jugando al jalado de sogas	Nos divertimos jugando a ser doctores
<b>02</b>	<b>LUNES 25</b>	<b>MARTES 26</b>	<b>MIÉRCOLES 27</b>	<b>JUEVES 28</b>	<b>VIERNES 29</b>
	Somos felices atendiendo al público en el restaurante	Nos divertimos construyendo casas	Nos divertimos imitando a las tortugas	Nos divertimos con nuestra orquesta musical	Nos divertimos jugando a los volantines
<b>2</b>	<b>LUNES 1</b>	<b>MARTES 2</b>			
	Nos divertimos jugando a la gallinita ciega	Somos felices vendiendo en el mercado			

#### HORARIO

HORA	MIN	ACTIVIDAD
8:15 a 8:30	15	Ingreso de los niños y registro de asistencia
8:30 a 8:45	15	Revisión del calendario y asamblea
8:45 a 9:45	60	Desarrollo de la unidad o proyecto de aprendizaje
10:30 a 11:00	30	Refrigerio
11:00 a 11:20	20	Recreo
11:20 a 12:20	60	Juego libre en los sectores
12:20 a 12:30	10	Preparación para la salida y el cierre de la jornada

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

**Nombre de la actividad:** Nos divertimos jugando al rol de padres e hijos.



### I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. **IEI** : N° 333 CP. Urcurume - Cutervo.
- 1.2. **Docente** :
- 1.3. **Directora** : Cristina Margot Lozada Rimarache.
- 1.4. **Edad** : 05 años
- 1.5. **Ciclo** :II
- 1.6. **Fecha** :

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Se muestra respetuoso y con aceptación hacia sus compañeros de aula.	
EVIDENCIAS	Dibuja lo que más te llamó la atención de la actividad de hoy y como se cuidaron durante el juego	
ENFOQUE	<p><b><u>DE DERECHOS</u></b>  <b>VALORES: Diálogo y Concertación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ACTITUDES:</b> Facilidad de dialogo con otras personas para construir objetivos y necesidades en común con los padres de familia, estudiantes y docentes.</li> <li>- <b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Las y los docentes buscan y ofrecen soluciones con acuerdos, y los estudiantes practican la discusión para llegar a acuerdos después de la reflexión sobre asuntos públicos</li> </ul>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bienvenida a los niños y niñas</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración.</li> <li>- cantamos una canción “el ratoncito”</li> </ul> <p><i>Un ratón chiquitito quería volar Trataba y trataba y no podía volar Su amiga la rana le quiso ayudar Conjuro un hechizo que lo hizo flotar ¿Qué pasoo? RA RA RA, el ratón subió RE RE RE ¡AY! Se va a caer</i></p> <p><i>RI RI RI ¡AY! Que risa me dio este ratón travieso su pata rompió.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy?</li> <li>Cantamos “Doña semana”</li> <li>¿Les gustó la canción?</li> <li>La docente les cuenta una experiencia que presenció en unos niños.</li> <li><i>Vi a unos niños que estaban jugando en los sectores, de pronto un niño se enojó y le lanzó un juguete en la carita a su amiguito.</i></li> </ul>	<p>Comentario de la docente</p> <p>Canción Tv USB</p>
	<b>Saberes previos</b>	<p>¿Estará bien que le haya lanzado con el juguete? ¿Por qué? ¿A ustedes les han lanzado objetos alguna vez? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron? etc.</p>	
	<b>Problematización</b>	<p>¿Podemos jugar sin golpearlos?</p>	
	<b>Propósito y organización</b>	<p>Que los niños reflexionen sobre las acciones negativas de <i>golpear con objetos a sus compañeros y se comprometan a reducir dichas conductas.</i></p>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>¿Qué será un rol?</p> <p><b>Se les muestra todos los materiales que se utilizarán en la actividad.</b></p> <p>¿Qué observan? ¿Para qué nos servirán el día de hoy? ¿Cómo los podemos usar?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La docente les ofrece contarles una pequeña historia titulada: Martín y su amigo Juan. Anexo2</i></li> </ul> <p>¿Está bien lo que hizo Gabriel? ¿Por qué creen que le lanzó con una roca a su amigo? ¿Eso está bien? ¿Creen que Martín generó un problema? ¿Cómo debería resolver los conflictos Martín? ¿Cómo resolverían ustedes ese conflicto?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego se les menciona las formas de resolver un problema, las técnicas que debemos usar cuando nos enojamos: (Respirar, contar hasta 5, ir a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La historia de Juan y Martin.</li> <li>- Vestimentas de varón y mujer (niños y niñas)</li> <li>- Diferentes utensilios de cocina.</li> <li>- Animales</li> <li>- Otros</li> </ul>

		<p>jugar, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les propone realizar un juego llamado el rol de los padres e hijos.</li> </ul> <p>¿Saben de qué tratará el juego? ¿Han jugado alguna vez? Etc.</p> <p>Los niños proponen los acuerdos de convivencia.</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b> Se les muestra los materiales ¿A qué jugaremos hoy? ¿Cómo jugaremos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les explica que el juego consistirá en que algunos niños harán de papa o hermanos, y algunas niñas harán de mamá o hermanas, y la docente con los otros niños y niñas harán de hijos, y así hasta cumplir con todos los integrantes de una familia que ellos conforman.</li> <li>- El juego se realizará en el sector hogar.</li> </ul> <p><b>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</b> Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad que llevaron a cabo, y cómo se sintieron. Reconocemos lo bien que lo pasamos mientras jugamos y nos comprometemos a resolver nuestros problemas con inteligencia. Dibujan lo que más les llamó la atención de la actividad de hoy y cómo se cuidaron durante el juego.</p>	<p>Sector hogar</p> <p>Guía de observación directa Papel bond Colores Limpia tipo, etc.</p>
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? ¿Por qué? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para llevar a cabo nuestra actividad de hoy?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?, ¿Por qué es importante aprender a jugar sin golpearlos?</p>	<p>Canción de despedida <b>Anexo1</b></p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

Nombre de la actividad : Vamos a divertirnos en el cumpleaños.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; usa palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que lo producen. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Valora las opiniones de sus compañeros(as) de aula	
<b>EVIDENCIAS</b>	Reconoce las emociones que le provocó la actividad del día a través de una ficha de trabajo.	
<b>ENFOQUE DE DERECHOS</b>	<p><b>VALORES: Libertad y Responsabilidad</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Capacidad para elegir voluntariamente y responsablemente la forma de actuar ante la sociedad.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b></p> <p>Las y los docentes promueven acciones pedagógicas donde los estudiantes participen de manera conjunta permitiendo el desarrollo de las competencias y capacidades ciudadanas con respeto y honestidad en la búsqueda del bien común.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas entonando la canción.</li> </ul> <p><b>¿Cómo están?</b> Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KtdgbbXecKQ">https://www.youtube.com/watch?v=KtdgbbXecKQ</a> Luego observan un video titulado: la vida secreta de los niños. ¿Qué han observado?</p>	Canción Oración
	<b>Saberes previos</b>	<p>¿Qué actitudes observaron durante el juego de los niños? ¿Cómo se portaron algunos niños?</p>	
	<b>Problematicación</b>	<p>¿Qué celebraremos hoy? ¿Qué será una celebración?</p>	
	<b>Propósito y organización</b>	<p>Que los niños reflexionen sobre las conductas negativas de <i>golpear con puño a sus compañeros</i> y se comprometan a superar dicho problema.</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b> ¿Ustedes celebran fiestas en casa? ¿Por qué motivos?</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente los menciona que hoy jugaran a celebrar un cumpleaños y que debe llevarse a cabo de la mejor manera, y para ello deben tener cuidado con lastimarse. La docente los muestra la imagen, las rimas de Alexa.</li> </ul> <p>¿Qué observan? ¿Qué dirá Alexa? ¿Quieren que los lea?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>¿Cómo dice? ¿Por qué dirá eso?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente los explica que durante el juego nadie debe agredirse, que cada vez que sientan ira por alguna razón, hagan las rimas de Alexa y otras.</li> </ul> <p>¿Qué harán cuando la manita quiera pegar con puño a sus compañeritos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les entrega los materiales a los niños para que lo exploren y piensen que es lo que podemos hacer con cada uno de ellos. ¿Para qué sirve tales materiales?</li> </ul>	<p>Globos, mesas, platos, golosinas, legos, sillas, música, vela, torta de juguete, regalos de juguete, etc.</p> <p>Rimas, vídeo</p> <p>Disfraces de bailarinas y payasos.</p>

		<p>¿Qué podemos hacer con ellos?, etc.          ¿Dónde podemos jugar? ¿Cómo empezamos?</p> <p><b>Los niños mencionan los acuerdos de convivencia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Simularemos que uno de los niños está cumpliendo años, coordinamos con los niños para que todos colaboren con la decoración del espacio y se iniciará el juego decorando el espacio (aula).</li> <li>- Se organiza a un grupo de niños que harán de animadores del cumpleaños, de payasos, de bailarines, así como la repartición de golosinas, etc.</li> <li>- La docente estará observando atentamente para ver si alguien muestra agresión como jalones de cabello, si fuera el caso interviene positivamente y lo anota para conversarlo después de la actividad.</li> </ul> <p><b>ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de que todos los niños se hayan divertido bailando mucho, finaliza la actividad.</li> <li>- Luego todos los niños recostados en el suelo, cierran sus ojos y comienzan a recordar todas las actividades que se han realizado y lo comentan con su docente.</li> <li>- Se expresan libremente sobre la experiencia del día.</li> </ul> <p><b>Se les reparte fichas de trabajo con las emociones, ellos colorean a la carita que les identifica como se sintieron durante el juego.</b></p> <p>¿Cómo me sentí? (<b>anexo1</b>), ¿Por qué pintaste esta carita?</p>	<p>Fichas de trabajo con las emociones.          Colores          Limpia tipo, etc.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Evaluación y Meta cognición.</p>	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Alguien se agredió durante el juego?, ¿Cómo?, ¿Por qué?, ¿Qué fue lo que más les llamó la atención del juego? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para el juego?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

Nombre de la actividad : Nos divertimos imitando animales.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los demás a través de palabras o acciones.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Muestra iniciativa de diálogo	
EVIDENCIAS	Reconoce el comportamiento de los animales en una ficha de trabajo	
ENFOQUE DE DERECHOS	<p>VALORES: Libertad y Responsabilidad</p> <p>ACTITUDES: Capacidad para elegir con compromiso la forma de actuar dentro de la sociedad, recordando sus derechos y deberes.</p> <p>SE DEMUESTRA CUANDO:</p> <p>Los docentes ayudan a los niños y niñas en la práctica de sus derechos y deberes en relación con sus pares y adultos.</p>	

### SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bienvenida a los estudiantes</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos: Doña Semana.</li> </ul>	audio vídeo tv USB
	<b>Saberes previos</b>	¿Qué hicimos el día de ayer?, ¿Qué aprendimos?, ¿Cómo lo aprendimos?, ¿Qué paso cuando Jeremy empujó a David durante el juego?	
	<b>Problematización</b>	¿Cómo debemos jugar?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños reflexionen sobre la agresión arañar a sus compañeros y se comprometan a no practicarla.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Ayer David sufrió un accidente ¿Qué le paso?, ¿qué debemos hacer para no vuelva a suceder?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos niños simulan una pelea donde uno de ellos se enoja mucho, por lo que le da un arañazo al otro y supuestamente sangra. ¿Qué ha pasado?, ¿Qué puede pasar cuando nos agredimos entre compañeros?</li> <li>- La docente vuelve a recalcar las preguntas sobre técnicas de relajación para controlar impulsos, los niños responden y van a practicarlos durante la actividad de hoy.</li> </ul> <p><b>Proponen los acuerdos de convivencia.</b></p> <p>¿Qué materiales necesitaremos hoy para jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente los menciona que irán a jugar al patio y que jugarán durante 60 minutos, es decir, salimos a las 10: 00 am y regresamos al aula a las 11: 00 am.</li> </ul> <p>¿A dónde iremos a jugar? ¿Cómo iremos? ¿Cuánto tiempo estaremos jugando?, ¿A qué hora regresaremos?</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b> Observan un vídeo motivador. Youtube:</p>	<p>Tempera roja</p> <p>Máscaras de animales como oveja, perro, zorro</p> <p>Musica, petates</p> <p>Colchonetas</p> <p>Reloj</p>

		<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-woBlI2WWHg">https://www.youtube.com/watch?v=-woBlI2WWHg</a>  ¿Qué observaron?, ¿Qué pasa cuando no obedecemos?  ¿Cómo se portaron los hurones de peluche?  Se les muestra todo el material disponible para el juego y se les pregunta: ¿por qué es importante cumplir nuestros acuerdos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se sientan en el piso en forma circular, luego la docente coloca en el centro las máscaras volteadas de los animales antes mencionados, tres máscaras de cada uno, se les pide que elijan al azar una máscara cada uno, lo voltean y si por ejemplo descubren que les tocó un perro, se ponen la máscara e imitan al perro.</li> <li>- Luego se les pide que cuando la docente haga el sonido del perro, todos los perros se agrupan, y así hasta que todos los animales se hayan agrupado.</li> <li>- Para finalizar el juego se les pondrá una canción, bailan formando un trencito, luego se dirigen al aula bailando.</li> <li>- Ya en el aula, la docente comenta sobre la actividad del día.</li> </ul> <p><b>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</b>  Comentamos a los niños que se les repartirán unas <b>fichas donde ellos van a encerrar al animal que les parece agresivo.</b>  ¿Por qué encerraste a ese animal?, ¿Por qué crees que es agresivo? ¿Qué harán los animales cuando se enojan?</p>	Ficha de trabajo
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	¿Cómo se sintieron?, ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para jugar?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?	Canción de despedida

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

Nombre de la actividad : Nos divertimos jugando al jalado de soga.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Muestra empatía ante las dificultades de sus compañeros de aula.	
EVIDENCIAS	Identifica su actividad favorita en una ficha de trabajo	
ENFOQUE  ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	VALORES: Empatía ACTITUDES: capacidad para ponerse en el lugar del otro y brindarle apoyo en una determinada situación difícil. SE DEMUESTRA CUANDO: Los docentes valoran y subrayan perennemente sucesos espontáneos de los niños, en beneficio de otros, dirigidos a restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.	

### SECUENCIA METODOLÓGICA:

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción a los estudiantes</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Bienvenida a los niños entonando la canción titulada, todos a movernos. Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sQKLh16-dSM">https://www.youtube.com/watch?v=sQKLh16-dSM</a></li> </ul> <p>¿Les gusto el video? ¿De qué trato? ¿Les gustaría realizar esos movimientos? ¿Por qué?</p>	Video USB Tv
	<b>Saberes previos</b>	¿Qué aprendimos ayer? ¿Cómo lo aprendimos?	
	<b>Problematización</b>	¿Qué aprenderemos hoy?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños reflexionen sobre su comportamiento y se olviden de pellizcar a sus compañeros.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sentados en círculo la docente con los estudiantes comentan sobre la importancia de no agredirnos entre compañeritos y en general entre adultos, también se les comunica que sus padres vendrán hoy a jugar fútbol en el patio de la IE.</li> </ul> <p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente ha comunicado con anticipación a los padres de familia para que participen de la actividad, en la cual simularán que juegan vóley, de pronto una madre de familia le da un pellizco en el brazo a otra, por lo que se ponen a pelear en presencia de todos los niños espectadores, se les sugiere estar atentos al juego de sus padres.</li> <li>- Luego las madres de familia se van, nos sentamos en el patio con los niños y reflexionamos sobre lo sucedido....</li> </ul> <p><i>¿Qué ha sucedido? ¿Eso estará bien?, ¿Por qué? ¿Qué le dirían a sus padres llegando a casa?</i></p> <p><i>¿Qué es lo que necesitan aprender sus padres para controlar su ira?, ¿Qué le aconsejarían a sus padres?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente les comenta las consecuencias de nuestros actos....</li> <li>- Empezaremos la actividad de hoy y para ello se les</li> </ul>	Soga de 06 metros, tizas, etc.  Pelotas

		<p>muestra una cuerda.</p> <p>¿Conocen a éste objeto?, ¿Cómo se llama?, ¿Qué podemos hacer con él? ¿Cómo podemos jugar con él?</p> <p>- Se les comenta que se organizarán en dos grupos iguales para jugar con la sogá, es decir, como son 8 niños y niñas se organizan en dos grupos de 4, entonces 4 niños jalarán la sogá hacia la derecha y los otros 4 a la izquierda; para ello se dibujará en el piso una línea intermedio, el grupo que arrastre a su cancha al otro grupo habrá ganado y finaliza el juego.</p> <p><b>RELAJACIÓN</b></p> <p>Todos los niños se recuestan en el piso decúbito dorsal, cierran sus ojos y comienzan a estirar sus extremidades superiores e inferiores mientras piensan en el juego que realizaron tanto ellos como sus padres.</p> <p><b>ASAMBLEA PARA EXPLICAR EL TRABAJO QUE DESARROLLARON.</b></p> <p>Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad lúdica que llevaron a cabo y cómo se sintieron. ¿Será bueno agredirnos con patadas entre nosotros? ¿Por qué? Etc.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA.</b></p> <p>Reconocemos lo bien que lo pasamos durante el juego.</p> <p><b>En una ficha de trabajo los niños colorean la imagen que más les gusta.</b></p>	<p>Fichas de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Limpia tipo, etc.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Evaluación y Meta cognición.</p>	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para jugar hoy?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p>Despedimos a los niños y niñas entonando una canción.</p> <p>Youtube:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=t5CPdXAqMz0">https://www.youtube.com/watch?v=t5CPdXAqMz0</a></p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

Nombre de la actividad : Nos divertimos jugando a ser doctores.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana, asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Expresa sus experiencias de aprendizaje de manera espontánea.	
<b>EVIDENCIAS</b>	Dibuja lo que más les gustó de la actividad.	
<b>ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</b>	<p><b>VALORES: Solidaridad</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> debemos estar dispuestos a apoyar al prójimo cuando se encuentre en alguna situación difícil o cuando nos lo pida.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b></p> <p>Los estudiantes y docentes muestran su apoyo a cualquier integrante de la institución que se encuentre atravesando por determinados problemas.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción a los estudiantes</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas observan un vídeo <b>de un hospital. Youtube:</b></li> </ul> <p style="color: blue;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=cY8YgU1miFY">https://www.youtube.com/watch?v=cY8YgU1miFY</a></p> <p>¿Les gustó el video?, ¿de qué trató?, ¿Los niños querían ir al hospital con su mamá?, ¿Por qué?</p>	Video USB Tv, etc.
	<b>Saberes previos</b>	¿Ustedes conocen el hospital?, ¿Cuándo fueron?,	
	<b>Problematización</b>	¿Para qué van las personas a un hospital?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños reflexionen sobre su conducta y se olviden de agredir con mordiscos a sus compañeros.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p style="text-align: center;"><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente los lleva una carta de su sobrina Valentina de 4 añitos, en la carta va la foto de Valentina:</li> <li>- Hoy los he traído algo para compartir con ustedes, se les muestra la carta y pregunta: ¿Qué observan?</li> </ul> <p>¿Quién creen que será ella, mostrando la foto de Valentina? ¿Les gustaría saber lo que dice la carta de Valentina? ¿Qué creen que dirá?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente abre el sobre y lee en voz alta y con claridad. Valentina dice:</li> </ul> <p>Querida tía, no quiero ir más a mi jardín porque mi compañerita Nicoll me ha mordido mi manito cuando estuvimos jugando, me ha salido mucha sangre, mañana no iré a jugar con ella porque seguro me vuelve a morder, estoy muy triste.</p> <p>¿Qué creen que pasará con Nicoll? ¿Por qué habrá mordido a Valentina? ¿Será porque quería comer carne? ¿A quién le darían un consejo para que controle su ira? ¿Qué consejo le darían a Nicoll?, ¿Qué debe hacer Nicoll cuando siente ganas a arañar</p>	Botiquín de juguete, disfraz de enfermera, muñecas, ropa de muñecas, petates, tinas, algodón, alcohol, etc.  Tempera color rojo  Papel bond Colores Limpia tipo, etc.

		<p>a sus compañeritos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos y reflexionamos sobre el caso de valentina y nos comprometemos a jugar sin lastimarnos.</li> </ul> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b>  Se les muestra todo el material disponible para el juego y se les pregunta: ¿Ustedes conocen a estos materiales? ¿Para que servirán cada uno de estos materiales?  Luego todos van al sector de ciencias.</p> <p>Las niñas se disponen a vestirse de enfermeras y los niños de doctores, cuando llegan los pacientes, los reciben y los curan utilizando los diferentes materiales del sector ciencias.</p> <p>Se prepararan espacios de triaje, emergencias, pediatría, odontología, sala de operaciones, etc.</p> <p><b>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</b>  Comentamos a los niños y niñas las consecuencias de dar mordiscos a nuestros compañeritos y a cualquiera que nos rodea.  En una hoja de papel bond, dibujan lo que más les gustó de la actividad de hoy.</p>	
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿A qué jugamos hoy?, ¿les gusta jugar con estos materiales?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</p>	Canción de despedida

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

Nombre de la actividad : Somos felices atendiendo al público en el restaurante.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes actividades lúdicas de la vida cotidiana asumiendo diferentes roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Se interesa por descubrir el entorno y comunica sus hallazgos	
<b>EVIDENCIAS</b>	Identifican las acciones que les gusta y disgusta en una ficha de trabajo.	
<b>ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>VALORES:</b> Solidaridad</li> <li>- <b>ACTITUDES:</b> Tener la disposición de apoyar a cualquier persona que tenga necesidades de diferente índole y que solo(a) no lo puede lograr.</li> <li>- <b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Los estudiantes y docentes muestran su apoyo a cualquier integrante de la institución que se encuentre atravesando por determinados problemas.</li> </ul>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción a los estudiantes</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Bienvenida a los niños entonando una canción. Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=s92EtGl6FQc">https://www.youtube.com/watch?v=s92EtGl6FQc</a></li> </ul> <p>¿Les gustó la canción?, ¿De qué trató?, ¿Se divirtieron? Se sientan en pose de meditación, a la voz de tres inhalan y exhalan las veces que sean necesarias.</p>	Video USB Tv, etc.
	<b>Saberes previos</b>	¿Qué hemos hecho? etc.	
	<b>Problematización</b>	¿Para qué lo hacemos?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños recapaciten y no practiquen las agresiones como jalar el cabello a sus compañeros de aula.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les comenta a los niños que al llegar al jardín se le vio a un niño de otra sección jalarle el cabello a una niña cuando estaban jugando en el patio.</li> </ul> <p>¿Qué creen que habrá pasado? ¿Por qué el niño habrá hecho eso? ¿Ustedes harían eso hoy cuando vayamos a jugar? etc.</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b></p> <p>¿Cómo podemos ayudar al niño que jaló el cabello a la niña? ¿Dónde podemos buscar información? ¿Encontraremos información en sus trabajos realizados anteriormente? También pueden observar un corto video titulado: Las posturas de los animales Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY">https://www.youtube.com/watch?v=LOYxOzMUGAY</a></p> <p>¿Ahora ya sabemos cómo aconsejar al niño que jala el cabello a su compañera?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les comenta que hoy irán a jugar en la cocina, para ello se les invita a observar el sector cocina: ¿Ustedes conocen a estos utensilios? ¿Para que servirán cada uno? ¿Cómo los usan ustedes? ¿Qué les gustaría hacer en la cocina?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos los niños cooperan en la cocina así como</li> </ul>	Cocina, diversos utensilios de cocina. Video  Cobertor de cabello

		<p>en el momento de servir a los comensales en el restaurante, deben estar bien presentables.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se observa el trato que se dan entre ellos</li> </ul> <p>¿Cómo se trataron durante el juego? ¿Hubo alguna agresión entre ustedes? ¿Cuál fue el motivo?</p> <p><b>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos a los niños que haremos un pequeño recuerdo del juego y como nos sentimos jugando.</li> </ul> <p>¿Cómo se sienten cuando juegan? ¿Cuándo jugamos también se nos quita las ganas de agredir a alguien?</p> <p>Finalmente se les entrega una ficha conteniendo diversas imágenes, para que observen y coloreen la acción que más te gusta</p>	<p>Mandiles</p> <p>Papel bond</p> <p>Limpia tipo, etc.</p>
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿Les gusta jugar en el sector cocina?, ¿Por qué?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p>¿Qué acciones debemos evitar aprender? ¿Por qué?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

Nombre de la actividad : Nos divertimos construyendo casas.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación, relacionadas con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</li> </ul> <p>Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.</p>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Propone nuevas actividades lúdicas	
<b>EVIDENCIAS</b>	Dibujan lo que han construido con los legos.	
<b>ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</b>	<p><b>VALORES:</b> Equidad y justicia</p> <p><b>ACTITUDES:</b> Capacidad para darle a cada uno lo que le corresponde.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Los niños y niñas comparten los materiales, espacios, etc. disponibles en la IE con igualdad, todos deben tener las mismas oportunidades de jugar, utilizar los juegos que les gusta, etc.</p>	



		<p>resolver los problemas? ¿Cómo? ¿Lo que paso entre Juan y Gabriel, será un problema? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué podemos sugerir a Juan para que construya, para que ya no se enoje Gabriel por haber construido una casa igual que él? ¿Qué le sugieren ustedes? ¿Podemos sugerirle que construya una piscina, un carro?, etc.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN (DE LO VIVENCIAL A LO SIMBÓLICO).</b> Dibujan lo que han construido.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN (ponen en común lo aprendido)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se expresan libremente explicando su trabajo realizado.</li> </ul> <p>¿Qué has construido? ¿Cómo lo has construido? ¿Qué has utilizado para construir? Etc.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversamos con los niños y niñas sobre lo que hemos hecho durante el día y como debemos evitar insultar con palabras soeces a los compañeros y a cualquier persona.</li> </ul> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>¿Han tenido algún conflicto antes? ¿Me lo puedes contar?, ¿Cómo lo resolviste?, ¿Alguien te ayudó a resolverlo?</p>	<p>Papel bond</p> <p>Limpia tipo, etc.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Evaluación y Meta cognición.</b></p>	<p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Cómo lo resolviste?, ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?</p> <p><i>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre venimos (bis).</i></p>	<p>Canción de despedida.</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

Nombre de la actividad : Nos divertimos imitando a las tortugas.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
<b>CRITERIOS DE EVALUACION</b>	Cuida sus pertenencias dentro y fuera del aula	
<b>EVIDENCIAS</b>	Se dibuja a si mismo evidenciando sus emociones en una ficha de trabajo	
<b>ENFOQUE DE DERECHOS</b>	<p><b>VALORES: Diálogo y Concertación</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Capacidad para practicar la tolerancia y por ende, respetar las diferentes opiniones para de esa manera llegar a acuerdos significativos en bien de todo un grupo.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Los docentes e estudiantes practican los valores como: El respeto, la libertad de expresión, etc.</p>	

**SECUENCIA METODOLÓGICA:**

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<p align="center"><b>INICIO</b></p>	<p align="center"><b>Motivación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de los estudiantes</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas observamos un video al mismo tiempo que cantamos y hacemos todos los movimientos que vemos en el video Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Fto2QDXKkQI">https://www.youtube.com/watch?v=Fto2QDXKkQI</a></li> </ul> <p>¿Les gusto hacer esos movimientos?, ¿Cómo se sienten?</p>	<p align="center">Video Tv Usb</p>
	<p align="center"><b>Saberes previos</b></p>	<p>¿Qué otros movimientos podemos hacer para relajarnos?</p>	
	<p align="center"><b>Problematización</b></p>	<p>¿Para qué nos sirven los movimientos corporales?</p>	
	<p align="center"><b>Propósito y organización</b></p>	<p>Que los niños recapaciten sobre su conducta a través de las interacciones con sus pares.</p>	
<p align="center"><b>DESARROLLO</b></p>	<p align="center"><b>Gestión y acompañamiento</b></p>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>La docente junto con los niños en asamblea comenta sobre la actividad de hoy. Se les muestra los disfraces de tortuga. ¿Qué serán? ¿Los conocen?</p> <p><i>¿Qué podemos hacer con estos disfraces?</i></p> <p><i>La docente les comenta a los niños y niñas que el día de hoy, jugaremos a imitar a la tortuga.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les recuerda que nadie debe burlarse de nadie, por ningún motivo.</li> </ul> <p><i>¿A qué vamos a jugar?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La docente les comenta que deben ser muy cuidadosos con sus palabras y acciones a la hora de jugar.</i></li> </ul> <p><b>Los niños proponen los Acuerdos de convivencia.</b></p> <p><i>¿Dónde jugaremos?</i></p> <p><i>¿Cómo debemos salir al patio?</i></p> <p>Luego les propone salir al patio para jugar.</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b></p> <p>Se les entrega los materiales para explorarlo, Luego ayudamos a ponerse el disfraz, simulamos que somos tortugas y que caminamos haciendo movimientos con gran lentitud, como se mueven las tortugas.</p>	<p>Títeres del patito feo</p> <p>Caparazón de tortugas hechos de cartón, objetos que servirán de obstáculos para la tortuga al caminar.</p> <p>Papel bond</p>

		<p>- Esto juego favorece al niño para tener mayor conciencia y control de su cuerpo. Se puede agregar también un circuito con obstáculos y simular los movimientos de la tortuga tratando de pasar el obstáculo para hacerlo más divertido el juego.</p> <p><b>ACUERDO O TOMA DE DECISIONES</b> Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad lúdica que llevamos a cabo y de cómo se sintieron. Reconocemos lo bien que lo pasamos mientras jugamos. <b>En una hoja de papel bond se dibujan a ellos mismo, cómo se sintieron durante el juego.</b></p>	Colores Limpia tipo, etc.
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Qué hicimos hoy? ¿Qué fue lo que aprendimos hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesité?, ¿para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	Canción de despedida

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

Nombre de la actividad : Nos divertimos con nuestra orquesta musical.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.</li> </ul>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Se preocupa por sus pares cuando se encuentra en problemas	
EVIDENCIAS	Manifiesta sus apreciaciones acerca de la historia escuchada.	
ENFOQUE: ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	<p><b>VALORES: Empatía</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Capacidad para ponerse en el lugar del otro para apoyarlo en situaciones difíciles sin criticar.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Los docentes valoran el trabajo de cada estudiante por más pequeño que sea puesto que el niño lo hace de acuerdo a sus posibilidades.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de los niños y niñas</li> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas entonando una canción, los niños se junta en parejas para cantar.</li> </ul> <p><b>Sube la hormiguita haciendo cosquillitas</b> <b>Da unos tres pasitos uno dos y tres(bis)</b></p>	<p>Canción papelotes Limpia tipo, etc. Cuento</p>
	<b>Saberes previos</b>	¿Qué es lo que más le ha gustado de todo lo que venimos haciendo? ¿Por qué?	
	<b>Problematización</b>	¿Qué les gustaría hacer siempre? ¿Por qué?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños reflexionen y se comprometan a practicar la resolución de problemas de manera asertiva.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversamos sobre cómo nos estamos sintiendo durante todos los días de juego.</li> <li>- Luego se les propone escuchar un cuento corto titulado, el orejón. Anexo1-act.9</li> <li>- La docente lee el cuento, cada párrafo con una imagen alusiva al texto, se lee en forma clara y señalando las letras.</li> </ul> <p>¿Qué les parece el trato que le daban sus compañeros a Henry? ¿Está bien poner apodos a las personas? ¿Qué será un apodo? ¿Será malo? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de la conversación se les comenta que vamos a salir a jugar al patio de la IE.</li> </ul> <p>Los niños proponen los Acuerdos de convivencia. <i>¿Cómo debemos salir al patio?, ¿Cómo nos comportamos. ¿Cómo debemos jugar para que todo nos salga bien?, ¿Cómo debemos jugar?</i></p> <p>Reunidos en el patio de la IE, todos sentados los niños y docente en forma circular, conversan sobre el juego que realizaron el día anterior. <i>¿Qué materiales usamos el día de ayer?</i></p>	<p>Instrumentos de música, disfraces de baile para niños y niñas, sombreros, etc.</p>

		<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <p>Ya en el patio Se les muestra materiales con los que trabajarán. ¿Conocen a éstos objetos? ¿Cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿Para qué sirven?</p> <p>Si no dan su opinión se les explica que realizarán una actividad que consiste en simular que somos una banda de músicos que estamos organizando un baile, para ello los niños se disfrazan unos de músicos y otros de bailarines, los niños a los que les tocó imitar a los músicos tocan sus instrumentos y los demás bailan.</p> <p><b>RELAJACIÓN</b></p> <p>Todos los niños se recuestan en el piso decúbite dorsal, cierran sus ojos y comienzan a estirar sus extremidades superiores e inferiores mientras piensan en el juego que realizaron.</p> <p><b>ASAMBLEA PARA EXPLICAR EL TRABAJO QUE DESARROLLARON.</b></p> <p>Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad lúdica que llevaron a cabo y cómo se sintieron.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA.</b></p> <p>En una hoja bond los niños y niñas dibujan lo que les gustó y lo que no les gustó de la historia de Henry</p> <p>Al finalizar explican cómo se sintieron durante el juego y si alguno de sus compañeritos se pusieron apodos durante el juego.</p>	<p>Papel bond Colores Limpia tipo, etc.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Evaluación y Meta cognición.</p>	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para jugar hoy?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

Nombre de la actividad : Nos divertimos jugando a los volantines.

Fecha :

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Los realiza en diferentes situaciones cotidianas de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Soluciona un determinado problema que surgió en el grupo.	
<b>EVIDENCIAS</b>	Dibuja las acciones que realizó en el patio con plastilina	
<b>ENFOQUE:</b> <b>ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</b>	<p><b>VALORES: Empatía</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Capacidad para ponerse en el lugar del otro para apoyarlo en situaciones difíciles sin criticar.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Los docentes valoran el trabajo de cada estudiante por más pequeño que sea puesto que el niño lo hace de acuerdo a sus posibilidades.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy?</li>   <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas observando un video reflexivo: Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oqMU023IEPE">https://www.youtube.com/watch?v=oqMU023IEPE</a></li> <li>¿Les gustó el video?</li> </ul>	Video Tv Usb, etc.
	<b>Saberes previos</b>	¿Dónde se encontraban el gato con el conejo? ¿Qué hicieron con el puente? ¿Quiénes cayeron?	
	<b>Problematización</b>	¿Qué pasó con el conejo y el gato? ¿Por qué gritaba el gato?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños reflexionen sobre las conductas negativas como dar órdenes de manera inadecuada y se comprometan a modularlas.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>ASAMBLEA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunidos con los niños y niñas conversamos sobre el video observado y la importancia de mantener la calma ante un conflicto grande o pequeño.</li> </ul> <p>¿Qué les pareció lo que hicieron el gato y el conejo en el puente? ¿Quién gritaba y daba órdenes? ¿Qué será una orden?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les invita a salir al patio de la IE.</li> </ul> <p><b>Los niños proponen los Acuerdos de convivencia.</b></p> <p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p> <p>En el patio ya deben estar todo el material con el que llevarán a cabo la actividad lúdica.</p> <p>¿Cómo jugaremos con esos materiales? ¿Qué sugieren hacer con ellos?, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les explica que realizarán una actividad que consiste en formar filas para empezar el juego, una vez formados empezarán uno a uno a correr por unos pisos delgados hasta llegar a la colchoneta grande y ahí dar el volantín, se les recuerda siempre que se deben pedir las cosas por favor, sin dar órdenes de mala manera.</li> <li>- Una vez hayan dado el volantín, se levantan y nuevamente se ubican detrás de la fila hasta que les vuelva a tocar su turno, y así sucesivamente hasta que todos participen de la actividad.</li> </ul>	Colchonetas, pisos, dados, etc.

		<p><b>RELAJACIÓN</b></p> <p>Todos los niños se recuestan en el piso decúbito dorsal, cierran sus ojos y comienzan a estirar sus extremidades superiores e inferiores mientras piensan en el juego que realizaron.</p> <p><b>ASAMBLEA PARA EXPLICAR EL TRABAJO QUE DESARROLLARON.</b></p> <p>Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad lúdica que llevaron a cabo y la importancia de no agredir con gritos a vuestros compañeritos.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA.</b></p> <p><b>Realizan dibujos de ellos mismos jugando en el patio con plastilina de diferentes colores.</b></p> <p>Al finalizar explican cómo se sintieron durante el juego y si alguno de sus compañeritos se gritaron y/o insultaron durante el juego.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Limpia tipo, etc.</p> <p>Plastilina de diferentes colores.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Evaluación y Meta cognición.</p>	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes mejorar, cómo? ¿Qué necesitamos para jugar hoy?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

Nombre de la actividad : Nos divertimos jugando a la gallinita ciega.

Fecha :

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Comparte sus juguetes con sus compañeros	
EVIDENCIAS	Dibujan y colorean la actividad que realizaron en el día	
ENFOQUE: ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	<p><b>VALORES: Equidad y justicia</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Consiste en darle a cada uno lo que le corresponde, ni más ni menos que al otro.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Las(os) docentes enseñan a sus estudiantes que se deben compartir todo por igual, los espacios, diversos materiales a su alcance, etc.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas observando un video titulado: levanta la mano. Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo">Levantando las manos – canta juego</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo">https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo</a></li> </ul> ¿Qué les pareció la canción?	Video Tv Usb, etc.
	<b>Saberes previos</b>	¿Cómo se sintieron?	
	<b>Problematización</b>	¿Qué creen que haremos hoy?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños recapaciten sobre las conductas negativas como hacer críticas destructivas a sus compañeros y se comprometan a superarlas.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b>                      ¿Saben qué haremos hoy?                      La docente comenta y explica lo que harán hoy.                      ¿Qué haremos? ¿Cómo debemos comportarnos siempre?                      ¿Qué debemos hacer cuando alguien se equivoca y hace mal las cosas? ¿Estará bien que le digan que le critiquen porque se equivocó? ¿Por qué? ¿Qué será una crítica?</p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b>                      Se les presenta los materiales, y después de algunas preguntas se les hace conocer en qué consiste, luego forman un círculo bien cerrado y en el centro del círculo estará un objeto por ejemplo puede ser una moneda, un billete, etc. Al cual dos niños tendrán que encontrarlo con los ojos vendados con una máscara de gallina, el que lo encuentre elegirá a dos niños más del público y le entregará las máscaras para que haga lo mismo, y así hasta que todos hayan participado del juego.                      ¿Alguien se equivocó durante el juego? ¿Qué le dirían a su compañerito que se equivocó? ¿Creen que lo hizo a propósito?, etc.</p> <p><b>RELAJACIÓN</b>                      Todos los niños se recuestan en el piso decúbito dorsal, cierran sus ojos y comienzan a estirar sus extremidades superiores e inferiores mientras piensan en el juego que realizaron.</p>	Máscara de gallina para vendas, un pollito de tamaño mediano, un reloj.

		<p><b>ASAMBLEA PARA EXPLICAR EL TRABAJO QUE DESARROLLARON.</b></p> <p>Finalizado el juego, en asamblea dialogamos acerca de la actividad lúdica que llevaron a cabo, cómo se sintieron y su importancia.</p> <p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA.</b></p> <p><b>En una hoja de papel bond dibujan y colorean lo que hicieron el día de hoy.</b></p> <p>Al finalizar expresan libremente cómo se sintieron durante el juego y comentan si alguno de sus compañeritos obedeció de buena manera a su maestra.</p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Limpia tipo, etc.</p>
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Puedes hacerlo diferente, cómo? ¿Qué necesitamos para jugar hoy?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	<p>Canción de despedida</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

Nombre de la actividad : Somos felices vendiendo en el mercado.

Fecha :



### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
		05 AÑOS
<b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Colabora con el orden y limpieza de sus pertenencias, así como del aula.	
<b>EVIDENCIAS</b>	Dibuja otros posibles productos que se puede vender en el mercado.	
<b>ENFOQUE: ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</b>	<p><b>VALORES: Equidad y justicia</b></p> <p><b>ACTITUDES:</b> Consiste en darle a cada uno lo que le corresponde, ni más ni menos que al otro.</p> <p><b>SE DEMUESTRA CUANDO:</b> Las(os) docentes enseñan a sus estudiantes que se deben compartir todo por igual, los espacios, diversos materiales a su alcance, etc.</p>	

## SECUENCIA METODOLÓGICA

MOMENTOS	PROCESO PEDAGÓGICO	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control de asistencia</li> <li>- Saludo a Dios con una oración y cantamos una canción “Jesusito de mi vida”</li> <li>- Nos ubicamos en el calendario ¿Qué día será hoy? Cantamos Doña Semana.</li> <li>- Damos la bienvenida a los niños y niñas observando un video titulado: <b>si eres feliz canta.</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aN_EvIKPxrE">https://www.youtube.com/watch?v=aN_EvIKPxrE</a>                      ¿Qué les pareció la canción?, ¿Se divirtieron?</li> </ul>	Video Tv Usb, etc.
	<b>Saberes previos</b>	¿Qué canciones divertidas conocen?	
	<b>Problematización</b>	¿Cómo se sienten ahora?	
	<b>Propósito y organización</b>	Que los niños comprendan que las amenazas son actitudes negativas y que se comprometan no practicarlas.	
<b>DESARROLLO</b>	<b>Gestión y acompañamiento</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente comenta a los niños y niñas que, cuando veía jugar a unos niños de primaria, escuchó que uno de ellos amenazó con pegarle cuando salían a casa.</li> </ul> <p>¿Estará bien que se amenacen con golpearse entre compañeritos? ¿Qué será una amenaza? ¿A ustedes les han amenazado antes? ¿Cómo?</p> <p>¿A qué jugaremos hoy?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente los explica lo que es una amenaza y por qué no deberían practicarla en ningún caso.</li> <li>- Se les indica cómo saldrán al patio para realizar la actividad del día. ¿Cómo jugaremos? ¿Debemos mal tratar a alguien con amenazas durante el juego?</li> </ul> <p><b>Los niños proponen los Acuerdos de convivencia.</b></p> <p><b>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</b></p> <p>Se les presenta los materiales, y después de algunas preguntas se les explica que el juego consiste en que cumplirán la función de vendedores de diferentes productos de primera necesidad en el mercado, para ello elegirán qué es lo que les gustaría vender y se les proporciona todos los materiales necesarios.</p> <p>En grupos de cuatro los niños instalan sus negocios de lo</p>	Mesas, variedad de frutas y verduras, arroz, azúcar, aceites, pan, canastas, billetes y monedas de papel, etc.

		<p>que ellos eligieron, pondrán un nombre a su negocio, otros niños serán los compradores, etc.</p> <p><b>ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES</b> Finalizado el juego, dialogamos acerca de la actividad y cómo se sintieron.</p> <p><b>En una hoja de papel bond dibujan los productos que vendieron y como vendieron en el mercado.</b></p>	<p>Papel bond</p> <p>Colores</p> <p>Limpia tipo, etc.</p>
<b>CIERRE</b>	Evaluación y Meta cognición.	<p>¿Cómo se sintieron?, ¿Qué fue lo que hicieron hoy? ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿En qué tuviste dificultad? ¿Por qué? ¿Qué necesitamos para jugar hoy?, ¿Para qué nos servirá el juego que realizamos hoy?</p> <p><b>Llego la hora mis amiguitos de despedirnos del jardincito, hasta mañana todos decimos y muy contentos siempre volvemos (bis)</b></p>	<p>Canción de despedida</p>

### 5. ¿Cómo regular positivamente el comportamiento inadecuado de los niños?

Para regular de manera positiva las conductas inadecuadas de los niños en el aula y en el hogar, se ofrece las siguientes.

Para docentes	Para padres de familia
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener claro los acuerdos de convivencia y recordarlos siempre.</li> <li>- Ofrecer soluciones que los beneficie a ambos.</li> <li>- Regular positivamente el comportamiento de los niños, llegando a acuerdos.</li> <li>- Explicarles que es normal que sucedan los problemas pero que no es correcto agredirse unos a otros.</li> <li>- Conversar con los niños y explicarles que está bien enojarnos pero que pelearnos está mal.</li> <li>- Intervenir las agresiones de forma oportuna, para ello siempre se debe observar los comportamientos de los niños.</li> <li>- Se les pide que cuenten el problema a ambos niños y luego se les cuenta algún cuento improvisado alusivo al problema suscitado y se les recuerda que todos los problemas tienen solución y/o una reparación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poner normas en casa</li> <li>- Mostrar firmeza sin violencia</li> <li>- Ponerle límites con asertividad</li> <li>- Determinar lo que desencadenó la pelea.</li> <li>- Los padres son modelo de sus hijos, no pelear frente a él/ella.</li> <li>- Disciplina</li> <li>- Evitar golpear y/o gritar</li> <li>- Antes de calmar al niño debe estar calmado uno mismo.</li> </ul>

#### **IV. CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES**

En esta investigación se logró realizar el diseño de una propuesta pedagógica con el fin de reducir las conductas agresivas de los niños y niñas de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo – Cajamarca, mediante la elaboración de una propuesta de actividades lúdicas.

Se diagnosticaron los niveles de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume - Cutervo – Cajamarca, mediante el instrumento guía de observación, las que se manifiestan en golpes, patadas, jalones de cabello, insultos, sobre nombre, etc.

Se evaluaron los resultados, los que permitieron evidenciar que los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, presentan altos porcentajes de agresividad tanto en la dimensión agresiones físicas como en la dimensión agresiones verbales.

Se elaboró y analizó la propuesta pedagógica con la finalidad contribuir en la modificación de las conductas agresivas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume.

## **V. CAPÍTULO V: RECOMENDACIONES**

A los maestros y maestras del nivel inicial, prestar especial atención a las actitudes expresadas durante las relaciones de convivencia en las aulas, para detectar a tiempo comportamientos inadecuados y plantear posibles soluciones.

En las instituciones educativas se debe fomentar el empleo de actividades lúdicas como soporte didáctico para promover aprendizajes significativos en las diversas áreas curriculares en todos los niveles de educación, pues activan el interés, la participación y mejoran la convivencia saludable en las aulas.

A las instituciones educativas y educadores en general, deberían sensibilizar a las familias sobre el valor e importancia de las actividades lúdicas, no solo con interés didáctico funcional, sino también como una dimensión humana en general relacionada con la salud emocional y convivencial, a fin de asegurar una sana convivencia con inteligencia emocional y racional.

A los padres de familia, involucrándose en el juego con sus hijos, de esa manera estarán generando confianza, seguridad y autoestima en ellos, es por ello que esta propuesta pedagógica, también favorecerá a incentivar los juegos tanto en instituciones educativa como en hogares.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Alvites, L. (2020), *Reconociendo mis emociones para disminuir conductas agresivas en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 008 – La Victoria*. [Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46677/Alvites\\_ELA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46677/Alvites_ELA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bandura, A. (1983). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Ed. Alianza.
- Bantulá, J. (2004). *Juegos motrices cooperativos*. Ed. Paidotribo.
- Barrionuevo, D., Barrionuevo, C. (2021). *Influencia del programa "osito de peluche" en conductas agresivas de niños de una Institución Educativa Inicial en el Tambo, 2021* [, Universidad Peruana Los Andes]. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/3115>
- Bernal, L. V. L. (2010). *Agresividad en niños y niñas, una mirada desde la Psicología Dinámica*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 31, 274-293.
- Carrasco M. y González M. (2006). *Aspectos Conceptuales de la Agresión: Definición y Modelos Explicativos*. Acción Psicológica, junio 2006, vol. 4, n. o 2, 7-38.
- Chero, D. (2018). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas, 2014*. [Tesis Para Optar El Grado Académico de Maestra en Problemas de Aprendizaje. Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero\\_PDR.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero_PDR.pdf?sequence=1)
- Cornellà i Canals, J. y Llusent i Guillamet, A. (2014). *Agresividad y violencia en el niño y en el adolescente*. Recuperado de: [https://sepeap.org/wp-content/uploads/2014/02/Ps\\_inf\\_agresividad\\_violencia.pdf](https://sepeap.org/wp-content/uploads/2014/02/Ps_inf_agresividad_violencia.pdf).

- Costa, P., Palombo, C., Silva, L., & Silva, M. (2019). *Prácticas de crianza asociadas al comportamiento negativista desafiante y de agresión infantil*. <http://dx.doi.org/10.1590/s1980-220x2018020603484>
- Freud, S (1930). *El malestar en la cultura*. Lectulandia.
- Gallardo, J.A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. [Presentación en papel]. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis.
- García G. K. (2022), *Pedagogía de la ternura para disminuir conductas agresivas en niños de una institución educativa inicial de Uripa, Apurímac-2021*. [Tesis para obtener el grado académico de Maestra en psicología educativa. Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81017>
- Miranda, B. (2023) *Juegos de roles para regular las conductas agresivas en los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 263 – Huari, 2021*. [Tesis Para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32352/AGRESIVIDAD\\_CONDUCTAS\\_MIRANDA\\_SERNA\\_BETZAYDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32352/AGRESIVIDAD_CONDUCTAS_MIRANDA_SERNA_BETZAYDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Editorial Diana.
- Montessori, M. (2013). *Método Montessori*. Terj. Gerald Lee Gutek. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Pestalozzi, J. (1889) *Cómo Gertrudis enseña a sus hijos*. Dresden.
- Piaget, J. (1974). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1974). *Seis estudios de Psicología* (5a. Ed.). Barral.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1999). *Pensamiento y lenguaje: Teoría del Desarrollo Cultural de las Funciones Psíquicas* (1a. Ed., 2a. Reimp.). Fausto.

## ANEXOS

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

Teniendo en cuenta de que la muestra está conformada por 08 estudiantes de 05 años, esta guía tiene como propósito identificar las características conductuales relacionadas a los niveles de agresividad de los niños y niñas de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, por lo que se indica marcar con una “X” en el cuadro siguiente, de acuerdo a las acciones observadas, pudiendo llenar el casillero de observaciones en caso lo requiera.

#### Dimensión: Agresiones Físicas

Niño(a)	INDICADORES												Observaciones
	Golpea con objetos a sus compañeros durante el juego en sectores		Golpea con puño a sus compañeros cuando no le ponen atención.		Patea a sus compañeros de aula		Pellizca a sus compañeros cuando le hacen enojar		Muerde a sus compañeros cuando le molestan		Jala el cabello a sus compañeros		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	6	2	5	3	7	1	6	2	7	1	5	3	

*Nota:* Indicadores de la variable dependiente.

#### Dimensión: Agresiones verbales

Niño(a)	INDICADORES												Observaciones
	Insulta a sus compañeros cuando se enoja		Se burla de su compañero cuando comete algún error		Coloca sobre nombres a sus compañeros		Da órdenes de mala manera para que le alcancen algo que necesita		Hace críticas destructivas de manera constante a sus compañeros		Amenaza con golpear a su compañero si no hace lo que él quiere		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
....	6	2	4	4	5	3	7	1	4	4	6	2	

*Nota:* Indicadores de la variable dependiente.

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO FACULTAD DE  
CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PADRES DE FAMILIA PARA  
AUTORIZAR LA PARTICIPACIÓN DE SU MENOR HIJO/A EN ESTE  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**Datos del estudio**

**Investigadora responsable:** Marina Olivera

Díaz

A continuación se le presenta la siguiente información, cuyo propósito es ayudar a tomar la decisión de autorizar a su niño(a) para participar de un proyecto de investigación denominado: Programa de actividades Lúdicas para disminuir las Conductas Agresivas en los niños y niñas de 5 años de edad en la IEI N°333 Urcurume – Cutervo- Cajamarca.

Para lo cual estoy invitando a su menor hijo/hija a participar de dicho proyecto; en las actividades de observación diagnóstica sobre las posibles actitudes agresivas que se presentan en el aula, y de esa manera poder elaborar una propuesta de mejora ante esta problemática.

Este estudio incluirá 08 estudiantes entre niños y niñas correspondientes al aula única de 5 años de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo – Cajamarca.

Al autorizar la participación de su hijo/hija, el/la menor participará de todas las actividades de observación diagnóstica

**Consideraciones**

**éticas**

Yo,.....tengo conocimiento que mi hijo/hija ha sido invitado/a, a participar en esta investigación en calidad de estudiante, la cual no conlleva riesgos para mi hijo/a.

Cabe señalar que la propuesta no tiene ningún costos asociado, además, la participación de mi hijo/a en este estudio implica no obtener ninguna compensación económica. Permito que mi menor hijo/a participe en las actividades de observación diagnóstica relacionadas a la investigación.

La información será usada exclusivamente para los fines de la investigación y será custodiada por la investigadora responsable, en esos términos consiento voluntariamente la participación de mi hijo/a....., además, tengo conocimiento que la participación es totalmente libre y voluntario. Mi hijo/a posee el derecho a retirarse de la actividad en el momento que lo desee, sin expresión de causa y consecuencias negativas.

En caso de decidir retirarse en el proceso, los datos de mi hijo/a serán eliminados y no tendrán validez.

Los resultados de esta investigación serán presentados en un informe final de investigación en la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación – FACHSE de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque, y serán facilitados a la IEI de los niños y niñas participantes.

El presente consentimiento se firma en dos ejemplares, uno queda en poder del /la investigador/a y el otro en poder del padre de familia del participante.

En señal de aceptación firmo a continuación.

\_\_\_\_\_

(Nombre de padre-madre)  
DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(Nombre de hijo/a)  
DNI N° \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Marina Olivera Diaz  
(Nombre de la investigadora)  
DNI N° \_\_\_\_\_

Urcurume, Cutervo, 24 de diciembre de 2022.

## ALUMNOS(AS) DE 5 AÑOS DE EDAD

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)
1	Gabriela
2	Fabiana
3	Valery
4	Grabiél
5	Bryan
6	Harlin
7	Jazmín
8	Nahomy

*Nota:* Información obtenida de la nómina de matrícula 2022

## JUICIO DE EXPERTOS – GUÍA DE OBSERVACIÓN

### I. DATOS DE LOS EXPERTOS VALIDADORES:

- 1.1. Mg. Hilda Del Carmen Zúñiga Llatas (especialista en educación inicial)
- 1.2. Mg. Magali Sánchez Chuquicahua (especialista en educación inicial)
- 1.3. Lic. Eudelia Altamirano Navarro (13 años de experiencia en educación inicial)

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN

Esta guía tiene como propósito identificar las características conductuales relacionadas a posibles niveles de agresividad de los niños y niñas de la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo, por lo que se indica marcar con una “X” en el cuadro siguiente, de acuerdo a las acciones observadas en los estudiantes, pudiendo llenar el casillero de observaciones en caso lo requiera.

#### Dimensión: Agresiones Físicas

Niño(a)	INDICADORES												Observaciones
	Golpea con objetos a sus compañeros durante el juego en sectores		Golpea con puño a sus compañeros cuando no le ponen atención.		Patea a sus compañeros de aula		Pellizca a sus compañeros cuando le hacen enojar		Muerde a sus compañeros cuando le molestan		Jala el cabello a sus compañeros		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	6	2	5	3	7	1	6	2	7	1	5	3	

*Nota:* Indicadores de la variable dependiente.

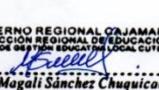
#### Dimensión: Agresiones verbales

Niño(a)	INDICADORES												Observaciones
	Insulta a sus compañeros cuando se enoja		Se burla de su compañero cuando comete algún error		Coloca sobre nombres a sus compañeros		Da órdenes de mala manera para que le alcancen algo que necesita		Hace críticas destructivas de manera constante a sus compañeros		Amenaza con golpear a su compañero si no hace lo que él quiere		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
....	6	2	4	4	5	3	7	1	4	4	6	2	

*Nota:* Indicadores de la variable dependiente.



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO  
ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA  
Mg. Hilda Del Carmen Zúñiga Llatas  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



GOBIERNO REGIONAL DE JAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO  
Mg. Magali Sánchez Chuquicahua  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



LIC. EUDELIA ALTAMIRANO NAVARRO  
DNI: 22286103

## JUICIO DE EXPERTOS – LISTA DE COTEJO

### **Evaluación de la propuesta.**

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje se propone realizar una evaluación cuantitativa mediante el instrumento lista de cotejo, siguiendo las dimensiones respeto, autonomía y solidaridad. El mismo que está evaluada por tres expertos, la elección es con una “X” en los casilleros SI o NO según corresponda, negando o afirmando el logro de la competencia, de acuerdo a las acciones observadas, así como se debe llenar el casillero de las observaciones en caso fuera necesario.

Dimensión: Respeto			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Se muestra respetuoso y con aceptación ante sus compañeros de aula.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Valora las opiniones de sus compañeros(as) de aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Muestra iniciativa de diálogo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Muestra empatía ante las dificultades de sus compañeros de aula.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

Dimensión: Autonomía			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Expresa sus experiencias de aprendizajes de manera espontánea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Se interesa por descubrir el entorno y comunica sus hallazgos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Propone nuevas actividades lúdicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Cuida sus pertenencias fuera y dentro del aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

Dimensión: Solidaridad			
INDICADORES	Criterio de evaluación		
	Escala		Observación
	SÍ	NO	
- Se preocupa por su compañero que se encuentra en problemas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Soluciona un determinado problema que surgió en el grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Comparte sus juguetes con sus compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
- Colabora con el orden y limpieza de sus pertenencias y del aula.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

*Nota:* indicadores de la variable independiente.

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTervo  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTervo  
Mag. *[Firma]*  
Especialista en Educación Inicial

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTervo  
*[Firma]*  
Mag. Magali Sánchez Chuquichua  
Especialista en Educación Inicial

*[Firma]*  
Educel  
Mag. *[Firma]*  
DNI: 27286108

## ANEXOS DE LA PROPUESTA

### Anexo2 sesion1

#### Historia: Martín y su amigo Juan

*Martin era un niño que vivía en un lugar mágico. Su casa se encontraba en el campo, en un lugar rodeado de árboles, rocas y muchos animales.*



*Vivía con sus padres que tenían un rebaño de ovejas que a veces Martin cuidaba. Las ovejas estaban siempre cerca de la casa, en un corralito que su padre había construido, Martín vivía feliz con sus padres.*



De pronto llegó su amiguito Juan, compañero del jardín, le propuso que jugarán, después de unos minutos de juego, Juan le quitó su juguete preferido, por lo que Martín le lanzó una roca en la cara causándole una herida, Juan empezó a sangrar mucho.



Juan lloró mucho, luego sus padres lo llevaron al hospital para curarlo, Martín se quedó triste porque no quiso lanzarle la piedra a su amigo, luego fue a visitarlo al hospital para pedirle disculpas y luego se fueron contentos abrazados.



#### Cuento cortó: El orejón

Henry en su primer día de clase, se sentó en el primer pupitre del aula, al lado de la ventana, como le recomendó su mamá. La profesora entró al aula y les dijo:

Buenos días. Hoy vamos a estudiar algunos animales. Comenzaremos con el asno, ese animal tan útil a la humanidad, fuerte, hermoso y de largas orejas y un niño desde el fondo dijo ¡De orejas largas como Henry!

Todos los niños comenzaron a reír ruidosamente mirando a Henry.

- ¿Quién dijo eso?, preguntó la profesora, fue Kike, dijo una niña señalando a su lado a un pequeñín de cinco años.

La maestra dijo, niños, niños, eso no está bien y no lo voy a permitir en mi salón. Un rato después en el recreo Henry abrió su lonchera y empezó a comer, dos niños que estaban cerca le golpearon con una pelota en la cabeza. Se reían de él y le decían orejón, orejón, no comas mucho porque luego te crece la cola asno, Henry decidió no hacer caso, estaba muy triste pero no lloró.

De pronto escuchó ruidos desde el salón de música, del cual salía mucho humo. Henry se acercó y vio a varios niños encerrados sin poder salir, alguien había colocado un palo de escoba en los cerrojos. A través de los vidrios se veían a los pequeños llorando, muy asustados. Henry, sin dudarlo, dejó su lonchera y corrió hacia la puerta del salón y a pesar del humo y del calor, agarró la escoba y la jaló con fuerza. Los niños salieron de prisa y todos se pusieron a sabo.

Henry quedó como un héroe. Todos felicitaron su valor. Los niños que se habían burlado de él le pidieron perdón, nunca más lo molestaron y se hicieron amigos.



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	<b>Marina Olivera Diaz</b>
Título del ejercicio:	<b>Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las conducta...</b>
Título de la entrega:	<b>Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las conducta...</b>
Nombre del archivo:	<b>INFORME_FINAL.docx</b>
Tamaño del archivo:	<b>20.62M</b>
Total páginas:	<b>89</b>
Total de palabras:	<b>18,730</b>
Total de caracteres:	<b>99,405</b>
Fecha de entrega:	<b>20-jul.-2023 05:35p. m. (UTC-0500)</b>
Identificador de la entre...	<b>2134241052</b>



Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor

Programa de Actividades Lúdicas para mejorar las conductas agresivas en los niños(as) de 5 años en la IEI N° 333 Urcurume – Cutervo - Cajamarca.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.upla.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.ubo.cl</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor

9	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
10	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
14	biblio.una.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
18	www.ugellaconvencion.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor

20	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
21	educacioninicial.mx Fuente de Internet	<1 %
22	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
26	docslide.us Fuente de Internet	<1 %
27	colegiosgarcilaso.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	view.genial.ly Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
30	infantilfedericodearce.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

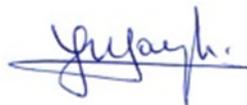


M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor

31	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	www2.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
36	quantumpackagingnig.com Fuente de Internet	<1 %
37	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
38	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 15 words



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
DNI N° 16524459  
Asesor