

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Juegos recreativos para trabajar en equipo con estudiantes de 5 años de la I.E. N°101, San Ignacio.

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
Especialidad de Educación Inicial**

Investigador: Br. Pintado Quinde, Lisabeth Thalia

Asesor: Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Lambayeque - Perú

2026

Juegos recreativos para trabajar en equipo con estudiantes de 5 años de la I.E. N°101, San Ignacio.

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



Br. Lisabeth Thalia Pintado Quinde

Autor



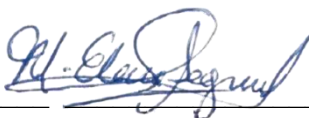
Dr. Laura Isabel Altamirano Delgado

Presidente



Dra. Graciela Vera Carpio

Secretario



Dra. María Elena Segura Solano

Vocal



Mg. Juan Carlos Granados Barreto

Asesor



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 280-2026

Siendo las 17:00 horas, del día Jueves 19 de marzo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/sgf-rccr-qdp> por mandato de la **Resolución N° 0975-2026-D-FACHSE** de fecha 16 de marzo de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 0121-2024-D-FACHSE** de fecha 10 de abril de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario(a)	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: Dra. María Elena Segura Solano
Asesor(a) Metodológico	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): **JUEGOS RECREATIVOS PARA TRABAJAR EN EQUIPO CON ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 101, SAN IGNACIO.** Presentada por **PINTADO QUINDE LISABETH THALIA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular.**

Siendo las 18:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
PRESIDENTE(A)

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIO(A)

Dra. María Elena Segura Solano
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Granados Barreto, Juan Carlos usuario revisor de Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: Juegos recreativos para trabajar en equipo con estudiantes de 5 años de la I.E. N°101, San Ignacio.

Cuya autora es. Lisabeth Thalia Pintado Quinde; con DNI 75332210 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 17%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque; 31 de marzo del 2026



M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
DNI 40600973

<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>

Asesor

Adjunta:
Resumen de Reporte
automatizado de similitudes

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Juegos recreativos para trabajar en equipo con estudiantes de 5 años de la I.E N°101, San Ignacio.

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unjfsc.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
4	uvadoc.uva.es	1%
	Fuente de Internet	
5	www.revistas.unitru.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	core.ac.uk	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina	<1%
	Trabajo del estudiante	



M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
DNI 40600973

<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>

Asesor

9	Submitted to Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Houston Community College Trabajo del estudiante	<1 %
12	isppf.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Herrera Chipana, Paulino. "Uso de juegos recreativos y desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja - Tacna", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %
15	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Private University of Pucallpa Trabajo del estudiante	<1 %
17	ojs.southfloridapublishing.com Fuente de Internet	<1 %



M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
DNI 40600973
<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>

Asesor

18	bonga.unisimon.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.ufpso.edu.co:8080 Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Católica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
22	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
DNI 40600973

<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>

Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



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: Lisabeth Thalia Pintado Quinde
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Juegos recreativos para el trabajo en equipo con estudiantes d...
Nombre del archivo: INFORME_DE_TESIS-THALIA_PINTADO.docx
Tamaño del archivo: 2.41M
Total páginas: 115
Total de palabras: 18,370
Total de caracteres: 103,905
Fecha de entrega: 30-mar-2026 01:11p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2917940976



M. Sc. Granados Barreto Juan Carlos
DNI 40600973
<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>

Asesor

Dedicatoria

Mi gratitud a Dios qué es la fuente infinita, de la cual mana toda la sabiduría y la comprensión, dedico este trabajo. Gracia por el don de la curiosidad, la capacidad de razonar, la perseverancia y la fuerza para superar los obstáculos que se me han presentado en este camino de aprendizaje, en el que no me has dejado desfallecer en el intento para lograr mis metas.

A mis padres, amados quiénes son Victorino Pintado Jiménez y Petronila Quinde Chinín quienes me enseñaron la importancia del trabajo duro, la perseverancia y la búsqueda del conocimiento, cuyo apoyo incondicional han sido la base fundamental de mi formación académica y personal esta tesis es el reflejo de todo lo aprendido durante este largo camino de aprendizaje.

A mis hermanos y mi pareja Yan Carlos Guerrero, Carrasco, quienes soportaron con admiración, paciencia, mis noches sin dormir, mi larga jornada de estudio y me quejas interminables. Gracias por su amor. Este logro también es suyo.

Lisabeth Thalia

Agradecimiento

A Dios por brindarme la fortaleza, sabiduría y salud necesaria para llevar a cabo este proceso académico con responsabilidad y compromiso siendo el mi guía en todo momento.

A mis docentes quienes nos formaron a lo largo de nuestra carrera docente de esta alma Mater Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, compartir sus conocimientos, orientándome con paciencia y por motivarme a seguir superándome en todo momento con sus consejos y guías para llegar a donde estoy.

A mi asesor de tesis por su valiosa guía, observaciones oportunas y por alentarme a realizar un trabajo con rigurosidad académica

La autora

Indice

Acta de sustentación	3
Declaración jurada de originalidad	4
Constancia de verificación de originalidad	5
Dedicatoria	10
Agradecimiento	11
Resumen	16
Abstrac	17
Introducción	18

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación	21
1.2. Base teórica	24
1.2.1. Juego recreativo.	24
1.2.1.1. Aportes teóricos del juego recreativo	24
A. Jean William Fritz Piaget	24
B. Lev Semiónovich Vygotsky	25
C. Rudolf Steiner Waldorf.	27
1.2.1.2. Tipos de juegos recreativos	28
A. Juegos individuales	28
B. Juegos colectivos	28
C. Juegos cooperativos	28
D. Juegos sensoriales.	29

E. Juegos de recreación y ficción	.29
F. Juegos sociales.	29
1.2.1.3 Dimensiones de los juegos recreativos	30
A.Juegos de ejercicios	30
B.Juegos simbólicos	30
C.Juegos de reglas	31
1.2.2.Trabajo en equipo	31
1.2.2.1.Aportes teóricos del trabajo en equipo	31
A.Teoría Piagetiana.	31
B.Aporte teórico de Vivette	33
C.Tobón	33
1.2.2.2.Dimensiones del trabajo en equipo	34
A.Complementariedad	34
B.Coordinación	35
C.Comunicación	35
D.Confianza	35
1.2.2.3.Pedagogía conceptual en la formación escolar en educación inicial	36
1.3. Base conceptual	45
1.3.1.Juegos creativos	45
1.3.2.Trabajo en equipo	46
1.4. Operacionalización de variables	46

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación	47
2.2. Población	47
2.3. Muestra	49
2.4. Técnicas e instrumentos	49

III. RESULTADOS

3.1. Análisis de resultados	50
-----------------------------	----

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

V. PROPUESTA

CONCLUSIONES	63
--------------	----

RECOMENDACIONES	64
-----------------	----

REFERENCIAS	65
-------------	----

ANEXOS	71
---------------	-----------

Indice de figuras

Figura 1: Secuencia de niveles de pensamiento propuesta pedagógica conceptual	
45	

Indice de tablas

Tabla 1: Ficha técnica	32
Tabla 1: Población escolar	48
Tabla 2: Resultados de la evaluación inicial	51
Tabla 3: Resultados de la evaluación inicial	52
Tabla 4: Resultados de la evaluación inicial	53
Tabla 5: Resultados de la evaluación inicial	54

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal Diseñar actividades basadas en juegos recreativos para el trabajo en equipo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 101 de San Ignacio, para ello se planteó una Propuesta pedagógica basada en juegos recreativos para fortalecer el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 101 del distrito de San Ignacio.

El estudio desarrolló la metodología cuantitativa con un enfoque descriptivo empleando un diseño no experimental. Se utilizó la observación como técnica principal y una guía de observación como instrumento de recojo de información, la muestra lo conformó 24 estudiantes. Los datos obtenidos fueron procesados mediante análisis descriptivo, permitiendo evidenciar el nivel de desarrollo del trabajo en equipo en aspectos como la comunicación, la confianza, la coordinación y la participación.

Los resultados demostraron que un número considerable de niños presentaban dificultades para trabajar en equipo, especialmente en la coordinación de acciones, la comunicación con sus compañeros y la generación de confianza. Estas limitaciones afectan la interacción grupal y el desarrollo de actividades colaborativas dentro del aula. A partir de estos hallazgos, se planteó una propuesta basada en juegos recreativos como estrategia didáctica, orientada a promover la participación activa, la cooperación y el respeto de normas.

Se concluyó que el uso de actividades lúdicas favorece significativamente el desarrollo del trabajo en equipo en educación inicial, ya que permite a los niños aprender de manera dinámica, fortalecer sus habilidades sociales y mejorar la convivencia en el aula.

Palabras clave: estrategias didácticas, trabajo en equipo, aprendizaje escolar.

ABSTRAC

The main objective of this research was to design recreational game-based activities to promote teamwork among 5-year-old students at School N°. 101 in San Ignacio. To this end, a pedagogical proposal based on recreational games was developed to

strengthen teamwork skills in these children.

The study employed a quantitative methodology with a descriptive approach and a non-experimental design. Observation was used as the primary data collection technique, and an observation guide served as the instrument for gathering information. The sample consisted of 24 students. The data obtained were processed through descriptive analysis, revealing the level of teamwork development in aspects such as communication, trust, coordination, and participation.

The results demonstrated that a considerable number of children had difficulties working in teams, particularly in coordinating actions, communicating with their peers, and building trust. These limitations affect group interaction and the development of collaborative activities in the classroom. Based on these findings, a proposal was developed using recreational games as a teaching strategy to promote active participation, cooperation, and respect for rules.

It was concluded that the use of play-based activities significantly enhances teamwork skills in early childhood education, as it allows children to learn dynamically, strengthen their social skills, and improve classroom dynamics.

Keywords: teaching strategies, teamwork, school learning.

Introducción

En las últimas décadas se han gestado tendencias pedagógicas dirigidas a generar capacidades, competencias y conocimientos en el plano estudiantil, cuya proyección de línea académica, establece hechos más activos, donde los estudiantes muestren que no solo son capaces de actualizar las condiciones de aprendizaje, sino transformarlas, a partir de la gestión de sus saberes. Estas corrientes reflejan, en alguna medida críticas a la pedagogía tradicional rechazando las nociones de racionalidad, objetividad; por lo tanto, se hace necesario recambiar el conocimiento a nivel de la visión instrumental, así como reclamar la necesidad de proveer al estudiante de medios que le brinden orientación para superar estilos de vida poco dinámicos en perspectiva del desarrollo de estos nuevos tiempos, en esta línea de desarrollo la educación infantil, no es exenta de estas transformaciones, siendo el primer nivel de desarrollo en el ser humano, los profesionales de la educación, deben no solo estar preparados y actualizados en los modernos enfoques contemporáneos de la educación infantil y el desarrollo humano, es decir, desde tempranas edades, los estudiantes deben asumir roles y ser protagonistas de sus aprendizajes en cualquier nivel, pueden aprender distintas áreas del saber, matemáticas, escritura, valores, emociones, etc. Por tanto, estas experiencias deben ser muy enriquecedoras.

Desde posiciones de cambio pedagógico, la pedagogía conceptual, ha ido acumulando diversos aportes para construir una educación innovadora, con base en lo dinámico, por lo tanto, los estudiantes de todas las edades y en especial en educación inicial, necesitan comprobar lo aprendiendo, en aplicación de su vida futura; enfatizando el desarrollo de capacidades y el uso de acciones sociales, que le genere vinculación con sus pares.

La generación de saberes hoy afronta serias dificultades siendo una de las principales el escaso desarrollo de habilidades sociales, esto ha conllevado a dirigir la atención al proceso de enseñanza en educación prescolar, específicamente en la I.E. N° 101 de San Ignacio, el cual es la realidad fáctica, donde se evidenció la exigencia del desarrollo del trabajo en equipo y las buenas relaciones humanas, relacionando ideas, comunicación, pensamiento, y motricidad.

Por otro lado, la metodología que deben utilizar los profesores como parte del proceso formativo, debe ser aprovechada convenientemente en el proceso de aprendizaje, a fin de generar condiciones adecuadas para el trabajo en equipo, se debe cuestionar el uso desmedido del enfoque tradicional y empirista del currículo, el poco aprovechamiento de estrategias cognitivas innovadoras, que orienten procesos reflexivos, de análisis y cuestionamientos de la realidad, y que desde tempranas edades se promuevan, como nuevas prácticas didácticas, donde las experiencias de aprendizaje por parte de los estudiantes sean más enriquecedoras, e integradoras.

Las formas de adaptación de enseñanza en las instituciones educativas han permitido generar un recambio en la aplicación de instrumentos integradores, optándose por el uso de estrategias que parten de la experiencia vivenciada, que al ser aplicadas permiten al estudiante el fortalecimiento de las competencias humanas, haciéndolo resolutivo, creativo, sociable, etc., con ello se busca que los estudiantes tengan autonomía, sean independientes y proyecten ser resolutivos, participativos y se integren y por su puesto logren desarrollar el trabajo en equipo.

La realidad de la institución de educación inicial, en cuanto a los estudiantes del grupo de estudio, se consideran distintas necesidades para el trabajo en equipo, también se puede analizar la labor de los docentes, en cuanto al desarrollo de las

experiencias de aprendizaje, siendo lo proyectivo, desarrollar procesos donde la relación con lo emocional, lo cognitivo, valorativo, se manifieste en esa perspectiva, con ello se puede determinar que respecto a la labor del docente es pieza clave en la promoción de la formación escolar, con elementos alternativos y novedosos.

La secuencia organizativa y de análisis que comprende el estudio, permite enunciar el problema de investigación: Se observa en los estudiantes de 5 años de la institución educativa 101, San Ignacio, en las interacciones de enseñanza aprendizaje, necesidades en el trabajo en equipo. En esa línea se postula que el estudio está enmarcado en la rama científica de las ciencias sociales y humanidades, ya que su naturaleza es vinculante con los aprendizajes sociales.

El objetivo de la investigación fue Diseñar sesiones de aprendizaje basadas en juegos recreativos para el trabajo en equipo en niños de 5 años de la I.E. N° 101, San Ignacio. Los objetivos específicos se orientaron a; Analizar las actitudes de niños de 5 años de la I.E. N° 101, San Ignacio, respecto al trabajo en equipo. Describir las interacciones sociales mostradas por los niños de la muestra de estudio de la I.E. N° 101 de San Ignacio, respecto al trabajo en equipo durante la enseñanza aprendizaje. Fundamentar propuesta de juegos recreativos para el trabajo en equipo en estudiantes del nivel preescolar.

El estudio se presenta de manera estructurada, **primero**; considera el diseño teórico, enunciando las fuentes de investigación científica; **segundo**; describe el tipo de investigación, la población, muestra, técnicas de investigación utilizadas en la investigación; **tercero**, se presentan los resultados del estudio; **cuarto**, referido a la interpretación de los resultados obtenidos; el **quinto**, considera la propuesta. Finalmente, se enuncian las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

I. Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

Internacionales.

Carrillo y Pachón (2020). Llevaron a cabo una investigación con el objetivo de ofrecer un programa pedagógica basada en el trabajo colaborativo, con el propósito de mejorar las interacciones sociales en el curso de preescolar del Colegio Fontibón. Al analizar los cambios producidos, se evidenció que la implementación de estrategias pedagógicas favorece la creación de vínculos positivos entre los estudiantes y sus familias. Las actividades propuestas buscan promover la continuidad del trabajo en equipo, así como facilitar el intercambio de aprendizajes e información relevante. Los resultados muestran que los beneficios de esta metodología en el aula son numerosos, destacándose el desarrollo de la fluidez verbal y el fortalecimiento de habilidades físicas, emocionales y sociales, aspectos que se ven potenciados a través de la interacción directa, bajo la premisa de que dos mentes piensan mejor que una.

Cusco y Urgiles (2020) realizaron una investigación cuyo propósito fue activar una guía implementada con estrategias didácticas sobre metodología de juegos, empleando tecnologías informáticas de comunicación, para afianzar el aprendizaje de estudiantes de 2B en el C. E. I. Antonio Borrero Vega, Cuenca, Ecuador. Estudio de enfoque cualitativo, buscó comprender fenómenos surgidos en las prácticas educativas. Se adoptó el paradigma sociocrítico, permitiendo un contacto directo con el objeto de

estudio, cuya intención fue analizar y modificar el contexto educativa a través de la articulación de teoría y práctica.

Se recolectaron datos, utilizaron entrevistas, encuestas y diarios de campo, el método empleado fue la Investigación Acción. Los fundamentos teóricos incluidos son el Currículo de Educación Inicial (2014) y las teorías de Piaget, Vygotsky, Montessori y Decroly. A través de la triangulación de datos el diagnóstico, identificó que los docentes tienden a confundir momentos de juego con experiencia de aprendizaje. Posteriormente, en la propuesta de intervención, se evaluó la implementación de la guía, comprobándose su aplicabilidad en contextos virtuales y su pertinencia para ofrecer actividades ajustadas a las nuevas realidades. En conclusión, la aplicación de estrategias didácticas confirma que el juego es viable en entornos virtuales, y que su adecuada ejecución es posible.

Nacionales.

Cieza y Chávez (2020) en su tesis: Una investigación realizada en una institución educativa inicial de Chota concluyó que el juego constituye una actividad esencial para desarrollar la integralidad infantil. Los investigadores sostienen que el juego favorece de manera significativa las dimensiones física, cognitiva, afectiva, social y moral de los niños. Asimismo, señalan que esta actividad promueve comunicarse y socializar, facilita vínculos interpersonales, estimula el surgimiento de sentimientos sociales, y contribuye al fortalecimiento de la atención, memoria y curiosidad. En este sentido se recomienda que en las practicas docentes se utilice esta metodología.

Sánchez y Sánchez (2018). En una investigación realizada en la Institución Educativa 355 "Lirio de los Valles", del Caserío Lirio de los Valles, Cajaruro, Utcubamba, se analizó el uso del juego como estrategia didáctica para fortalecer las capacidades y habilidades de los niños de cinco años en las áreas de comunicación, personal social, y ciencia y ambiente. La dificultad, se constituyó en el uso inadecuado de estrategias didácticas, lo que provocaba baja participación, desinterés y la falta de aprendizajes significativos. Para el diagnóstico se emplearon instrumentos como fichas de observación para estudiantes, encuestas a docentes y matrices de evaluación. El objetivo principal fue diseñar estrategias pedagógicas basadas en el juego, fundamentadas en los aportes teóricos de Bruner, Ausubel y Vygotsky. El proceso investigativo incluyó diagnóstico, revisión de antecedentes, aspectos metodológicos, construcción de marco teórico, propuesta, conclusiones y recomendaciones. Se diseñaron sesiones de aprendizaje que promovieran habilidades orales, mejoraran la comunicación y fomentaran la participación de los estudiantes. Los resultados concluyeron que el uso del juego como recurso didáctico es fundamental para que los niños logren las competencias establecidas en este ciclo de la Educación Básica Regular en el Perú, y que la propuesta desarrollada es pertinente para alcanzar dichos objetivos.

Locales

Respecto a este apartado, no se encontraron investigaciones en referencia al estudio en educación inicial, a razón de ello deben ser considerados los enunciados en las líneas anteriores. Los estudios que se vinculan al trabajo en equipo, están en la línea de intervención en educación secundaria y trabajo docente de educación superior.

1.2. Base teórica.

1.2.1. Juego recreativo.

Huizinga concibe el juego como actividad de recreación que se desarrolla considerando límites de tiempo y espacios específicos, bajo reglas estrictas que, aunque obligatorias, son aceptadas voluntariamente. Esta acción no persigue un fin externo, sino que es un fin en sí misma, caracterizándose por generar sensaciones de tensión, alegría y una percepción de estar actuando de manera distinta a la vida cotidiana. Además, Huizinga considera que el juego es tan amplio como el concepto de cultura, e incluso plantea que pudo anteceder a la cultura, sirviendo como base para el surgimiento del lenguaje (citado en Zapelli, 2003). Abreu (2005) concibe los juegos recreativos son acciones empleadas para divertirse y su objetivo fundamental es divertirse de quien lo utilice. Es una acción lúdica, divertida, que permite transferir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, en interacción con otras personas, convirtiéndose en una actividad necesaria para el desarrollo humano. (p.88).

1.2.1.1. Aportes teóricos del juego recreativo

A. Jean William Fritz Piaget (1945). Piaget considera que las diferentes manifestaciones del juego en el desarrollo infantil están directamente relacionadas con los cambios en las estructuras cognitivas, ya que el tipo de juego refleja parcialmente dichas transformaciones. No obstante, el juego, al ser la actividad infantil por excelencia, también favorece la formación y evolución de estructuras mentales (Linaza, 1991).

Para Piaget, los niños actúan en su medio de tres formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es un proceso de absorción mediante el, el niño adapta el contexto a esquemas que posee, el juego es señalado como la incorporación de lo real a sus propias capacidades (Montero & Alvarado, 2001).

Mediante el juego, el niño expresa vivencias pasadas, aflorando en él sus gustos o impactos, etc. y lo expresa mediante gestos, movimientos, y su cuerpo para representarlo. Su razonamiento se conecta con actividades que desarrolla dándole valor al juego, asimismo utiliza una comunicación con palabras de comprensión y significados para él.

El egocentrismo básicamente se lo halla en el juego simbólico. Piaget considera que el egocentrismo es una limitante en el niño para comprender a los demás. Aparece de manera natural y desaparece progresivamente al considerar la visión de los demás. El egocentrismo concurrente en el juego simbólico se ubica en el nivel pre-operatorio, imposibilita explicar críticamente, siendo distinto al pensamiento conceptual (Ortega, 1991).

Piaget utiliza el juego en sus estudios realizados y la enlaza en la forma como los niños comprenden reglas de juegos.

B. Lev Semiónovich Vygotsky, (1982)

Vygotsky (1982) manifiesta que el juego es: “un procedimiento de cambio; es realizar imaginariamente, ilusoria, de deseos irrealizables; considera que la agudeza constituye una forma nueva que falta en la conciencia del niño en la

primera infancia, por lo que representa una forma básicamente humana de la conciencia; considera que el juego el niño crea situaciones fantasiosas y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface la apetencia, pasando a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y considera que es esencial en el juego la regla, transformada en afecto”.

Vygotski, plantea que el juego constituye el eje para establecer Zonas de Desarrollo Próximo, como acción elemental para acrecentamiento de los niños. El juego está comprendido como una acción de tipo social que permite en el niño elaborar aprendizajes mediante actuaciones colaborativas y de relacionarse con sus compañeros, así como al interactuar con los adultos, el lenguaje se convierte en instrumento base para transferir conocimientos culturales y educativos.

(Chamorro, 2010).

El juego se asocia con el medio social y cultural, el niño durante el desarrollo de las actividades lúdicas actúa y se integra en un grupo, comparte sus conocimientos, actitudes y emociones. Mediante el juego, emula acciones de los adultos representando roles, valores y comportamientos de su contexto cultural (Linaza, 2013).

El juego simbólico, permite desarrollar la fantasía y la imaginación, cambiar propósitos en otros, otorgando significado diferente que modifica su proceder. En este periodo el juego se convierte en un proceso de cambio en la que el niño crea situaciones imaginarias que sacia durante el desarrollo de las actividades lúdicas.

En la fase de consolidación de educación pre escolar, el niño demuestra conductas en las que se involucra espontáneamente al juego simbólico como al juego de reglas. (Romero, 2016).

C. Rudolf Steiner Waldorf. Considera que el desarrollo del juego otorga en los niños la consolidación de aprendizajes como parte de una construcción pedagógica. Estos procesos influyentes se enmarcan en andar, hablar y pensar, por lo que el juego adquiere trascendencia en su empleo, permitiendo el desarrollo sensorio-motor y los niveles de maduración del estudiante.

- El juego está vinculado con actividades imitativas del niño. Los docentes desarrollan actividades frente de los niños con la intención de que simulen las actividades. De manera intencionada, se integra en el juego imitan al adulto, enriqueciéndose con su imaginación.
- Se coloca en espacios que ayudan la respiración del niño: El desarrollo de las actividades lúdicas debe ejecutarse en espacios diversos, el aula de clase, el patio, etc., y puede ejecutarse en tiempos apropiados de la mañana, ofreciendo espacios de actividades de espiración, y de inspiración.

- Los objetos para los juegos pueden estar asociados con materiales naturales. En este caso los juegos carecen de reglas, solo juego libre, para ello pueden emplearse materiales, como la madera, piña, castañas, sirviendo para vincularlo con el contexto físico que lo rodea. Los objetos, pueden llevar a diversos juegos y favorecen la creatividad e imaginación.
- No cuenta propósitos intelectuales. Las actividades lúdicas deben desligarse de intenciones intelectuales, por lo que debe ser propuesto por los adultos.
- Se vincula con la parte espiritual: mediante las actividades lúdicas el niño afianza su nivel de espiritualidad. El aspecto místico es el eje base del pensamiento por Waldorf, siendo el juego un elemento fundamental para el incremento de las capacidades innatas de los niños.

1.2.1.2. Tipos de juegos recreativos

Mujica (2004) clasifica los juegos en los siguientes:

- A. Juegos individuales: Son aquellos que ejecuta un solo niño permitiendo satisfacer sus intereses personales (Mujica, p.90)
- B. Juegos colectivos: Son los que se dinamizan con la participación de varias personas, responden al principio de la socialización y están motivados por la competencia (Mujica, p.91)
- C. Juegos cooperativos: Son los que buscan movilizar actitudes mediante la sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el

encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la acción de todos, predominando objetivos colectivos. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Mujica, p.91)

D. Juegos sensoriales. Estas actividades lúdicas buscan desarrollar la sensibilidad de los centros comunes de las sensaciones sensoriales. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, permitiéndoles divertirse. (Cueto & Olórtégui, p.32).

E. Juegos de recreación y ficción. Son juegos que motivan la alegría, motivación para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad (Cueto & Olórtégui, p.32).

F. Juegos sociales. Son actividades cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. (Cueto & Olórtégui, p.32).

Los aportes que hacen los autores sobre los tipos de juegos, deben considerarse al usarlos, teniendo en cuenta la capacidad del niño y su edad. Estas actividades lúdicas plantean retos, a favor del aprendizaje de los estudiantes para convertirlos en personas con mayores posibilidades de integración en sus contextos donde se desenvuelven.

1.2.1.3. Dimensiones de los juegos recreativos

Tomando como referencia a Martín Bravo & Navarro (2010), considera que los juegos se asocian con la edad de los niños, su desarrollo cognitivo, social, comunicativo y motor del niño, los que permiten determinar el tipo de juego a realizar.

A. Juegos de ejercicios: Se evidencia en la etapa sensomotor, en el 2º y 4º mes, en este tipo de juegos los niños desarrollan conductas sin ningún propósito, realizan circulación corporal y gestos por sentirse bien. En el 12º y 18º mes, realizan actividades más difíciles, básicamente en contacto con los objetos. Estos juegos disminuyen a los 2 años, no desaparece, pero se integra en otros más avanzados (Martín Bravo & Calle González, 2009).

B. Juegos simbólicos: Estos juegos se movilizan a los 2 años, básicamente al tener el niño acceso con el lenguaje y lo simbólico. El juego simbólico está asociado con la creatividad, fantasía, ficción e imaginación. Lo que caracteriza a este tipo de juegos son las actividades y los objetos que representan. Primero se realizan juegos de imitación, donde incluirán los objetos.

A la edad de 4 años, los niños incorporan orden secuencial, demostrando mayor interés por la realidad, surgiendo realizar juegos de escenificación. En los juegos de socialización, los niños participan en actividades de representar juegos de roles.

C. Juegos de reglas: Estos juegos permiten el uso de reglas, predominantemente se desarrolla entre 7 y 11 años. Es una actividad lúdica social en la que los participantes del grupo proponen reglas, las que ante su incumplimiento involucra la aplicación de sanciones.

1.2.2. Trabajo en equipo.

Herrera et al. (2017), expresa que es una habilidad colectiva de gran interés, mediante ello se pone en actividad a los niños en acciones de conductas que le permiten ser brillante, insistente, comprometido en el ambiente en el que vive. Las actividades del trabajo en equipo, brinda ventajas que los estudiantes llevan a cabo, durante el desarrollo, adoptan muchas actitudes positivas que ayudarán a ser más sociables y persistentes.

En otro plano, De Rojas et al. (2018), Define al trabajo en equipo como la participación en un diálogo abierto entre personas. Tiene un propósito, con espacios de seguridad y colaboración con los participantes, en este caso se fortalece la colaboración, demostrando esmero, dedicación orientada alcanzar un objetivo común y los aportes de cada integrante del grupo.

1.2.2.1. Aportes teóricos del trabajo en equipo

A. Teoría Piagetiana. Existen referentes de base en la temática el cual los relacionamos en primer término a la Piagetiana, el cual solo esbozamos esta idea “el hombre necesita a los demás”, etc. El hombre es un ser social. Al mismo tiempo, Piaget describe, cómo vive el niño su mundo en sus primeras

etapas de vida, constituyéndose en un ser altamente egocentrismo. Si bien esta metodología ha surgido en los escenarios de organizaciones para la calidad total, muy bien se adaptó a las practicas didácticas en la escuela de hoy y se ha buscado con ello mejorar en los procesos de la formación escolar que busque la integralidad.

B. Aporte teórico de Vivette (2001). El nivel de desarrollo de los equipos de trabajo puede clasificarse en una escala que va desde simples grupos hasta equipos de alto rendimiento. Esta clasificación se establece a partir de la evaluación de ocho dimensiones consideradas esenciales para el funcionamiento de todo equipo. Una de estas dimensiones es la existencia de un propósito compartido y significativo; los equipos que cuentan con objetivos y metas claramente definidos tienden a mostrar un mayor compromiso, autogestión y motivación. Además, cuando los propósitos del equipo son coherentes tanto con los de la organización como con los intereses personales de sus integrantes, adquieren un sentido más profundo que se traduce en un desempeño más completo.

Entre las dimensiones que determinan el nivel de desarrollo de un equipo de trabajo se encuentran los objetivos específicos, los cuales deben derivarse directamente del propósito compartido de la organización y ser su respaldo fundamental. Estos objetivos constituyen el cimiento sobre el cual se construye el equipo y guían sus tareas cotidianas. La claridad en las tareas es otro elemento esencial, ya que permite que cada miembro entienda cómo sus habilidades y experiencias contribuyen al logro de los propósitos del grupo, asignándoles roles significativos y diferenciados para optimizar el rendimiento colectivo.

El enfoque común de ejecución implica un doble compromiso: por un lado, establecer acuerdos sobre los procesos internos como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la gestión de reuniones y la ejecución de proyectos; y por otro, definir las pautas de interacción y colaboración entre los integrantes.

Asimismo, la responsabilidad compartida es crucial; los miembros deben asumir la rendición de cuentas de su desempeño, reforzando así la confianza, el respeto y el liderazgo compartido dentro del equipo.

La relación con otros equipos también se valora, entendiendo que el éxito de una organización depende de la colaboración entre todos los equipos que la integran.

La pasión es otro factor distintivo de los equipos de alto rendimiento, reflejándose en la energía, la confianza y el entusiasmo con los que afrontan sus responsabilidades, impulsados por la convicción de su capacidad para alcanzar la eficiencia.

Finalmente, se destaca la importancia de las habilidades y el aprendizaje continuo; los equipos efectivos no solo deben poseer competencias técnicas, funcionales e interpersonales, sino que también deben mantener una actitud de mejora permanente, evaluando sus acciones y buscando formas de perfeccionarlas.

C.Tobón (2005), respecto a la temática, concibe la idea, que la organización de un grupo permite alcanzar propósitos comunes, integrando, habilidades,

motivaciones, aspiraciones y proyectos personales. El principal reto de los equipos es lograr un pensamiento de unidad, más allá de las diferencias individuales. Complementariamente, Gardner (2019) identifica la inteligencia interpersonal como aquella capacidad que permite comprender a los demás, sus motivaciones y formas de trabajar, facilitando la cooperación. Desde otra perspectiva, Monjas (1998) aborda el trabajo en equipo a través del desarrollo de habilidades sociales, entendidas como un conjunto específico de capacidades necesarias para ejecutar tareas determinadas. Asimismo, Torrelles et al. (2011) describen las actividades en equipo como la intención personal para colaborar, compartir información, asumir responsabilidades, alcanzar objetivos comunes, superar dificultades y fortalecer el crecimiento colectivo.

1.2.2.2. Dimensiones del trabajo en equipo

Por su parte, Ayoví-Caicedo (2019) identifica cinco dimensiones fundamentales en el trabajo en equipo: complementariedad, coordinación, comunicación, confianza y compromiso, elementos considerados.

A. Complementariedad: Según Perrin y Perruchon (como se cita en Paau, 2009), la complementariedad se refiere a la interacción entre fenómenos diversos, que pueden ser tanto permanentes como transitorios. Estos fenómenos son representativos y distintos, pero no incoherente, y son recíprocos. Caicedo (2019) destaca el contexto, asumiendo que el individuo posee dominio sobre un aspecto específico temático y adopta actitudes hacia el trabajo grupal.

Pau (2009) añade que esta categoría, es resultado de una intención y no de una obligación, y subraya que la educación debe fomentar habilidades de formar vínculos complementarios libremente, responsable y de manera voluntaria, con el objetivo de lograr la satisfacción plena de los participantes.

B. Coordinación: Rico et al. (2011) definen la coordinación como la fase que significa emplear patrones de conducta orientados a incorporar el saber, acciones y objetivos, con el fin de lograr propósitos comunes. Este proceso permite que el equipo funcione de manera interrelacionada, lo que contribuye a la eficacia en el trabajo en equipo.

C. Comunicación: Guardia (2009) conceptualiza la comunicación como un proceso social que facilita la transmisión de un mensaje y la interrelación entre las personas. Este proceso involucra a los participantes, y está compuesto por elementos que interactúan constantemente. Según Cruz (2014), la comunicación es un proceso complejo debido a diversos factores culturales, el estado de ánimo y la posición económica, entre otros.

Sin embargo, a pesar de las diferencias, existen elementos comunes, como emisor, receptor y mensaje, que facilitan interacciones entre las personas.

C. Confianza: Rodríguez (2008) enfatiza que la confianza es esencial en estos trabajos, ya que cuando las personas confían unas en otras, asumen riesgos y colaboran plenamente. La confianza implica confiar en el rendimiento de los demás y en que cada miembro del equipo hará su mejor esfuerzo. Esto conduce a la aceptación de los logros del equipo y a la

satisfacción personal, ya que los miembros saben que el éxito del grupo depende de la cooperación mutua.

1.2.2.3. Pedagogía conceptual y la formación escolar en educación inicial.

Una de las tendencias y generación de aportes a la construcción de nuevas propuestas que encaminan las nuevas prácticas en la formación escolar y de las nuevas generaciones; los principales precursores de esta tendencia teórica, son los hermanos Zubiría, (1998), quienes plantean una forma alternativa en la formación escolar, a partir de ideas tesis materializadas en el proceso formativo escolar, el cual comprende una lógica lineal en el desarrollo potencial del sujeto de estudio. Asumimos desde el análisis que se constituye en un modelo alternativo y contemporáneo para el quehacer pedagógico; por su carácter innovador, delinea los estados de desarrollo del sujeto, el cual es expresado en afectos, cognitivismo y expresión del individuo.

Considera a los actos educativos como premisas para los aprendizajes humanos, desde lo nocional hasta lo categorial, los mentefactos, es decir una forma distinta de promover las conductas humanas en hechos de valoración y significancia en el individuo.

El proceso de intervención de los elementos de base teórica, están establecidos en procesos que afirman su línea matricial a nivel de ejes troncales, que en definitiva son consideraciones fundamentales para su implementación, en ese sentido se establecen una línea de postulados:

Primero: hacia la comprensión de lo humano en perspectiva de la realidad fáctica: lo afectivo, lo cognitivo y lo expresivo, todos los elementos configurados tienen un orden de intervención en los aprendizajes sociales, que desde la vivencia o la vinculación socio-afectiva delinean las posibilidades a nivel de aprendizaje y transferencia de saberes.

Por lo tanto, la mente humana, está representada por o instrumental y operacional, todos los efectos provenientes de las formas de trabajo y que, a su vez, generen bienestar en la persona, deben ser enrutados hacia la promoción de elementos que generen condiciones en los aprendizajes, contrario si generan dificultades deben ser rechazados y bloqueados a fin de que no generen situaciones de malestar en el individuo.

Estas nuevas formas de orientación a los sujetos de estudio, dan las posibilidades de generar posibilidades y practicas humanas, que fortalezcan sus sentimientos, emociones, propendan a la formación de valores, en relación al mundo y a los seres de mayor cercanía.

Las nociones como categoría de pensamiento desde esta teoría, genera perspectiva de transformación en los sujetos de estudio, estamos frente a elementos de dinamicidad permanente desde lo cognitivo básico – elemental hasta la complejo. Queda establecido también, que los sistemas no funcionan de manera independiente, más bien se integran para unificar los medios o mecanismos que generan aprendizajes o predisposición por el logro de entornos enriquecidos en los estudiantes.

Los modos de actuación del sujeto escolar, es de respuesta frente a las situaciones que muchas veces se generan mediante los procesos de afectividad, y lo cual emiten respuestas eminentemente motrices, se precisa lo variable, lo innovador, lo creativo, es decir la integración de saberes, permiten lo complejo, es decir lo crítico, y lo creativo como espacios en la formación mental del sujeto, es decir este modelo lo prepara para asumir situaciones reales y con categorías reaccionarias de las situaciones que emergen de la realidad.

La sistematización del proceso permite el desarrollo de elementos variables, es decir el estudiante está preparado, para mejorar los niveles de intervención de manera permanente, asumimos la idea de integración de lo cognitivo, valorativo y comunicativo, esta trilogía genera las posibilidades de encantar a los sujetos de estudio en la construcción de sus saberes.

Siguiendo la línea de análisis, evocamos a nivel de postulado en el segundo orden de intervención, al cual debemos fijar elementos propositivos.

Se describe la concepción, desde una perspectiva diferenciada de los actos educativos, se orienta desde el proceso de planificación permanente, como acto de praxis cotidiana, es decir asumimos el aprendizaje, como elemento intencionado, diferenciado, pero de orden primogénico en los actos educativos, pero que para el caso del estudiante representa su variabilidad de los aprendizajes escolares en el sujeto.

Desde el entendimiento del proceso, referimos que es necesario establecer los componentes, que deben ser desarrollados, aplicando figuras de enseñanza acorde con todos los procesos que involucran aprendizajes en los estudiantes, la categoría de conocimiento desde esta teoría refiere las bases de afirmamiento de nociones, proposiciones, conceptos, pre- categorías, categorías; también se consideran las de corte emocional, y valoraciones como forma de desarrollo humano en el sujeto de estudio; a su vez existe otros componentes de superior como son las destrezas, generando operaciones intelectuales, que demanden el desarrollo de competencias,

El proceso de implementación también está sujeta a la incidencia de la evaluación en el proceso de afirmamiento de los aprendizajes, es decir los niveles de logros que alcanzan los estudiantes, precisa generar el cumplimiento de objetivos y enseñanzas, a su vez en estos componentes debe estar de manera integrada, la didáctica y los recursos, situaciones de orden ejemplar en el proceso.

Zubiría (1999) El planteamiento en el modelo, considera la inteligencia en la persona es un conjunto con dos elementos, las herramientas del saber y los procesos intelectuales. La propuesta establece etapas del proceso a nivel de desarrollo instrumental del conocimiento. Es así que en esta perspectiva enunciamos las siguientes:

- a) Nociones: nivel de categoría de pensamiento en el plano sensorio-motriz, considera aspectos cronológicos a nivel de edad, desde el nacimiento hasta aproximadamente los tres años.

- b) **Proposiciones:** emergen a partir de la consolidación de las nociones, es decir son consideradas como situaciones de aprendizaje, a nivel de conceptos básicos, el cual refieren elementos constitutivos en el desarrollo de saberes que pueden ser parte de las experiencias iniciales en los aprendizajes escolares.
- c) **Conceptos:** suceden a las proposiciones, permiten el desarrollo oportuno de elementos de base en el conocimiento, considera el avance a nivel proposicional, y se pasa a otras etapas de consolidación en sus aprendizajes.
- d) **Pre- categorías:** son elementos de carácter compleja, y engranan proposiciones en perspectiva de tesis o condiciones de desarrollo cognitivo mayor.
- e) **Categorías:** la idea base es la integración de conceptos, son estados de desarrollo mayor, donde participan investigadores, desde donde expresan el dominio y manejo de conceptos, categorías, disciplinares.

Es decir, las consideraciones instrumentales del conocimiento nos conducen a operaciones cognitivas de integración y con determinantes variables. En ese orden están las siguientes categorías. a) Nocionales b) Proposicionales c) Conceptuales > isoordinar> d) Formales transducir> e) Pre- categoriales f) Categoriales.

Es así que, desde la perspectiva del desarrollo en los aprendizajes, y a razón del estudio del proceso de investigación que parte de esta experiencia temática, consideramos el eje de desarrollo de los niveles del pensamiento, y que seguidamente se enuncian.

- **Pensamiento nocional.**

Zubiría. (1999) El desempeño o modo de actuación del sujeto (persona), es la expresión de la acumulación de la mayor cantidad de experiencias que puede tener en la vida, lo significativo y de mayor gratitud, es la comprobación del éxito que se consolida en el contexto de desarrollo del ser, se debe disponer de la idea de establecer en definitiva el desarrollo competente del ser en su vida futura.

Los aprendizajes se establecen como una forma de desarrollo de competencias humanas, y que trasladan formas y determinantes de actuación, los aprendizajes tienen su origen en las distintas etapas de la vida, pero de singular concordancia con los aspectos que descifran realidades con oportunidad de cambios en las experiencias de la vida.

La realidad infantil se integra en tres consideraciones, las cuales se entrelazan en su proceso de aprendizaje o en el alcance de saberes: a) realidad material; b) realidad intelectual, y c) realidad del lenguaje.

La realidad material constituye los instrumentos y sus interacciones, conocidos como hechos. La realidad intelectual constituye las nociones que se encuentran en la mente del niño. La realidad lingüística lo conforma las palabras aisladas y las primeras frases y oraciones. Estas actividades al ser configuradas definen diversas posibilidades en los aprendizajes en el sujeto de estudio; también es necesario considerar situaciones que asientan a la realidad inmanente del proceso que frecuenta con los elementos de base

cognitiva, que operacionalizan los aprendizajes con los siguientes procesos mentales.

- Introyección (Objeto Imagen). El juego intelectual es el proceso que busca reconocer a qué imagen se asocia a cada objeto distinto existente en su mundo.

- Proyección (Imagen Objeto). El juego procede en dirección opuesta: iniciando de la imagen hacia los objetos. Con la imagen focalizada en su cerebro, los estudiantes deben demostrar capacidad de buscar objetos que le interese.

- Nominación (Imagen(es) Palabra/Oración). Este proceso procede hallando palabras apropiadas para una imagen mental y decirla (nivel elemental). Tanto convertir las imágenes mentales en pre- proposiciones lingüísticas, como: “Quiero helado”, “Me duele la cabeza” (nivel avanzado)

- Comprensión. (Palabra/Oración Imagen). Finalmente, la operación nocional recíproca, gracias a la cual es factible el conversar y el diálogo. Tienen por tarea identificar conocimientos contenidos en las frases que escucha. Es un mecanismo que sirve para recoger nociones de la cultura. Puerta privilegiada de acceso al conocimiento cultural acumulado.

El niño traduce los signos verbales escuchados (a otros seres humanos) en representaciones mentales propias. Atribuyéndole significado a las oraciones que escucha.

Los postulados que enmarcan el desarrollo de la pedagogía conceptual, ponen de manifiesto que, frente a la crisis evidenciada tanto en la pedagogía de la instrucción y activista, los estudios que referencian el trabajo de orden genético, nos proporcionan un acercamiento hacia la comprensión del aprendizaje, estableciendo formas de integración de postulados del aprendizaje o de como aprende el ser que parte de lo inmediato, pero de ninguna manera pueden diluirse en ellos.

Otro elemento de base en la construcción del saber en las prácticas educativas, señala que, los procesos delineados a nivel modélico curricular, ayudan en el progreso de las bases del aprendizaje, componentes del currículo (propósitos, contenidos, didáctica, recursos y evaluación).

Muchos científicos del movimiento psico-pedagógico como Piaget, Vygotski, etc. Consideran que estos componentes, deben ser desarrollados en el marco del entendimiento de una forma alternativa de formar a los estudiantes, es necesario considerar procesos alternos en la formación escolar y que determinan aspectos de orden filogenético y de trascendencia específica para desarrollar aprendizajes en la escuela, haciendo usos de métodos activos y participativos, pero traducidos a la caja de almacenamiento de información por parte del sujeto de estudio.

Desde estas expresiones, consideramos que la naturaleza de estos actos teóricos, suponen asumir desde el orden desarrollista en el individuo, nuevas formas de desarrollo del proceso inmanente, a razón de ello consideramos la necesidad de orientar el proceso formativo, entendiendo la idea premisa de

los hechos conformantes a las bases de una ciencia integradora en los saberes escolares, es decir la escuela alberga constructos de conocimiento que son implementados en el proceso por parte del docente formante y mediador.

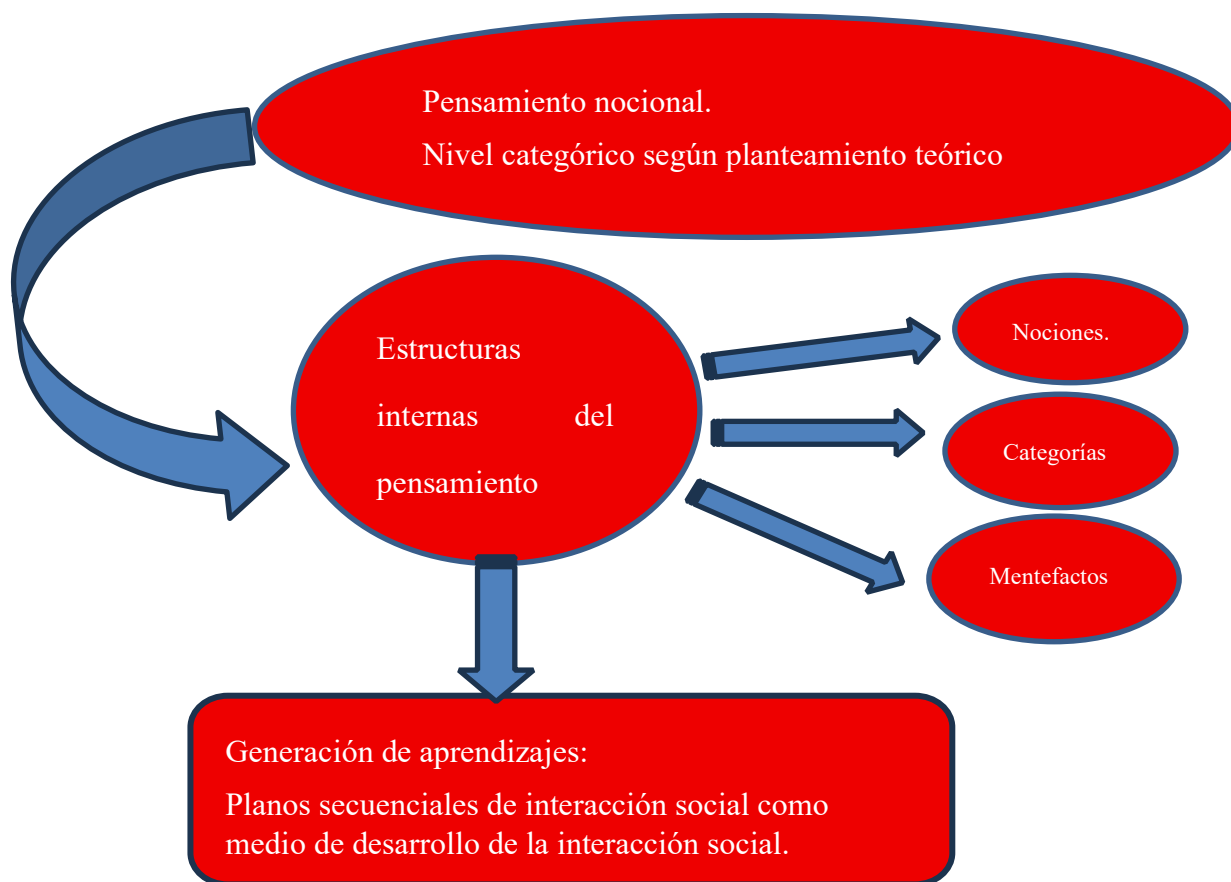
La ciencia en esta perspectiva es desarrollada con el máximo nivel de exigencia en la producción de nuevo conocimiento, es decir partimos de la idea tesis, la ciencia sin amor es destructiva, se evidencia por un lado lo desarrollista desde donde emergen las nuevas prácticas de elocuencia directa en el ser.

En perspectiva de desarrollo del pensamiento nocional y es definitiva es la toma de conciencia progresiva de un conjunto de nociones y que en el futuro se convierten en líneas de aprendizaje, el cual definen su intervención, en primer orden los autores establecen que son las de carácter sensorio motoras, las que circundan hechos de trascendencia en los aprendizajes escolares, es así que las determinaciones de eso tipo generan las condiciones de aprendizaje, en ese sentido las nociones de espacio (espacialidad), se considera un nivel de aprendizaje nocional, que es justo elemento de base para la construcción de engramas motores que ayudan y dan posibilidad de ayudar a los sujetos de estudio a comprender la realidad fáctica y desenvolverse de la mejor manera en los procesos de aprendizaje psicomotrices y en adelante los de orden cognitivo, relacionales.

A razón de ello en comprensión de los postulados encaminados en vinculación con nuestro tema de estudio situamos el nivel de organicidad de este componente teórico, pero que lo categorizamos a nivel de nuestra investigación.

Figura 1

Secuencia de niveles del pensamiento desde la propuesta de la pedagogía conceptual.



Nota. Elaboración del autor.

1.3. Base conceptual

1.3.1. Juegos recreativos

Abreu (2005) los juegos recreativos son un conjunto de acciones empleadas para la diversión y su propósito principal es lograr el gozo de quienes lo desarrollen. Es una actividad lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la interacción con otras personas, por ello se convierte en una actividad indispensable para el desarrollo de la persona. (p.88).

1.3.2. Trabajo en equipo.

De Rojas et al. (2018), Es la participación de una comunicación recíproco entre personas. Se desarrollan con un objetivo, en un espacio de seguridad y de colaboración mutua entre participantes, predomina actividades colaborativas de cada uno de ellos.

1.4. Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones/Juegos	Indicadores	Técnica/ instrumento
Variable independiente Juegos recreativos	Abreu (2005) los juegos recreativos son un conjunto de acciones empleadas para la diversión y su propósito principal es lograr el gozo de quienes lo desarrollen Mujica (2004) Clasifica los juegos en: Individuales, colectivo, cooperativos, sensoriales, recreación y ficción y sociales.	Juegos individuales	2	Lista de cotejo Sí No
		Juegos colectivos	3	
		Juegos cooperativos	2	
		Juegos sensoriales	2	
		Juego de recreación y ficción	2	
		Juegos Sociales	2	
Variable dependiente Trabajo en equipo	De Rojas et al. (2018), Es la participación de una comunicación recíproco entre personas. Se desarrollan con un objetivo, en un espacio de seguridad y de colaboración mutua entre participantes, predomina actividades colaborativas de cada uno de ellos.	Complementariedad	2	Guía de observación Deficiente Regular Satisfactorio
		Coordinación	2	
		Comunicación	2	
		Confianza	2	

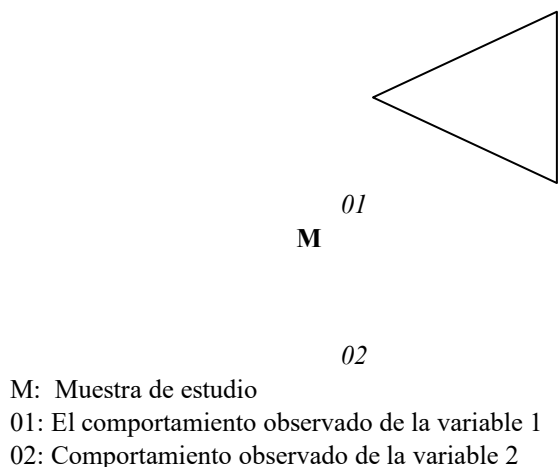
II. Diseño metodológico.

2.1. Tipo de investigación

(Hernández, Fernandez, & Baptistas, 2014). El estudio es del tipo básica pues, analiza y actualiza el comportamiento de las variables de estudio; con enfoque cuantitativo; se hizo una interpretación numérico-estadístico del comportamiento de las variables; el estudio es de diseño no experimental. Según su propósito la investigación adoptada es de nivel descriptivo – propositivo.

Figura 2

Diseño de investigación descriptivo-propositivo



2.2. Población

La constituyen todos los integrantes de una determinada unidad de estudio, son susceptibles de participar de un proceso de investigación (Sanchez, Reyes, & Mejía Katia, 2018). Para el estudio, lo conformaron 492 estudiantes de la I.E. N° 101, San Ignacio.

Tabla 1

Población escolar de estudiantes de 3,4,y 5 años

EDAD	N° ESTUDIANTES
3 años	150
4 años	161
5 años	181
TOTAL	492

Nota: Población escolar de la I.E. N° 101 San Ignacio.

2.3. Muestra.

Según (Hernández, Fernández, & Baptistas, 2014) una muestra es aquella que toma como tal a una parte de la población. En este caso la muestra estuvo conformada por 24 estudiantes de 5 años de la I.E. N° 101 San Ignacio.

2.4. Técnicas e instrumentos

Técnica: observación

En el estudio se estableció la técnica de estudio la observación; como argumentan (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018); este procedimiento permite conocer objetivamente la información de la realidad estudiada

Instrumento: guía de observación

Como indican los autores, las técnicas por sí solas no son suficientes, por lo que es necesario el uso de un instrumento. En este estudio, se utilizó una guía de observación aplicada a una muestra de 24 niños de 5 años en educación

inicial, con el objetivo de evaluar el nivel de competencia en trabajo en equipo. El instrumento se define como una herramienta diseñada para recolectar datos relacionados con el estudio. Este instrumento incluyó su construcción, validación y evaluación de fiabilidad. Durante la construcción, se verificaron las dimensiones de la variable de interés, y posteriormente se redactaron los ítems, los cuales fueron evaluados mediante el coeficiente alfa de Cronbach para verificar su fiabilidad

La línea de desarrollo del estudio, estuvo determinada por los niveles de coordinación con la entidad donde se proyectó el estudio, se desarrollaron un conjunto de acciones y elementos de base para categorizar el proceso, es así que se logró desarrollar reuniones con los directivos para el desarrollo del estudio, brindándonos las facilidades de manera oportuna para llevar a cabo un conjunto de pruebas, que van de la mano con la aplicación de elementos instrumentales para el acopio de información que formaría parte del diagnóstico.

Por otra parte, a nivel de verificación y análisis de datos, se pudo determinar que, por ser una investigación básica descriptiva, se procedió a implementar el proceso en base a las consideraciones de uso de estadística descriptiva, a fin de calcular todos los elementos en mención.

III. Resultados

3.1 Análisis de resultados.

Lo constituye el estado de aprendizaje en torno a un segmento de contenidos en el nivel educativo inicial, consideramos que estos elementos son de base para la organización de los aprendizajes en distintas áreas del saber.

Estos elementos constitutivos del análisis, consideramos que el estudiante de educación inicial, adquiere un conjunto de nociones a nivel de la escuela, es decir se apropia de la realidad y de su mundo descubriendo aspectos reales, que, en adelante al asociarlos, construye sus saberes.

Tabla 2. *Resultados de la evaluación Complementariedad*

Dimensión		
Complementariedad	f	TOTAL
Deficiente	14	46.7%
Regular	8	30.0%
Satisfactorio	2	23.3%
TOTAL	24	100.0%

Nota: Datos de la evaluación al grupo de estudio.

La tabla 2, comprende la dimensión complementariedad, donde se expresa que el 46.7% de estudiantes del grupo de estudio, muestran nivel deficiente para complementarse con otro compañero, el 30.0% nivel regular y solo 23.3% de estudiantes llegan a complementarse satisfactoriamente con sus compañeros de equipo de trabajo en diversas actividades que se desarrollan en los espacios áulicos, determinando que es una necesidad trabajar situaciones de aprendizaje integradoras, a fin de formar desde edades tempranas en este tipo de experiencias enriquecedoras.

Tabla 3. *Resultados de la evaluación Coordinación*

Coordinación	Dimensión	
	f	TOTAL
Deficiente	17	70.8%
Regular	4	16.6%
Satisfactorio	3	12.5%
TOTAL	24	100.0%

Nota: Datos de la evaluación al grupo de estudio.

La tabla 3, comprende la dimensión coordinación, donde se expresa que el 70.8% de estudiantes del grupo de estudio, muestran nivel deficiente para complementarse con otro compañero, el 16.6% nivel regular y solo 12,5 % de estudiantes llegan a complementarse satisfactoriamente con sus compañeros de equipo de trabajo en diversas actividades que se desarrollan en los espacios áulicos, determinando que es una necesidad trabajar situaciones de aprendizaje integradoras, a fin de formar desde edades tempranas en este tipo de experiencias enriquecedoras.

Tabla 4. *Resultados de la evaluación de Comunicación*

Dimensión		
Comunicación	F	TOTAL
Deficiente	20	63.0%
Regular	3	25.0%
Satisfactorio	1	12.0%
TOTAL	24	100.0%

Nota: Datos de la evaluación al grupo de estudio.

La tabla 4, en la dimensión comunicación, el 63.0% de estudiantes del grupo de estudio de la I.E. 101, muestran un nivel deficiente para comunicarse entre compañeros en el desarrollo de trabajos en equipo, un 25.0% se ubican en un nivel regular y solo el 12.0% de estudiantes logran establecer comunicación adecuada entre sus compañeros en diversas actividades que involucra el trabajo en equipo, con ello se determina que es necesario ayudar en estos procesos en edades tempranas.

Tabla 5. *Resultados de la evaluación de Confianza*

Confianza	Dimensión	
	F	TOTAL
Deficiente	14	42.0%
Regular	8	35.0%
Satisfactorio	2	23.0%
TOTAL	24	100.0%

Nota: Datos de la evaluación al grupo de estudio.

La tabla 5, en la dimensión confianza, el 42.0% de estudiantes del grupo de estudio, muestran un nivel deficiente en la dimensión confianza el cual se muestra al desarrollar trabajos de equipo en actividades de aprendizaje, mientras el 35.0% un nivel regular y solo el 23.0%, equivalente a dos estudiantes al momento de trabajar en equipo manifiestan que tienen confianza en sí mismos, con ello nos formamos una idea del conjunto de necesidades que tienen los estudiantes para desarrollar sus habilidades sociales en edades tempranas.

IV. Discusión de resultados

Los hallazgos obtenidos a lo largo del presente estudio permiten sustentar la hipótesis de que el desarrollo de las conductas humanas, especialmente en contextos sociales, se encuentra estrechamente vinculado a los principios de la pedagogía conceptual. (Zubiría, 2008). Desde los aportes de esta tendencia, la pedagogía conceptual desarrolla un ideario de trabajo para los docentes en perspectiva del cambio generacional y por ende en mejorar las formas de desarrollo multifacético.

Esta perspectiva enfatiza la importancia de introducir nociones fundamentales en edades tempranas, entendidas como las primeras categorías de abstracción cognitiva que contribuyen a la estructuración del conocimiento en el ser humano.

Guiar el proceso educativo del niño en sus primeras etapas implica reconocer su capacidad potencial para adquirir aprendizajes significativos desde una edad temprana. Esto traza una trayectoria evolutiva en la que confluyen dimensiones cognitivas, psicomotoras y emocionales, todas ellas esenciales para un desarrollo integral.

En este sentido, las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas y aplicadas desde un marco epistemológico coherente con los paradigmas actuales de la didáctica y la metodología educativa. Estas estrategias deben centrarse en promover la participación activa del estudiante como protagonista de su

propio proceso formativo, a partir del reconocimiento de sus necesidades individuales, intereses y contextos socioculturales. Por ello, se considera indispensable incorporar estos postulados en la formación escolar, así como en la preparación del profesional docente, quien debe asumir un rol comprometido con las corrientes contemporáneas de las ciencias de la educación.

Asimismo, se sostiene que la exposición temprana del infante a experiencias de aprendizaje diversificadas contribuye significativamente a su proceso de maduración. Desde una perspectiva filogenética, este proceso favorece la activación progresiva de funciones neuronales claves, facilitando así el desarrollo de estructuras cognitivas fundamentales. Dicho momento, en el que confluyen maduración biológica y estimulación adecuada, representa una ventana óptima para potenciar las capacidades del educando.

Por otro lado, el trabajo en equipo es una manifestación de predisposición para la integración al trabajo colectivo o colaborativo, (Pau, 2009), es decir el trabajo escolar debe asegurar el proceso que afirma la construcción de aprendizaje social e integrador afirmando los componentes de estos saberes en base a la confianza, comunicación y complementariedad.

V. Propuesta

Título de la propuesta de innovación

Estrategias didácticas de juegos recreativos para fomentar el trabajo en equipo en estudiantes de 5 años de la I.E. 101 San Ignacio

- **Datos informativos.**

- ***Área de aplicabilidad:***

- Nivel de educación inicial.

- ***Área de estudio:***

- Psicomotricidad y/o áreas vinculantes con el proceso de aprendizaje escolar.

- ***Edad proyectada:***

- 5 años

- ***Eje temático:***

- Personal Social y psicomotricidad

- ***Autor:***

- Lisabeth Thalia Pintado Quinde.

- **Fundamentos**

Según Piaget (etapa preoperacional), el niño aprende y desarrolla sus capacidades a través de la interacción y el juego simbólico. Por su parte, Vygotsky resalta que el aprendizaje se da en un contexto social, y que el juego potencia la cooperación y el desarrollo de habilidades socioemocionales. El aprendizaje cooperativo permite que los niños se ayuden entre sí, compartan responsabilidades y logren objetivos comunes.

Las bases científicas de esta propuesta, detallan los elementos de corte teórico, el cual se han expuesto en el apartado del capítulo I, referenciamos a la teoría basada en los juegos, el aprendizaje social, habilidades sociales, pedagogía conceptual, como referentes del desarrollo humano en edades tempranas, específicamente en educación infantil.

El juego en el proceso de aprendizaje escolar, el juego contribuye a establecer y desarrollar nuevas estructuras mentales, es decir podemos considerar de manifiesto que es un recurso didáctico con enfoque activo, dinamiza el proceso de enseñanza aprendizaje, la base de en esta intervención está determinada por las iniciativas del estudiante en proceso participativo, el profesor toma esta actividad como una forma de trabajo, que permite desarrollar aprendizajes muy elocuentes y de forma segura donde dinamiza sus procesos cognitivos y relacionales.

Aprendizaje socio cultural, teoría promovida por el eminente científico Vygotsky, orienta sus aportes en el real significado de los aprendizajes con énfasis en lo social, considera que los aprendizajes en los estudiantes deben ser animados por el proceso de maduración, también debe organizar los

supuestos de conocimiento en perspectiva de maduración del ser. Se parte de la premisa que el ser humano, es ante todo un sujeto social, es decir su aprendizaje es el resultado de la interacción social.

El trabajo en equipo. Las formas de trabajo en la escuela, atendiendo a sus características, los podemos clasificar desde simples grupos de trabajo, hasta equipos de alto rendimiento. El PEA, debe promover integración entre los agentes escolares, con sus pares, desde temprana edad, debemos ayudar al sujeto de estudio en la integración escolar, promoviendo los aprendizajes escolares en concordancia con sus niveles de interacción, con ello se promueve el desarrollo de habilidades sociales, que en muchos casos en estas edades son muy difíciles de trabajar, por la naturaleza en el desarrollo de su madurez del niño.

El trabajo en equipo, genera muchas posibilidades de aprendizaje, sobre todo, con aquellos que permiten los procesos de aprendizaje social, con ello también se asume el logro de la cooperación y la generación de valores en edades tempranas. Pedagogía conceptual, teoría promovida por los hermanos Zubiría, aportes brindados en un contexto de poder asumir una propuesta alternativa en el desarrollo de aprendizajes escolares, utilizan las categorías conceptuales, a nivel de pensamiento, como el nocional, categorial, proposicional, etc. Es de base asumir la idea de considerar las formas de poder desarrollar de manera alternativa los aprendizajes escolares, hasta llegar a los mentefactos, una forma de promover el desarrollo cognitivo, desde formas alternativas, parten del uso didáctico y de la activación de procesos cognitivos y motrices.

- **Competencias.**

La competencia a nivel de desarrollo curricular está ligada al *“desenvolvimiento autónomo a través de su motricidad”*

- Desarrollar mediante un proceso vivencial en psicomotricidad capacidades, para la práctica de actividades que generen aprendizajes de conciencia espacial.
- Generar un adecuado manejo espacial en su entorno, mediante procesos de activación psicomotriz.
- Valora la socialización como un medio de integración para fomentar buenas practicas sociales.

- **Sistema de ejes temáticos.**

El aporte es de significancia en torno al proceso que emerge de los resultados obtenidos a nivel de necesidades en los estudiantes, el cual se reflejaron en el diagnóstico, consideramos en esa línea la proyección de elementos temáticos, que en esa perspectiva deben generar incidencia en el proceso de organización del sistema de ejes a nivel de temas que deben ser declarados en los aspectos de orden disciplinar, el cual deben ser generador en el desenvolvimiento motriz.

Nº	Sesiones de aprendizaje	Indicadores de validación de logro
1	Aventuras en equipos: El viaje a la isla del tesoro	
2	Jugando reconocemos nuestras emociones.	

3	Jugamos y aprendemos a ser buenos amigos.	Desarrollar habilidades básicas de interacción social con sus pares.
4	Jugamos a armar una torre.	
5	La pelota parlante.	
6	Me divierto jugando juegos de mesa respetando normas de convivencia.	Se relaciona con facilidad con sus pares con predisposición para el juego.
7	Jugando juntos, somos más fuertes.	
8	Ritmos y juegos juntos.	
9	Creamos juegos y jugamos juntos.	
10	Jugamos a disfrazarnos.	

Nº	Juegos recreativos a usar en sesiones de aprendizaje Mujica (2004)	Descripción
01	Juegos Individuales	Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales
02	Juegos Colectivos	Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia
03	Juegos Cooperativos	Juegos Cooperativos: Son los juegos que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas

		individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.
04	Juegos sensoriales.	Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte.
05	Juegos de recreación y ficción.	Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
06	Juegos sociales.	Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

Temporalidad	Espacio
Referencia el proceso de planificación del tiempo en las diversas sesiones y/o actividades de aprendizaje. Se asume en esta perspectiva la hora pedagógica de 50 minutos por sesión.	Comprende el ambiente donde se desarrolla las actividades diversas que se generaran como parte de la innovación.
Recursos	
Aula.	

Plumones.
Papelógrafos.
Colores.
Cinta de embalaje.
Equipo de audio.
Papel bond A4.

Metodología.

Alude a las formas de trabajo considerando procesos que están determinadas por el uso de métodos vinculantes o generalizadores en el estudiante, es necesario esta línea también manifestar, que se debe asumir una metodología acorde con la integración escolar y la participación activa de los estudiantes, el docente por lo tanto debe generar las condiciones de trabajo integrador mediante un proceso que integre los componentes del PEA.

Evaluación.

Es de orden valorativo es decir formativa; entendiendo por este proceso a la diversidad de formas para evidenciar los niveles de aprendizaje, en torno a las necesidades por parte de los estudiantes, se establece las formas de procesos formativos que encaminen los aprendizajes de los sujetos de estudio.

Conclusiones

De acuerdo con los resultados, se encontró que los niños presentan limitaciones para desarrollar habilidades sociales. Por lo que es necesario promover la mejora en el trabajo en equipo, destacando la importancia de implementar procesos integradores que favorezcan el desarrollo del trabajo en equipo con estudiantes y docentes.

Es necesario tener en cuenta que según las características de los estudiantes de pre escolar, se encuentran en un proceso de construcción de sus habilidades de interacción social, cognitivas, psicomotrices y actitudinales, por lo que son determinantes fortalecerlas y orientarlas desde edades tempranas como ejes formativos en la escuela.

La propuesta de mejora de los niveles de la competencia del trabajo en equipo se caracterizó por una estructura integral que abarcó todos los elementos desde un enfoque educativo y didáctico. Esta propuesta se basó en teorías sobre el desarrollo de estos aprendizajes en estudiantes de nivel inicial o en edades tempranas, teniendo en cuenta la planificación y creación de un proceso inclusivo.

El objetivo no solo es involucrar a los estudiantes, sino también permitir que los profesionales en educación difundan el impacto positivo en el aprendizaje y desarrollo de competencias y capacidades del estudiante de educación inicial.

Recomendaciones

Se sugiere a los directivos de las UGEL, promover a través de talleres de capacitación docente, prácticas educativas basadas en el trabajo en equipo, como una estrategia pedagógica dentro de un enfoque integral para el aprendizaje de los estudiantes. Estas capacitaciones deben estar orientados al desarrollo de competencias que fortalezcan habilidades cognitivas, interpersonales, y mejoren los vínculos sociales.

Se recomienda a los directores de las Instituciones Educativas de educación Inicial y Primario fortalecer y capacitar a los docentes mediante un enfoque educativo integral. Donde se incluya la implementación de programas, planes y actividades académicas en los que los docentes trabajen junto con los estudiantes, utilizando métodos pedagógicos orientados al desarrollo intelectual, emocional y social.

Referencias

Arboleda, O., Patiño, W., & Lopez, N. (2010). *El trabajo en equipo: Un compromiso de todos*. Educación física y deporte, 18 (2), 109-115.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3644836>

Asiu (2018). *Aplicación del método de trabajo en equipo para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “San Pablo”*

Pacora-Lambayeque.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31729/asiu_cm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ayoví-Caicedo, J. (2019). *Trabajo en equipo: clave del éxito de las organizaciones*.

Revista Científica FIPCAEC, 4(10), 58-76.

<https://doi.org/10.23857/fipcaec.v4i10.39>

Caballero, A. (2011). *Metodología integral innovadora para planes y tesis*.

Carhuanchu y otros (2019). *Metodología de la investigación holística*. Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.

Carrasco, J. (1997). *Técnicas y recursos para el desarrollo de las clases*.

Carrillo y Pachón (2020). *Un sueño llamado Preescolar: El trabajo colaborativo la mejor opción de trabajo en el aula*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Facultad de

Educación, Licenciatura en Pedagogía Infantil. Bogotá

Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta, 1(3), 19-37.

Cieza, C. M. y Chavéz, A. E. (2020). *El juego como herramienta didáctica para el desarrollo infantil, en una Institución Educativa Inicial de Chota*. [Tesis Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].

https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9526/Cieza_Cubas_y_Ch%C3%a1vez_Acu%C3%b1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cusco, Y. B. y Urgilés, M. C. (2020). *Aplicación de la metodología juego trabajo en la virtualidad en el Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega, Cuenca Ecuador. Trabajo de integración curricular.*

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1929/1/APLICACI%C3%93N%20DE%20LA%20METODOLOG%C3%8DA%20JUEGO%20TRABAJO%20EN%20LA%20VIRTUALIDAD%20EN%20EL%20CENTRO%20DE%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL%20ANTONIO%20BORRERO%20VEGA%20CUENC~1.pdf>

Cueto, S. (2004). *Factores predictivos del rendimiento escolar, deserción e ingreso a Educación Secundaria en una muestra de estudiantes de zonas rurales del Perú*. Archivos Analíticos de Políticas Educativas. Vol. 12, N° 35. Lima: GRADE.

Cruz, I. (2014). *Comunicación efectiva y trabajo en equipo*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

https://catalogo.upc.edu.pe/discovery/fulldisplay?vid=51UPC_INST:51UPC_INST&search_scope=Recurso_electronico&tab=004RecursoElectronico&docid=alma99858548403391&context=L&isFrbr=true

Dewey, J. (1989). *¿Cómo pensamos: Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo?*<https://www.eisel.com.mx/wp-content/uploads/2019/02/9-Dewey-Como-pensamos.pdf>

- De Rojas, Y. M., Mejia, M. M., Barreto, Y. A., & Vethencourt, M. (2018). *El trabajo en equipo para promover la participación de los actores sociales*. Telos, 20(2), 226- 247. Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental,, Huancayo. <http://repositorio.continental.edu.pe/>
- Gardner, H. (2019). *La teoría de las Inteligencias Múltiples*. Editorial Planeta.
- https://planetadelibrosar0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/42/41371_INTELIGENCIAS_MULTIPLES.pdf
- Guillén, J. (2020). *Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento*. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72.
- https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento
- Guardia, N. (2009). *Lenguaje y comunicación*. CECC/SICA (1ª. Ed.)
- <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan040441.pdf>
- Guerrero y otros (2018). *Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico*.
- Guerrero, P. (2019). *Compromiso organizacional basado en el Modelo de Meyer y Allen en los colaboradores de un banco Chiclayano*, 2018. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
- https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1635/3/TL_GuerreroMaldonadoPe dro.pdf

Herrera, R. F., Muñoz, F. C., & Salazar, L. A. (2017). *Diagnóstico del trabajo en equipo en estudiantes de ingeniería en Chile*. Formación universitaria, 10(5), 49-58.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptistas, M. (2014). *Metodología de la investigación*.

México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Ley General de Educación.
http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Linaza, J. L. (2013). *El juego es un derecho y una necesidad de la infancia*. Bordón. Revista de pedagogía.

MINEDU (2003). Ley General de Educación.
http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Martín Bravo, C. & Calleja González, I. (2009). *Desarrollo cognitivo (0-2 años)*. En C. Martín y J.I. Navarro (Coords.). *Psicología del desarrollo para docentes* (pp. 57-74). Madrid: Pirámide.

Monjas, M. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Ministerio Educación, Cultura y Deporte. <http://www.accionmagistral.org/programas-y-materiales/listado/348-las-habilidades-sociales-en-el-curriculo-cide-monjascasares-mi-y-gonzalez-moreno-b-varios-autores>

Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). *El juego en los niños: un enfoque teórico*. Revista educación, 25(2), 113-124.

Mujica, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2004). *El Juego como método de aprendizaje*. Nodos y nudos, 4(40), 133-142.

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.

https://www.academia.edu/59660793/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_5TA_EDICI%C3%93N

Ortega, R. (1991). *Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil*.

Infancia y aprendizaje, 14(55), 87-102.

Otzen, T. y Manterola, C., 2017. *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*.

International Journal of Morphology, 35(1), pp. :227-232.

Pau, M. (2009). *Equidad y Complementariedad de Género en la Educación Primaria*.

CECC/SICA (2a ed).

https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_15.pdf

Pérez P, y Gardey, A. (2008). *Juegos recreativos - Qué son, definición, características y ejemplos*. <https://definicion.de/juegos-recreativos/>

Pujolas M. (2004). *Aprender juntos alumnos diferentes: los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*

Reina, D., Reina, M., & Hudnut, D. (2018). *Por qué la confianza es clave para el éxito del equipo*. Center for creative Leadership.

<http://dx.doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Rico, R., Sánchez-Manzanares, M., Gil, F., Alcover, C., & Tabernero, C. (2011).

Procesos de coordinación en equipos de trabajo. Papeles del Psicólogo, 32, 59-

68. <http://www.cop.es/papeles>

Rodríguez, I. (2008). *El modelo de trabajo en equipo*. Revista española de drogodependencias. 3 (4) 241-255.

https://www.aesed.com/descargas/revistas/v33n4_1.pdf

Sánchez, y Sánchez, J. (2018). *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355*. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaru-Utcubamba. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/1675>

Tobón, S. (2005). *Formación Basada en competencias*.

<http://bcnslp.edu.mx/antologiasrieb-2012/preescolar->

isemestre/DFySPreesco/Materiales/Unidad

A

1_DFySPreesco/RecursosExtra/Tob%F3n Formaci%F3n Basada C 05.pdf

Torrelles, C., Coiduras, J., Isus, S., Carrera, X., París, G., & Cela, J. (2011).

Competencia de trabajo de equipo: Definición y categorización. Revista de currículum y formación del profesorado, 15(329 - 344).

Valdés, C., y Flores, J. (1996). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. Asturias: Servicios de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Vivette, P. (2001) *Los 5 niveles del trabajo en equipo*.

<https://www.balambe.com/blogpost/los-5-niveles-de-desarrollo-de-un-equipo-de-trabajo>

Vygostky. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Zapelli, G. (2003). *La huella creativa* (1.^a ed. 2003, 1.^a reimp. 2012 ed.). San Jose de Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

<http://www.editorial.ucr.ac.cr/artefitem/2043-la-huella-creativa.html>

Zubiría, M (1998). *Pedagogía conceptual*.

<https://www.google.com/search?q=pedagogia-conceptual>

Anexos

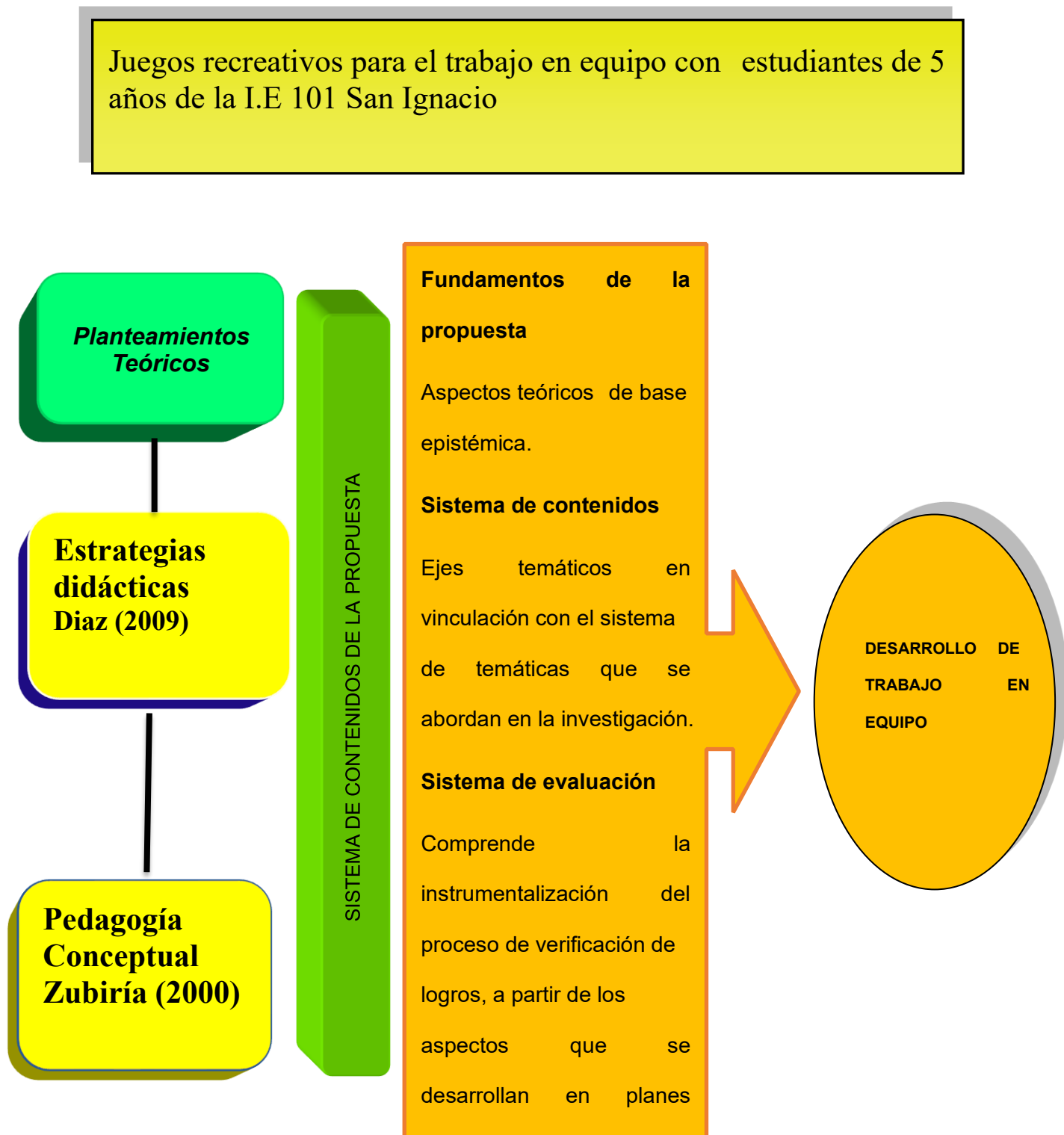
Anexo 1

Categorización de variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ instrumento
Variable independiente Juegos recreativos	Juegos individuales	Desarrolla habilidades motoras solo al jugar	Lista de cotejo Sí No
		Explora objetos de manera personal	
	Juegos colectivos	Interactúa con sus compañeros durante el juego	
		Realiza diferentes representaciones al jugar	
		Comparte y colabora en equipo	
	Juegos cooperativos	Colabora para lograr un objetivo en común	
		Participa activamente en parejas al realizar un juego.	
	Juegos sensoriales	Responde a estímulos sensoriales	
		Disfruta expresar sus sensaciones	
	Juego de recreación y ficción	Se divierte libremente al realizar un juego	
		Usa la creatividad sin reglas establecidas	
	Juegos Sociales	Respeto los turnos al trabajar en grupo	
		Se comunica de manera efectiva con sus compañeros al realizar una actividad	
Variable dependiente Trabajo en equipo	Complementariedad	Muestra disposición para el trabajo en equipo.	Guía de observación Deficiente Regular Satisfactorio
		Se relaciona con facilidad con sus compañeros de trabajo	
	Coordinación	Colabora con sus compañeros de manera efectiva en grupo	
		Comparte ideas con sus compañeros para resolver un problema y alcanzar un objetivo común	
	Comunicación	Se comunica con facilidad para establecer diálogos con sus compañeros.	
		Utiliza un lenguaje fluido al relacionarse con sus compañeros.	
	Confianza	Se muestra seguro al participar en actividades diversas.	
		Manifiesta confianza en si mismo al relacionarse con sus pares.	

Anexo 2

ESQUEMA GRÁFICO DE LA PROPUESTA



Nota: elaboración propia del autor.

Anexo 3

Instrumento de evaluación: guía de observación

Objetivo.

Determinar el nivel de interacción al participar en trabajos en equipo de los estudiantes.

Dimensión	NIVEL		
	Deficiente	Regular	Satisfactorio
Complementariedad			
Muestra disposición para el trabajo en equipo.			
Se relaciona con facilidad con sus compañeros de trabajo			
Coordinación			
Colabora con sus compañeros de manera efectiva en grupo			
Comparte ideas con sus compañeros para resolver un problema y alcanzar un objetivo común			
Comunicación			
Se comunica con facilidad para establecer diálogos con sus compañeros.			
Utiliza un lenguaje fluido al relacionarse con sus compañeros.			
Confianza			
Se muestra seguro al participar en actividades diversas.			
Manifiesta confianza en si mismo al relacionarse con sus pares.			

Descripción de la escala valorativa

Nivel	Valor de logro	Descripción del nivel alcanzado
Deficiente	Iniciación	El estudiante muestra nivel básico en relación a la temática estudiada.
Regular	Progreso básico	El estudiante evidencia dificultades mínimas para relacionarse con sus pares.
Satisfactorio	Logro alcanzado	El estudiante muestra logro de aprendizaje en relación a la temática de estudio.

Fuente: elaboración del investigador.

Anexo 4

Propuesta de planes didácticos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Aventuras en Equipo: El Viaje a la Isla del Tesoro.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad:

- Interactúa con todas las personas.
- Construye normas y asume acuerdos.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Desempeño esperado:

- ❖ Participa activamente en juegos grupales respetando turnos y normas.
- ❖ Coopera con sus compañeros para lograr un objetivo común.
- ❖ Expresa ideas y escucha a los demás durante la actividad.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de la edad de 5 años desarrollen habilidades de trabajo en equipo, cooperación y respeto a las normas mediante un juego grupal de aventura.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Observación, diálogo, dinámica, expresión gráfica

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA.

FAS ES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
	Motivación: • La docente motiva a los niños y niñas se reúnan en círculo para escuchar la canción de los exploradores y realizar el saludo de exploradores (palma, paso, giro).	Parlante Canción cuerpo	

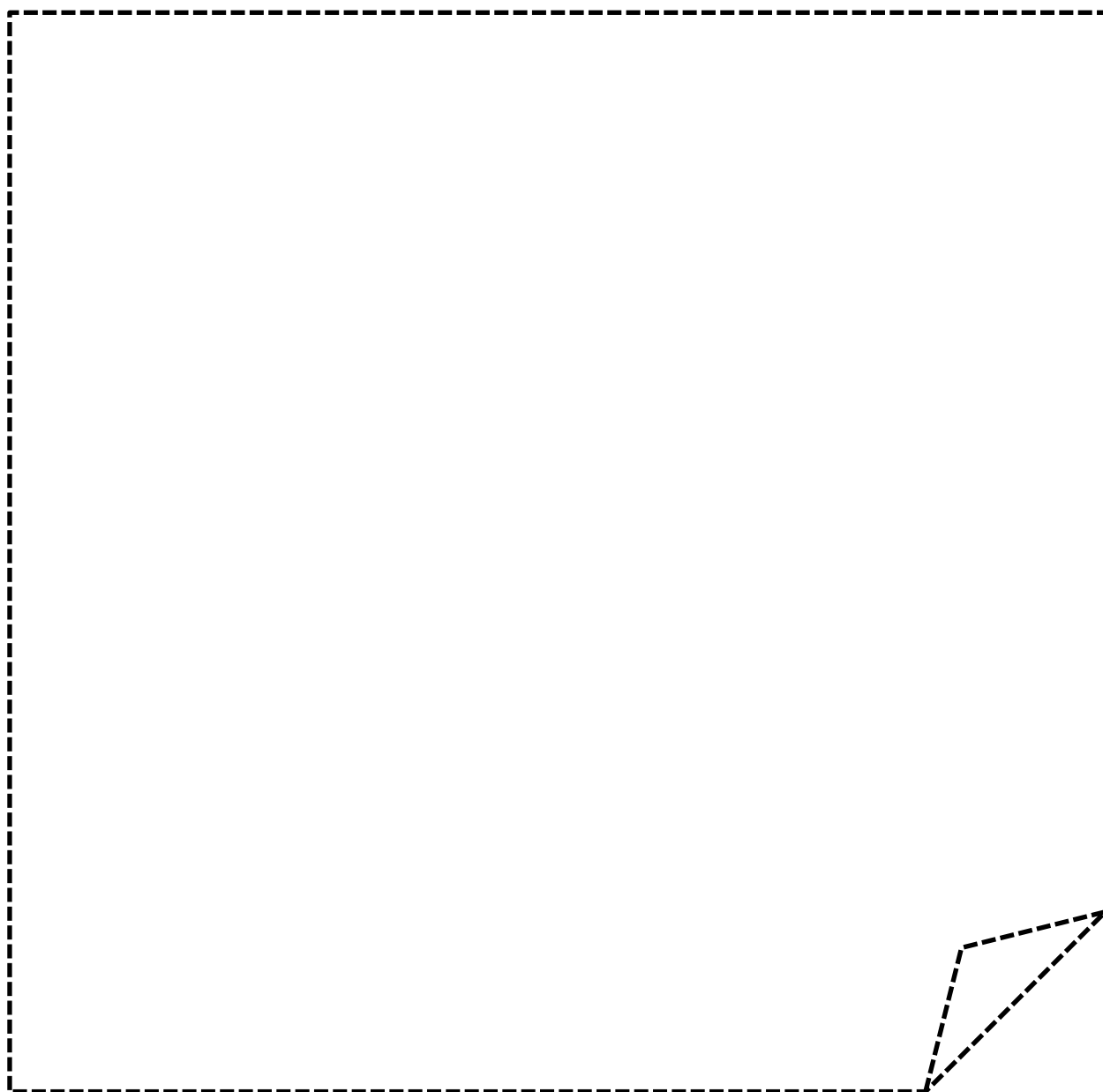
INICIO	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as) ✓ ¿Cómo se llama la canción? ✓ ¿Qué movimientos realizamos en el saludo? ✓ ¿Qué es un explorador? ✓ ¿Qué hacen los exploradores? ✓ ¿Han jugado antes a ser exploradores? ¿Cómo? ✓ ¿Cómo se sintieron al moverse y saludar juntos? ✓ ¿Es importante seguir los movimientos en grupo? ¿Por qué? 	Dialogo	10min.
DESARROLLO	• Problematización: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Podremos encontrar el tesoro si no trabajamos juntos? • Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo, cooperación y respeto a las normas mediante un juego grupal de aventura • Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza. • Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente les muestra una caja sorpresa que contendrá imágenes de un niño pirata, un tesoro y un mapa y les explica la importancia de jugar a encontrar tesoros, les realiza la siguiente interrogante: ❖ ¿Qué observan? ❖ ¿han jugado a encontrar tesoros? ❖ ¿necesitamos trabajar en grupo? • A continuación, la docente forma en equipos de 4 integrantes y cada equipo recibe un mapa con pistas simples (por ejemplo, “camina tres pasos a la	Niño pirata Tesoro Mapa Patio Maracas	45 min.

	derecha”, o “busca el círculo azul”). Los niños siguen las pistas en el aula hasta encontrar una “llave dorada para poder abrir sus cofres • La docente invita a los niños y niñas al patio para realizar la dinámica “La travesía musical” donde cada equipo inventa un pequeño ritmo de “explorador” usando instrumentos sencillos (maracas, tambores). Primero, cada niño toca su parte; luego, todos se coordinan para crear un ritmo grupal. Este ritmo es su “canción del equipo” que los guiará para cruzar un puente de cintas. • Finalmente, la docente hace entrega de hojas y plumones con la siguiente dibuja una parte de la aventura (el mapa, el tesoro, su equipo cruzando el puente) que más te gusto.	Tambores Maracas Ficha de trabajo	
	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué emociones representamos? • ¿Cómo nos sentimos jugando? • ¿Fue fácil reconocer las emociones? • ¿Tuvimos alguna dificultad? • ¿Cómo lo superamos? ❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.	Dialogo	

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“ Aventuras en Equipo: El Viaje a la Isla del Tesoro.”

dibuja una parte de la aventura (el mapa, el tesoro, su equipo cruzando el puente) que más te gusto.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Jugando reconocemos nuestras emociones.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad:

- Interactúa con todas las personas.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Desempeño esperado:

Expresa y reconoce sus emociones propias y de sus compañeros, participando respetuosamente en actividades grupales.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años reconozcan y expresen sus emociones, desarrollando la empatía y el respeto, fortaleciendo el trabajo en equipo mediante juegos

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Observación, diálogo, dinámica, expresión gráfica

V. SECUENCIA DIDÁCTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
	Motivación: • La docente motiva a los niños(as) mediante una canción “mis emociones” para que se muevan al ritmo de la música e invita a los niños a moverse y poniendo las caritas (feliz, triste, enojado) que dice la canción	Parlante Canción cuerpo	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as)		

INICIO	✓ ¿De qué trataba la canción que escuchamos? ✓ ¿Qué emociones mencionaba la canción? ✓ ¿Cómo hicimos la carita de alegría? ✓ ¿Cómo mostramos la tristeza o el enojo? ✓ ¿Alguna vez se han sentido felices? ¿Cuándo? ✓ ¿Qué hacen cuando están tristes o enojados? ✓ ¿Es fácil expresar lo que sentimos? ¿Por qué? ✓ ¿Cómo podemos saber cómo se sienten nuestros compañeros? • Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si no expresáramos emociones? • Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de que reconozcan y expresen sus emociones, desarrollando la empatía y el respeto, fortaleciendo el trabajo en equipo mediante juegos. • Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.	Dialogo	10min.
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente les muestra una caja sorpresa que contendrá caritas de emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo, cansancio) e invita a un participante pasar al frente, toma la tarjeta con una emoción y la representa con gestos y movimientos sin hablar, mientras sus compañeros adivinan que emoción es. • A continuación, la docente presenta a los niños y niñas un espejo para que desarrollen la dinámica el espejo emocional donde los niños forman pareja para representar una emoción y el compañero pueda representarlo	Caritas de las emociones Espejo	45 min.

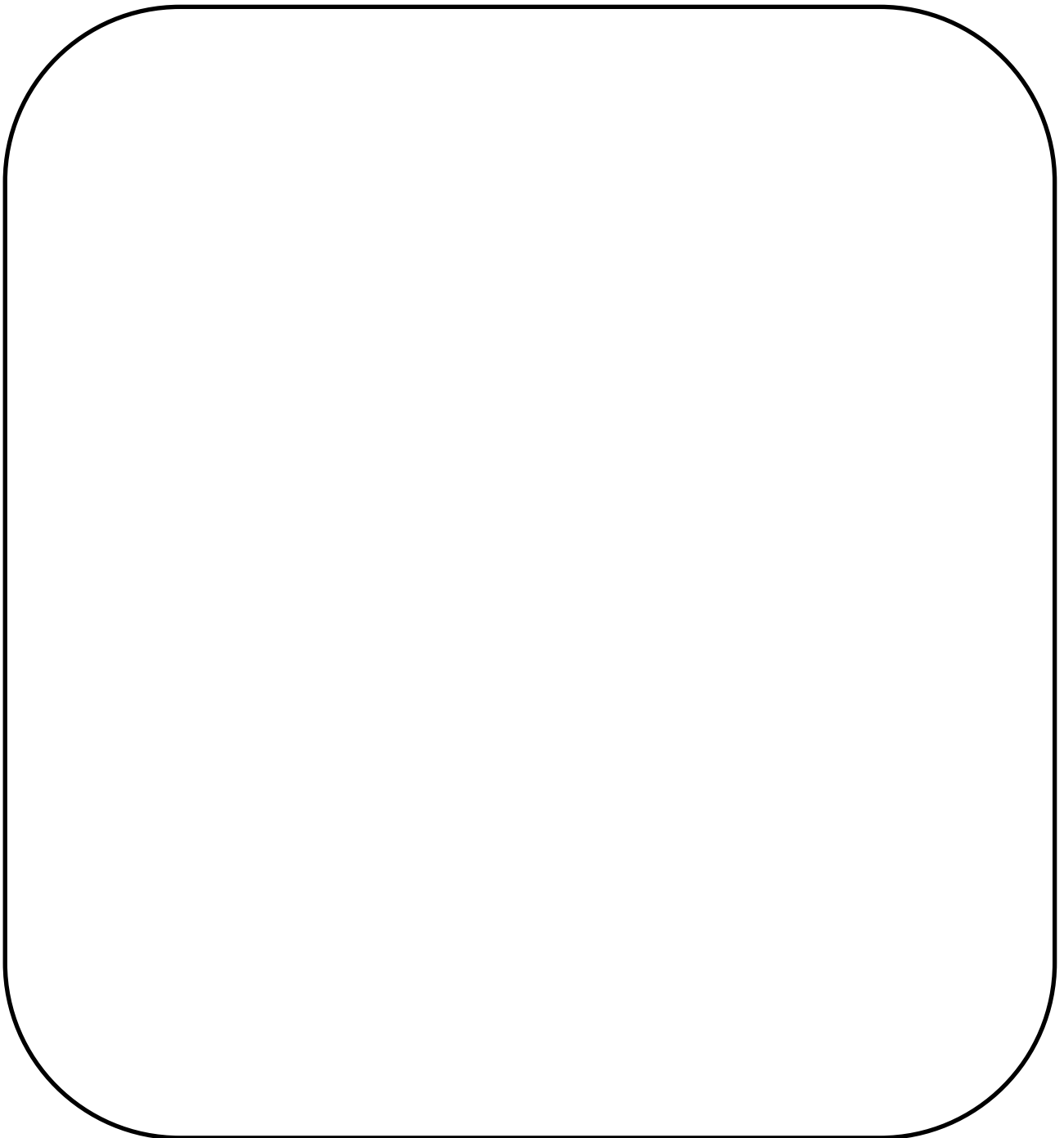
	• La docente invita a los niños y niñas al patio e invita a formar grupos de 5 integrantes en que el primer integrante del grupo tendrá que correr a coger una tarjeta de emoción, regresa y la representa al grupo el equipo que más adivine gana • Finalmente, la docente hace entrega de hojas y plumones con la siguiente consigna dibuja la emoción que más les gusto realizar y decórala con el puntillo	Patio Imágenes de caras de emociones	
	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué emociones representamos? • ¿Cómo nos sentimos jugando? • ¿Fue fácil reconocer las emociones? • ¿Tuvimos alguna dificultad? • ¿Cómo lo superamos?	Dialogo	
	❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.		

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“JUGANDO RECONOCEMOS LAS

EMOCIONES”

dibuja la emoción que más les gusto realizar y decórala con el puntillo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Jugamos y aprendemos a ser buenos amigos

Competencia: Construye su identidad

Capacidad:

- ❖ Se valora a sí mismo.
- ❖ Convive y participa democráticamente.

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en juegos grupales cooperando con sus compañeros.
- ❖ Demuestra actitudes de ayuda y respeto durante el juego.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de participar en juegos recreativos desarrollando el trabajo en equipo, mostrando actitudes de ayuda, respeto y cooperación.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal, trabajo individual y socialización.

VI. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: •La docente presenta a los niños un cuento” el león y el ratón” con imágenes para que los niños escuchen atentamente	Cuento: el león y el ratón	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as) ✓ ¿Qué paso en el cuento? ✓ ¿Cómo ayudo el ratón al león?	Dialogo	

	✓ ¿Qué harías en el lugar del ratón? ✓ ¿Quiénes se hicieron amigos? 		10min.
	● Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si no tuviéramos amigos para que nos ayuden?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de participar en juegos recreativos desarrollando el trabajo en equipo, mostrando actitudes de ayuda, respeto y cooperación.		
	● Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: ● La docente forma en grupos pequeños a los niños y niñas para presentarles piezas de rompecabezas sobre la amistad y hacerles entrega una pieza a cada uno para ayudarse a armarlo indicándoles: ▪ Ayudarse entre compañeros. ▪ Respetar turnos. ▪ Compartir piezas. ● A continuación, la docente presenta a los niños y niñas imágenes de varios amigos jugando y dialogamos acerca de ❖ ¿Qué observan? ❖ ¿Qué es tener un amigo? ❖ ¿Ustedes tienen un amigo? ❖ ¿Cómo se llama tu amigo? ❖ ¿Cómo es tu amigo? ● La docente invita a los niños y niñas al patio para realizar la dinámica “rescatamos al amigo, donde un niño es el león y está atrapado en una red y el resto de sus compañeros tienen que rescatarlo pasando algunos obstáculos llegando juntos a su rescate.	Rompecabezas Imágenes de amigos Red Conos	45 min.

	• Finalmente, la docente invita a los niños a hacer un círculo para cantar la canción “hola amigo y juega conmigo” mientras pasan la pelota de trapo y al detenerse dicen algo bonito a uno de sus compañeros.	Pelota de trapo	
	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué juego les gusto más? • ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? • ¿Por qué es importante tener amigos? • ¿Por qué es importante trabajar en equipo? ❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.	Dialogo	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Jugamos a armar una torre

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad: Se relaciona con los demás mediante distintas formas de interacción.

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en juegos grupales respetando normas.
- ❖ Coopera con sus compañeros para lograr un objetivo común.
- ❖ Demuestra actitudes de ayuda, respeto y trabajo en equipo.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años participen en juegos recreativos construyendo una torre en equipo, desarrollando actitudes de cooperación, respeto, ayuda mutua y cumplimiento de normas.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal y trabajo colaborativo

VII. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: • La docente presenta a los niños y niñas una caja sorpresa que contendrá una torre elaborada con vasos e invita a un participante a sacar la torre, mientras les canta la canción que será que será lo que tengo acá • Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as)  ✓ ¿Qué encontramos en la caja sorpresa? ✓ ¿De qué material está elaborada la torre? ✓ ¿De qué color es?	Caja sorpresa Torre de vasos dialogo	

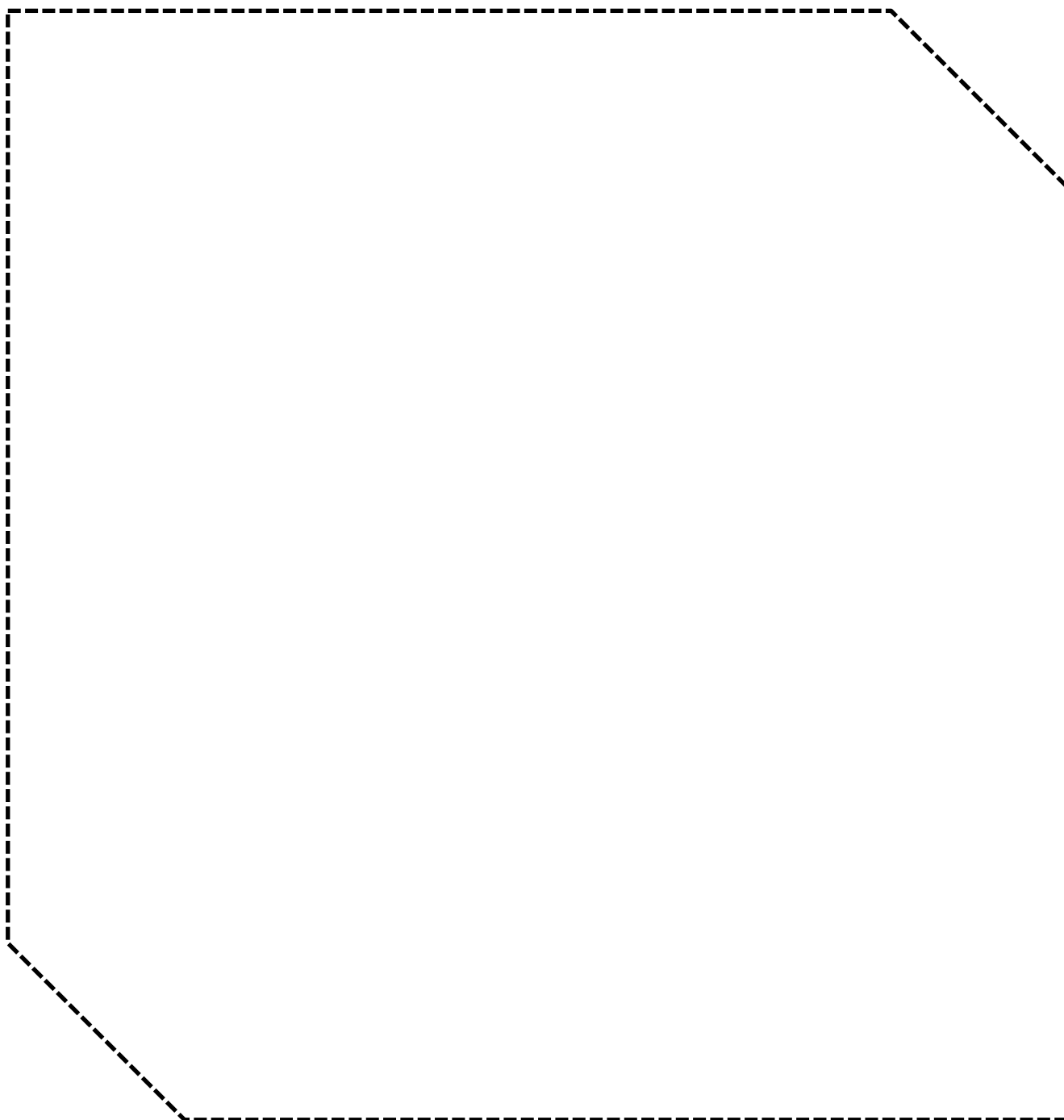
	✓ ¿Cómo creen que la elabore? ✓ ¿Han armado antes algo así? ¿y como lo hicieron solos o con ayuda?		10min.
	● Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Podremos construir una torre alta solos o necesitaremos ayuda?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de participar en juegos recreativos desarrollando actitudes de cooperación, respeto, ayuda mutua y cumplimiento de normas.		
	● Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: ● La docente forma en grupos pequeños a los niños y niñas para entregarles bloques, vasos, cartones a cada equipo para ayudarse a armar una torre indicándoles: ▪ Ayudarse entre compañeros. ▪ Respetar turnos y organizarse. ▪ Compartir piezas. ● A continuación, cada grupo presenta su torre que elaboraron al resto de la clase, comentando cómo trabajaron en equipo y qué les gustó más. ● La docente invita a los niños y niñas al patio para realizar la dinámica “torre humana” que consiste en que los niños en equipo formen una torre utilizando sus cuerpos: sentados, arrodillados, brazos ● Finalmente, la docente hace entrega de una ficha de trabajo con la siguiente consigna: DIBUJA LO QUE MAS TE GUSTO DE LA CLASE	Bloques Vasos Cartones Cuerpo Ficha de trabajo	45 min.

	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué juego les gusto más? • ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? • ¿Por qué es importante tener amigos? • ¿Por qué es importante trabajar en equipo? • ¿tuvimos alguna dificultad? • ¿Cómo lo superamos?	Dialogo	
	❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.		

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“JUGAMOS A ARMAR UNA TORRE ”

DIBUJA LO QUE MÁS TE GUSTO DE LA CLASE



SESION DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: *La pelota parlante.*

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capacidad: Interactúa con todas las personas.

Desempeño esperado:

- Expresa sus ideas, emociones y experiencias al interactuar con sus compañeros.
- Respeta turnos y escucha a los demás durante actividades grupales.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de participar en un juego recreativo utilizando la “pelota parlante”, desarrollando la expresión oral, el respeto por turnos y la escucha activa.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Dinámica grupal, trabajo individual y socialización

IV. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: • La docente presenta a los niños y niñas una cartera que contendrá una cartera sorpresa que contendrá una pelota decorada con ojitos y boca y les dice: “Esta es una pelota especial... ¿es una pelota parlante!”	Parlante Canción Láminas	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as)  ✓ ¿Qué creen que hay dentro de la cartera sorpresa? ✓ ¿Cómo es esta pelota? ¿Qué tiene de especial? ✓ ¿Por qué creen que se llama “pelota parlante”?		

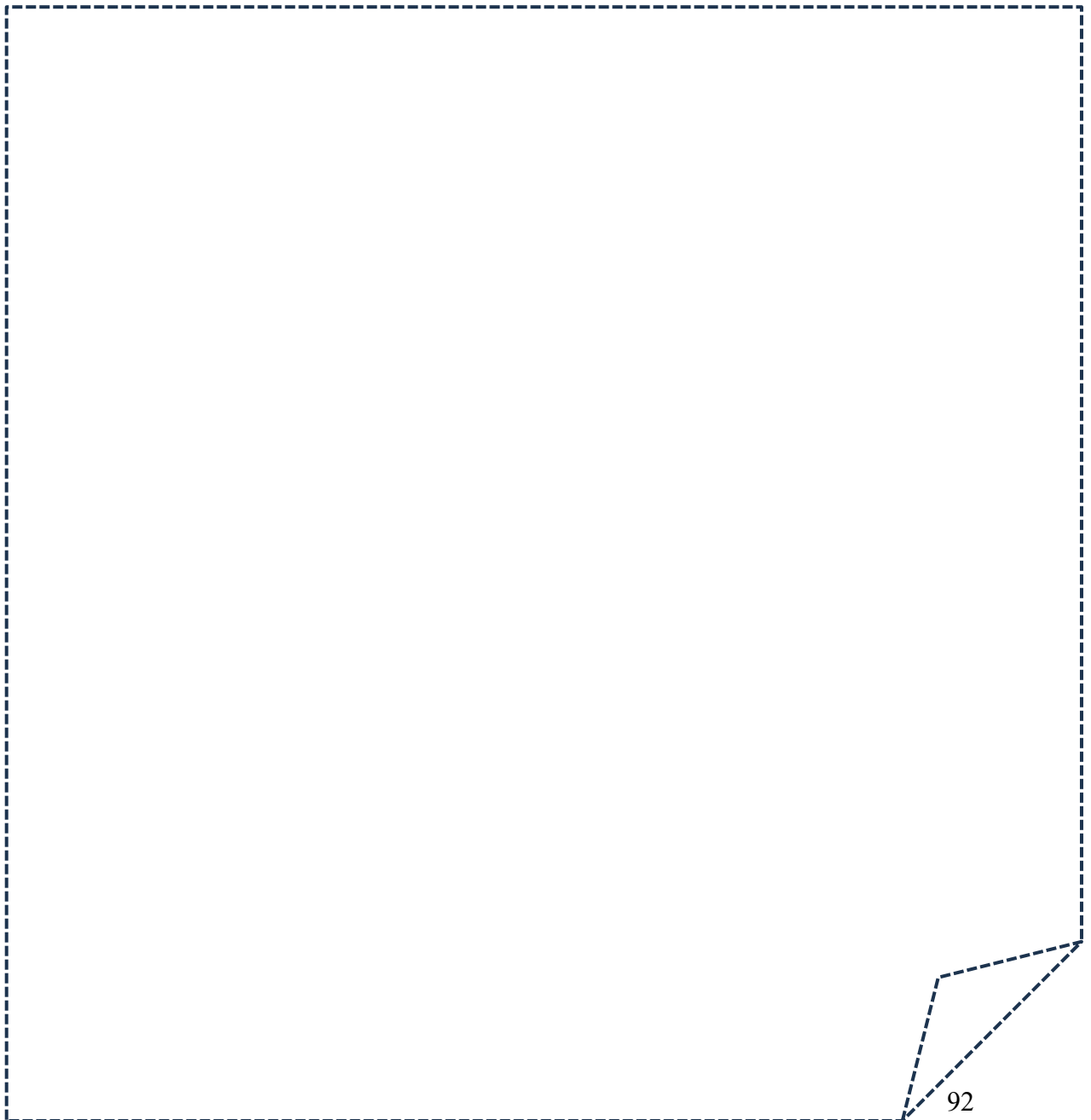
	✓ ¿Alguna vez han jugado con una pelota? ¿Cómo? ✓ ¿Qué juegos conocen con pelota? ✓ ¿Cómo debemos usar la pelota cuando jugamos en grupo? ✓ ¿Qué pasa si todos quieren hablar al mismo tiempo? ✓ ¿Cómo podemos hacer para que todos participen?		10min.
	• Problematización: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si todos hablamos al mismo tiempo?		
	• Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de conocerse entre sí, reconociendo sus características y respetando a sus compañeros.		
	• Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	• Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente forma a los niños y niñas en medialuna para realizar la dinámica “La pelota parlante”, donde la docente explica la consigna solo puede hablar quién tiene la pelota y luego la pasa a los demás ❖ ¿Cómo te llamas? ❖ ¿Qué te gusta hacer? ❖ ¿Cuál es tu color favorito? ❖ ¿Cuál es tu comida favorita? • A continuación, la docente forma en círculo a los niños y niñas para darles una pelota y a través de una canción se mueven pasándola de mano en mano y cuando se detiene la música se detiene quien la tiene cumple un reto de bailar, cantar, contar un cuento. • Finalmente, la docente entrega una ficha de trabajo a los niños y niñas con la siguiente consigna: Dibuja lo que compartiste cuando tuviste la pelota parlante (algo que te gusta, cómo te sientes o algo sobre ti). Luego, colorea tu dibujo.	Pelota de trapo Papelógrafo Plumones Colores	45 min.
	❖ Metacognición: • ¿Cómo son tus compañeros?	Dialogo	

	• ¿Te gusta conocer a tus amigos? • ¿Por qué es importante respetarnos? • ¿tuvimos alguna dificultad? • ¿Cómo lo superamos?		
	❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.		

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“LA PELOTA PARLANTE”

Dibuja lo que compartiste cuando tuviste la pelota parlante (algo que te gusta, cómo te sientes o algo sobre ti). Luego, colorea tu dibujo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Me divierto jugando juegos de mesa respetando normas de convivencia

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad:

- ❖ Interactúa con todas las personas
- ❖ Construye normas y asume acuerdos

Desempeño esperado:

Participa en juegos de mesa respetando normas, turnos y acuerdos, demostrando actitudes de respeto y convivencia con sus compañeros.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de desarrollar habilidades de convivencia, turnos y trabajo en equipo a través de juegos de mesa

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal, trabajo individual y socialización.

VIII. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: •La docente presenta una caja sorpresa con juegos de memoria (rompecabezas, memoria, ludo, monopolio) y les realiza la siguiente pregunta: ¿Han jugado alguna vez con estos juegos?	Caja sorpresa Rompecabezas Ludo Memoria monopolio	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as) ✓ ¿Qué creen que hay dentro de la caja sorpresa? ✓ ¿Qué juegos conocen de los que vimos?	Dialogo	

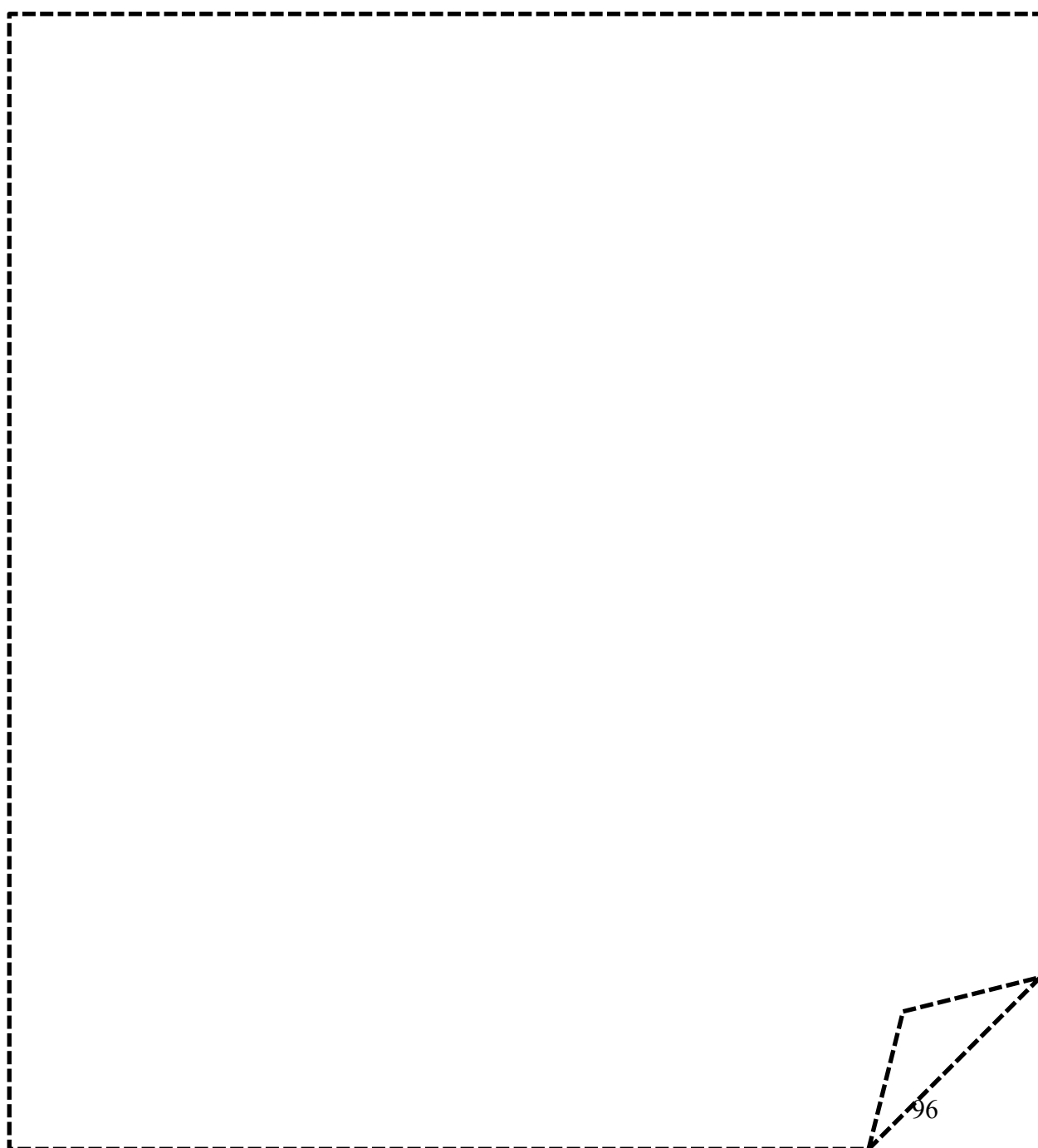
	✓ ¿Alguna vez han jugado con rompecabezas o memoria? ✓ ¿Cómo se juegan esos juegos? ✓ ¿Con quiénes han jugado estos juegos? ✓ ¿Qué reglas tienen esos juegos? ✓ ¿Qué pasa si no respetamos las reglas del juego? ✓ ¿Es importante jugar en equipo? ¿Por qué? ✓ 		10min.
	● Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si jugamos sin respetar turnos o reglas?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de respetar reglas, turnos y jugar en equipo mientras se divierten		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: ● La docente presenta a los niños y niñas imágenes de los juegos de mesa como memoria, domino, rompecabezas, ludo y les explica cómo se juega cada uno ● La docente presenta a los niños y niñas un semáforo y lo coloca en una esquina del aula y a través de la música el niño hará lo que dice: verde (avanzar), rojo (parar), amarillo (cuidado) para que los niños se muevan por el aula siguiendo las señales del semáforo. ● A continuación, la docente organiza a los estudiantes en grupos de 4 integrantes para entregarles una caja	imágen es de juegos Semáforo	45 min.

	sorpresa que contendrá un juego de mesa a cada grupo el cual lo juraran • La docente hace entrega de hojas con la siguiente consigna: Dibuja el juego que más te gusto y colócale una carita de cómo te sentiste	Juegos de mesa Ficha de trabajo	
	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué juego les gusto más? • ¿Respetaron su turno de participar? • ¿Todos los juegos eran iguales? • ¿Cómo se sintieron jugando con sus compañeros? • ¿tuvimos alguna dificultad? • ¿Cómo lo superamos? ❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.	Dialogo	

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

**“Me divierto jugando juegos de mesa respetando
normas de convivencia”**

Dibuja el juego que más te gusto y colócale una carita de cómo te sentiste



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Jugando juntos, somos más fuertes

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad:

- ❖ Interactúa con todas las personas
- ❖ Construye normas y asume acuerdos

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en juegos grupales cooperando con sus compañeros.
- ❖ Respeta normas y turnos durante las actividades.
- ❖ Demuestra actitudes de ayuda, respeto y colaboración.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años participen en juegos recreativos desarrollando el trabajo en equipo, mostrando actitudes de ayuda, respeto y cooperación.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal, trabajo individual y socialización.

IX. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
	Motivación: • La docente invita a los niños y niñas a reunirse en círculo sobre la alfombra para cantar una canción corta sobre amistad y trabajo en equipo: "Unidos, unidos, vamos todos juntos, con nuestras manos ayudando al compañero" y se muevan al ritmo de la canción.	Cuento: el león y el ratón Dialogo	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as)		

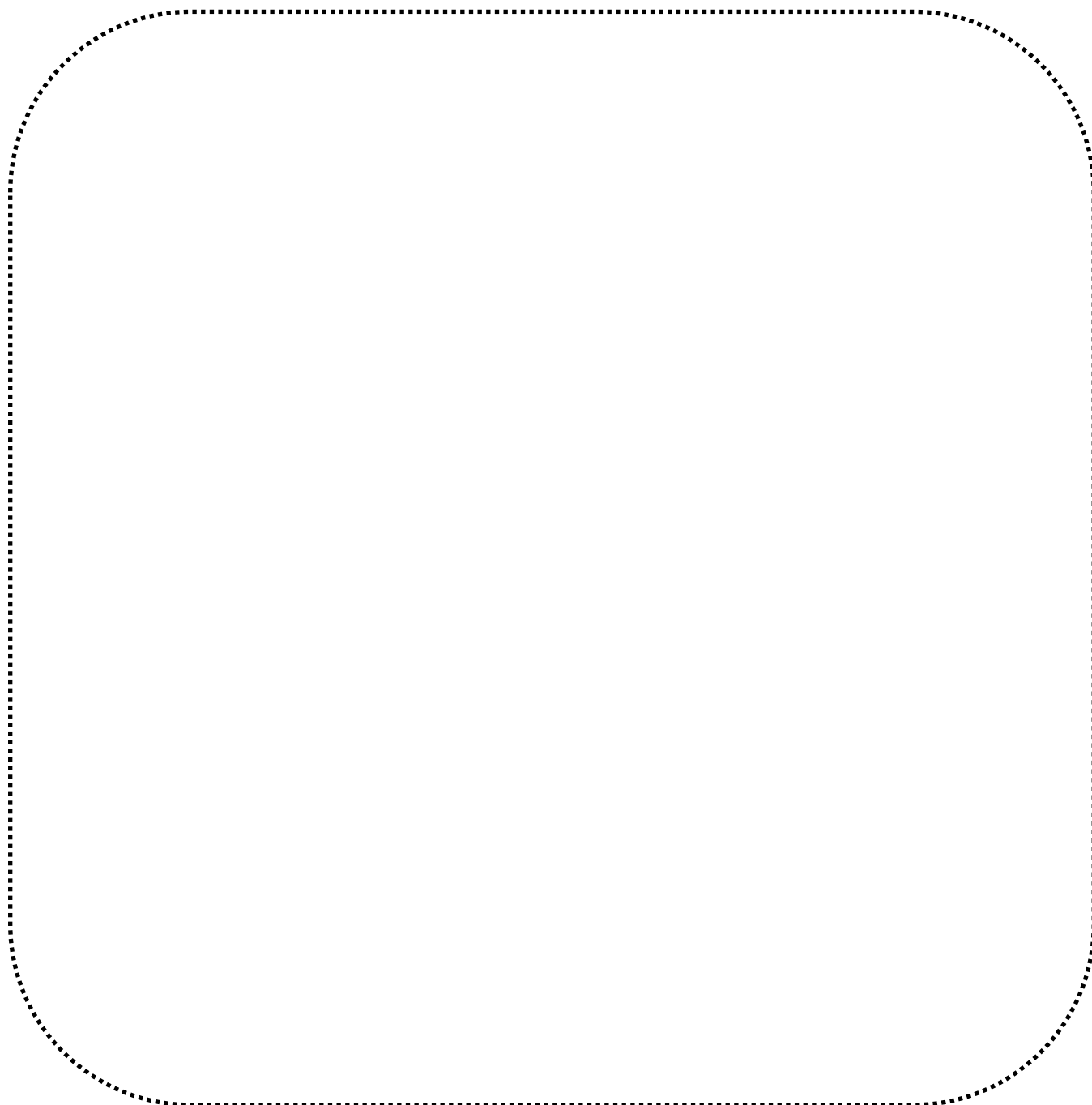
INICIO	✓ ¿Cómo se llama la canción? ✓ ¿Qué significa estar “unidos”? ✓ ¿Cómo podemos ayudar a un compañero? ✓ ¿Alguna vez ayudaste a un amigo? ¿Cómo? ✓ ¿Cómo se sintieron al cantar y moverse juntos? ✓ ¿Es mejor jugar solo o acompañado? ¿Por qué? ✓ ¿Qué pasa cuando trabajamos en equipo? ✓ ¿Qué podemos hacer para llevarnos bien con nuestros compañeros?  • Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante <u>¿Qué pasaría si no trabajamos en equipo mientras jugamos?</u> • Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de participar en juegos recreativos desarrollando el trabajo en equipo, mostrando actitudes de ayuda, respeto y cooperación. • Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		10min.
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente forma en grupos pequeños a los niños y niñas para presentarles la imagen de las hormigas llevando comida) y les explica que “Hoy vamos a jugar como un gran equipo.” ¿Cuando trabajamos juntos, las cosas se hacen más fáciles y es más divertido!" y les hacemos las siguientes interrogantes: ❖ ¿Qué están haciendo? ❖ ¿Trabajan solas o juntas? ❖ ¿Por qué es importante ayudarse? • A continuación, la docente forma a los niños y niñas en grupos para realizar el juego de "El Conejo en la Luna", en la cual les damos mascara de un conejo, luna y el dado: Los niños deben ayudar al conejo a	Imagen Mascaras (conejo y luna) Patio	45 min.

	llegar a la luna, sacando los dados y moviendo la ficha en conjunto, ayudándose mutuamente a contar los pasos para que el conejo llegue a la luna gana el equipo que logre llegar al conejo. • La docente invita a los niños y niñas al patio para realizar la dinámica "El barco se hunde": Cada equipo debe quedarse todos juntos sobre una estera pequeña (el "barco"). Si alguien se sale, el equipo debe ayudarlo a volver a subir sin que nadie caiga, mientras se mueven como las olas del mar. • Finalmente, la docente hace entrega de la ficha de trabajo con la siguiente consigna: dibuja tu equipo jugando en la actividad que más te gusto	Ficha de trabajo	
SALIDA	❖ Evaluación: • Se realiza la heteroevaluación mediante una ficha de (heteroevaluación)	Dialogo	10 min.
	❖ Metacognición: • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué hizo tu equipo para lograr los retos? • ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? • ¿Por qué es importante ayudarse los unos a los otros? • ¿Por qué es importante trabajar en equipo? • ¿Qué dificultades tuvieron? • ¿Cómo lo superaron?		
	❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.		

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“JUGANDO JUNTOS, SOMOS MÁS FUERTES”

Dibuja tu equipo jugando en la actividad que más te gusta

A large, empty rounded rectangle with a dotted border, intended for drawing. The rectangle is centered on the page and occupies most of the lower half of the page area.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Ritmos y juegos juntos.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad:

- ❖ Interactúa con todas las personas
- ❖ Construye normas y asume acuerdos

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en juegos grupales respetando turnos y normas.
- ❖ Se relaciona con sus compañeros de manera respetuosa y colaborativa.
- ❖ Expresa alegría y disposición al compartir actividades rítmicas.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de participen en juegos rítmicos grupales, fortaleciendo la convivencia, el respeto por normas y el trabajo en equipo.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial.
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal y socialización.

X. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: • La docente invita a los niños y niñas a moverse a través de la siguiente dinámica: “Saludo con ritmo” que consiste en un saludo con palmas (palma-palma-silencio) y los niños lo repiten juntos. Luego, incluimos un movimiento con los pies (paso-paso-tap) donde todos los niños y niñas lo repiten al mismo tiempo.	dinámica: “Saludo con ritmo”	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as)	Dialogo	

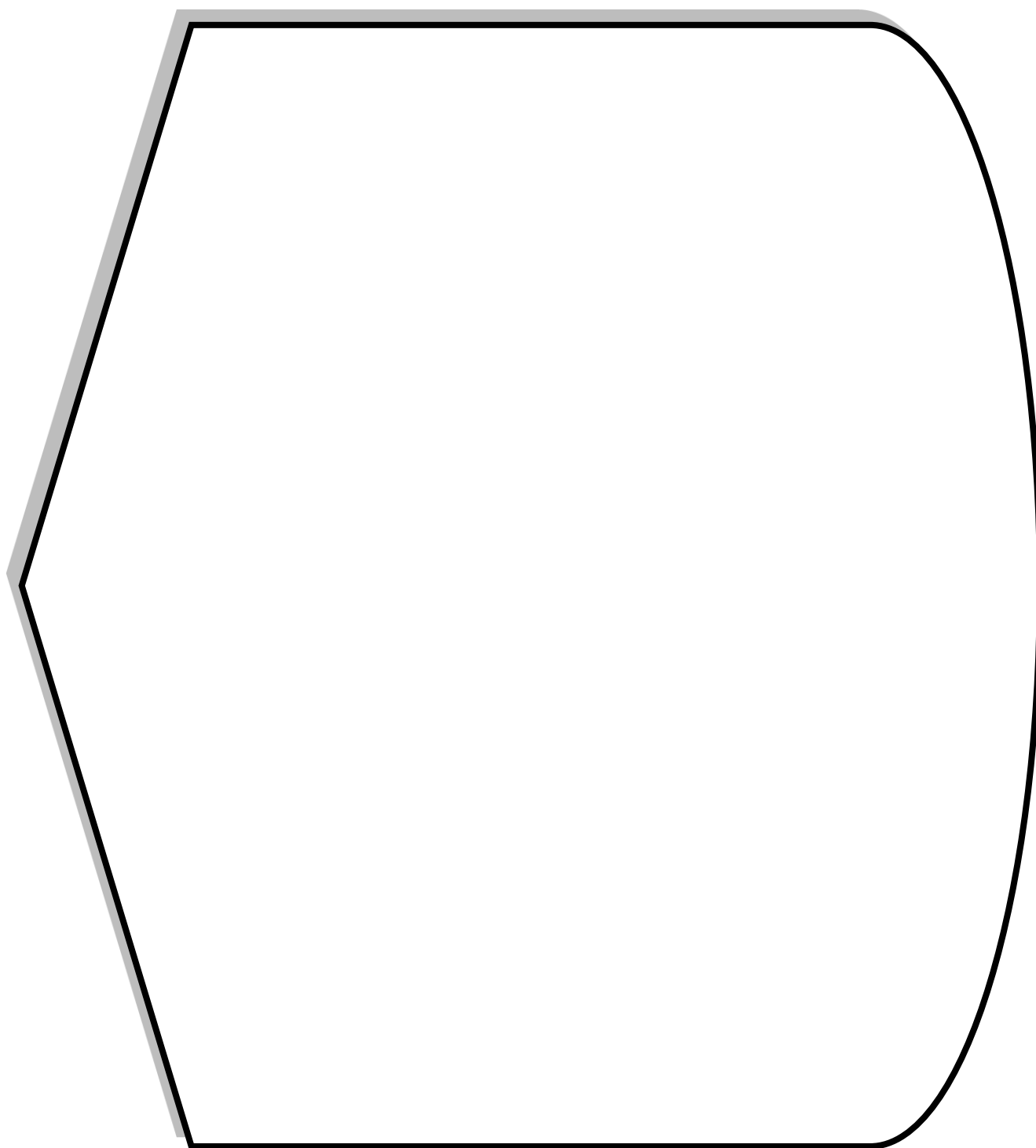
	✓ ¿Qué movimientos hemos realizado? ✓ ¿Qué movimientos hemos realizamos con las manos? ✓ ¿Les gusta jugar con música? ✓ ¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos? 		10min.
	● Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si jugamos sin respetar las reglas ni a nuestros compañeros?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de participar en juegos rítmicos grupales, respetando normas y turnos, fortaleciendo la convivencia, la cooperación y el trabajo en equipo.		
	● Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente presenta un baúl sorpresa e invitara a cada niño y niña a escoger un instrumento musical (maracas, tambores, guitarra, panderetas) para que lo manipulen y explicarles la importancia de jugar con los instrumentos musicales. • Luego, la docente invita a cada niño y niña a reunirse todos los que tienen el mismo instrumento y les da las indicaciones que van a crear un "ritmo grupal": primero un niño toca su instrumento, empieza uno tocando lento, luego otro se une, hasta que todos crean un ritmo coordinado. • la docente invita a los niños a unirse todos los equipos para crear un "concierto grupal" donde cada equipo toca su ritmo al mismo tiempo, aprendiendo a escucharse entre todos y les realiza las siguientes interrogantes	Baúl maracas, tambores, guitarra, panderetas	45 min.

	❖ ¿Qué instrumentos tocaron? ❖ ¿Qué sonido emiten cada instrumento? ❖ ¿Trabajaron todos juntos? ❖ ¿les gusto el concierto que tuvimos? • la docente invita a los niños y niñas a formarse en una fila para realizar la siguiente dinámica “el tren rítmico” donde cada niño se moverá al ritmo de la música rápido o lento y cuando está se detenga se agruparán de 3 integrantes y realizaran in movimiento. • Finalmente, la docente hace entrega de la ficha de trabajo con la siguiente consigna: dibuja a tu equipo tocando instrumentos o moviéndose al ritmo de la música	dialogo Música Ficha de trabajo	
	❖ Metacognición: La docente invita a sentarse en círculo y hacer un ritmo conjunto con las palmas y les realiza las siguientes interrogantes • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo se sintió tocar música con tu equipo?" (pedir que muestren con una carita o un sonido) • ¿Qué hizo tu equipo para lograr los retos? • ¿Cómo ayudaron a sus compañeros? • ¿Por qué es mejor crear ritmos en equipo que solos?" • ¿Qué dificultades tuvieron? • ¿Cómo lo superaron? ❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.	Dialogo	

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“Ritmos y juegos juntos.”

dibuja a tu equipo tocando instrumentos o moviéndose al ritmo de la música.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: creamos juegos y jugamos juntos.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad:

- ❖ Interactúa con todas las personas
- ❖ Construye normas y asume acuerdos

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en juegos grupales respetando turnos y normas.
- ❖ Respetar turnos, normas y acuerdos durante el juego.
- ❖ Cooperar con sus compañeros mostrando actitudes de respeto y solidaridad.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de crear y participar en juegos grupales, promoviendo el trabajo en equipo, el respeto por normas y la convivencia armoniosa.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial.
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal y socialización.

XI. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: •La docente le da la bienvenida a los niños y niñas saludándolos con gestos creativos y los invita a que los niños y niñas se saluden con un gesto creativo (giran, saltan, o aplauden en secuencia).	dinámica: “Saludo con ritmo”	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as) ✓ ¿Qué hicimos al saludarnos hoy? ✓ ¿Qué gestos creativos realizamos? ✓ ¿Cuál gesto te gustó más? ¿Por qué? ✓ ¿Cómo se sintieron al saludarse con movimientos? ✓ ¿Han jugado antes usando su cuerpo (saltar, girar, aplaudir)?	Dialogo	



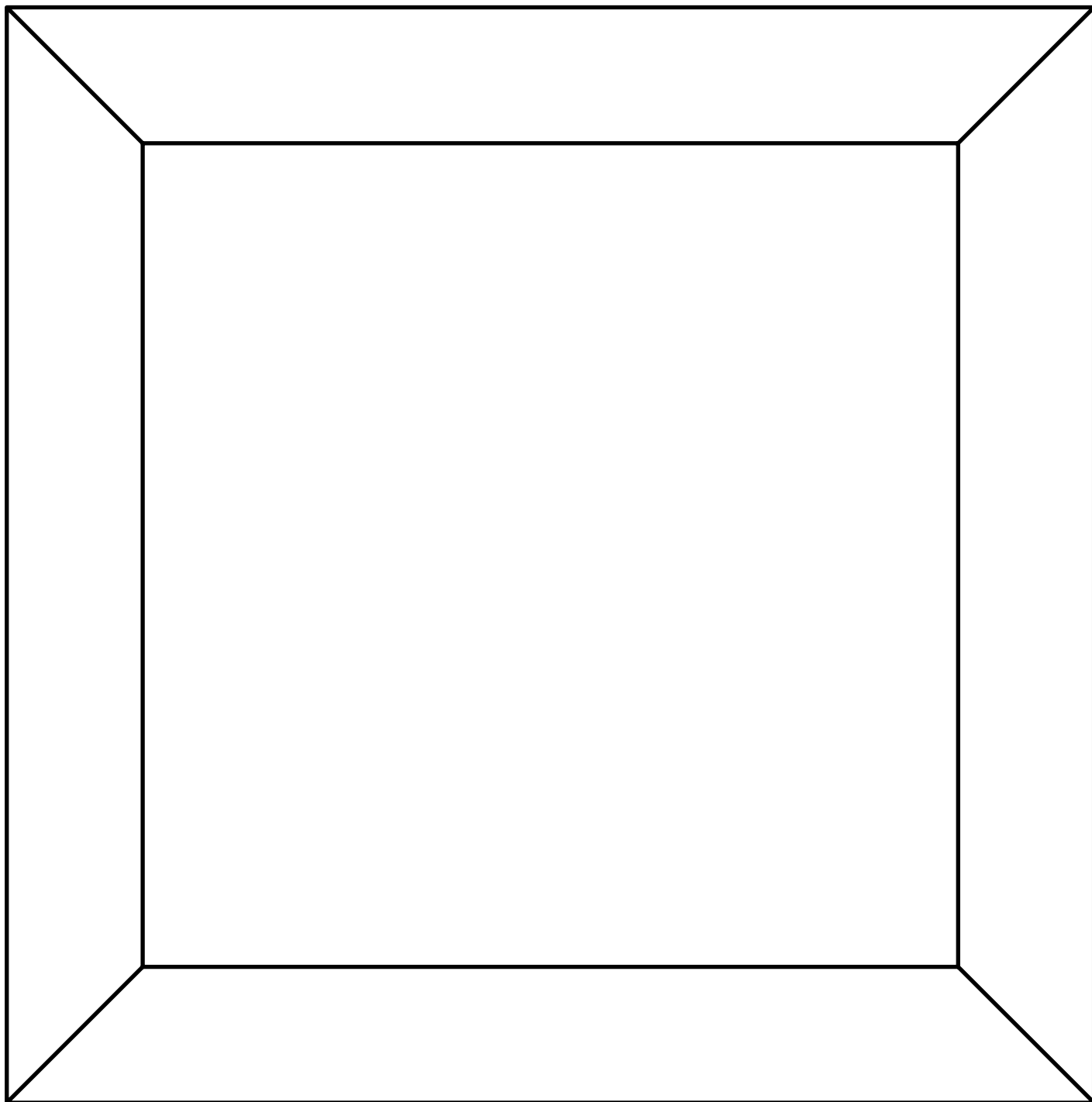
	✓ ¿Qué otros movimientos podemos hacer con nuestro cuerpo? ✓ ¿Podemos crear nuevos gestos o movimientos? ¿Cuáles? ✓ ¿Es importante respetar el turno cuando participamos? ¿Por qué?		10min.
	● Problematización: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría sino pudiéramos utilizar la imaginación para crear juegos?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de crear y participar en juegos grupales, promoviendo el trabajo en equipo, el respeto por normas y la convivencia armoniosa.		
	● Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: ● La docente invita a los niños y niñas a realizar el juego de la isla segura donde coloca aros 5 aros, donde los niños bailan libremente y cuando la docente dice isla deben colocarse dentro del aro el que se queda fuera pierde, luego les realiza la interrogante: ¿Qué otros juegos podemos crear? ● La docente invita a cada niño y niña a reunirse en equipo de 4 integrantes cada grupo e invita a los niños y niñas a crear un mini juego con materiales reciclados, dándoles las indicaciones: uno piensa en las instrucciones del juego, otro lo diseña, dos prueban el juego. En cada grupo la docente les realiza las siguientes interrogantes: ¿cómo se dividieron las tareas en su grupo? ¿cómo se llama su juego? ¿Qué hicieron para que todos participaran? ● Luego, la docente invita a los niños y niñas al patio a presentar su juego al resto de sus compañeros, explicando las reglas y todos participan.	Aros Material reciclado dialogo	45 min.

	- la docente invita a los niños y niñas a realizar el juego de las instrucciones, donde invita a un niño a dar las instrucciones que el crea: “Todos saltamos” “Todos nos agachamos”, “todos gritamos” y el que se equivoque tiene un castigo. - Finalmente, la docente hace entrega de la ficha de trabajo con la siguiente consigna: dibuja y decora el juego que creaste con tu grupo.	Ficha de trabajo	
	❖ Metacognición: La docente invita a sentarse en círculo y hacer un ritmo conjunto con las palmas y les realiza las siguientes interrogantes ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo nos sentimos jugando juntos? ¿Fue fácil respetar las reglas? ¿Qué juegos hemos creado? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo lo superaron? ❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.	Dialogo	

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“CREAMOS JUEGOS Y JUGAMOS JUNTOS”

dibuja y decora el juego que creaste con tu grupo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

Nivel: Educación Inicial.

Edad: 5 años.

Área: Personal Social.

Título de la sesión: Jugamos a disfrazarnos

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Capacidad:

- ❖ Interactúa con todas las personas.
- ❖ Expresa ideas y emociones a través de los juegos.

Desempeño esperado:

- ❖ Participa en el juego simbólico de disfraces, expresando roles y emociones.
- ❖ Coopera con sus compañeros en la creación de un personaje o historia.
- ❖ Respeta turnos y escucha las ideas de los demás.

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

- Que los niños y niñas de 5 años estén en la capacidad de usar la imaginación y los disfraces para crear personajes, fomentando la expresión, la cooperación y la convivencia en grupo.

III. ENFOQUE METODOLÓGICO

- **Método:** Juego activo y aprendizaje vivencial.
- **Técnicas:** Lluvia de ideas, diálogo, dinámica grupal y socialización.

XII. SECUENCIA DIDACTICA.

FASES	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación: •La docente le da la bienvenida a los niños y niñas disfrazada de un mago y les canta la canción de los disfraces	Disfraz de mago	
	• Saberes previos: • Mediante la técnica: lluvia de ideas la docente recoge los saberes previos de los niños(as) ✓ ¿Cómo estoy vestida hoy? ✓ ¿De qué personaje creen que estoy disfrazada? ✓ ¿Alguna vez se han disfrazado? ¿De qué? ✓ ¿Qué disfraces conocen? ✓ ¿Para qué usamos los disfraces?	Dialogo	

	✓ ¿Dónde han visto personas disfrazadas? (fiestas, actuaciones, casa) ✓ ¿Qué hacemos cuando usamos un disfraz? ✓ ¿Podemos inventar personajes con disfraces? ¿Cómo? 		10min.
	● Problematicación: La docente plantea la siguiente interrogante ¿Qué pasaría si no nos expresáramos y trabajáramos juntos en un juego?		
	● Propósito de la sesión: Que los niños(as) de la edad de 5 años estén en la capacidad de usar disfraces para crear historias en equipo, explorando roles y expresiones.		
	● Acuerdos para la clase: En asamblea todos recordamos los acuerdos establecidos. - Cuidar el material de la maestra y el que se les brinda. - Levantar la mano para participar. - Respetar las opiniones de los compañeros. - Esperar su turno. - Prestar atención durante la clase. - Cuidar el material que se les brinda. - Compartir el material - Trabajar con orden y limpieza.		
DESARROLLO	❖ Gestión y acompañamiento del aprendizaje: • La docente presenta a los niños y niñas una caja mágica que contendrá accesorios y prendas e invita a los niños y niñas a escoger un accesorio o prenda y a imaginar un personaje (un superhéroe, un doctor, un animal). • Luego, la docente invita a los niños y niñas a formar un círculo y les da turnos a los niños y niñas para que presenten su disfraz para que explique por qué lo eligió. • A continuación, la docente invita a los niños y niñas a formar grupos de 5 integrantes y cada equipo crea una pequeña historia con sus personajes, donde todos participan y aportan ideas, la docente en cada equipo dialoga con los niños y niñas ¿Cómo se sintieron al crear una historia en equipo? ¿Qué emociones expresaron con sus disfraces? Para que luego se lo muestren a sus compañeros.	Caja mágica Accesorios Prendas dialogo Ficha de trabajo	45 min.

	• Finalmente, la docente hace entrega de la ficha de trabajo con la siguiente consigna: dibuja y decora el Dibuja el personaje que interpretaste y descríbelo		
	❖ Metacognición: La docente invita a sentarse en círculo y hacer un ritmo conjunto con las palmas y les realiza las siguientes interrogantes • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Qué aprendimos con los disfraces? • ¿Cómo nos ayudó a expresar nuestras ideas? • ¿Fue fácil trabajar juntos? • ¿Qué roles les gustó más interpretar? • ¿Qué dificultades tuvieron? • ¿Cómo lo superaron?	Dialogo	
	❖ Retroalimentación: La docente forma en un semicírculo a los niños y niñas y les aclara algunas dudas del tema que se trató en clase utilizando el material que utilizo.		

FICHA DE DIAGRAMACIÓN

“JUGAMOS A DISFRAZARNOS”

dibuja y decora el Dibuja el personaje que interpretaste y descríbelo

