



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA

**“JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ESTRATEGIA
PARA DESARROLLAR LA DESHINBICIÓN EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y
PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2022”.**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
GESTIÓN, EVALUACIÓN CURRICULAR Y METODOLOGÍAS DE
APRENDIZAJE.**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR

**EN LA CARRERA PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH
TOCTO QUINDE, THALÍA**

**ASESOR:
DR. CHUNQUE SALAS, FRANCISCO MARCELO**

SAN IGNACIO- PERÚ 2022

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

▪ TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR LA DESHINBICIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2022”.

▪ SEDE DE LA INVESTIGACIÓN

- Institución Educativa : Inicial N° 1262.
- Lugar : Marizagua Alto.
- Distrito : San Ignacio.
- Provincia : San Ignacio.
- Región : Cajamarca.

▪ BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

Niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262.

▪ DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN: 10 meses.

- **Inicio** : marzo del 2022.
- **Término** : diciembre del 2022.

▪ RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN

- Rodríguez Baltazar, Leidy Lizeth.
- Tocto Quinde, Thalía.

▪ ASESOR

Dr. Chunque Salas, Francisco Marcelo.

▪ **JURADO**

**MG.
PRESIDENTE**

**MG.
SECRETARIO**

**MG.
VOCAL**

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi fuente de inspiración.

A mis padres: Juan Pablo y Gladys Imelda, que han sabido apoyarme con sus buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

LEIDY LIZETH

DEDICATORIA

A Dios,

A mi madre: María Quinde Huachez

A mi hermano: Santiago López Quinde,

Y demás familiares que siempre estuvieron otorgándome valores de superioridad como estudiante, gracias a ellos pude lograr mi meta, siempre estuvieron apoyándome en las adversidades de mi carrera, el amor incondicional de ellos hacia mí es lo que me motiva seguir adelante hasta el final, hermanos.

THALÍA

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme guiado siempre en cada momento de debilidad.

A mis padres: Juan Pablo y Gladys Imelda

Y a todos mis seres queridos que estuvieron siempre a mi lado motivándome para continuar en el camino y cumplir mis objetivos.

LEIDY LIZETH

AGRADECIMIENTO

A Dios, por la vida que me da para cumplir mis metas.

A mi madre: María Quinde Huachez quien me inspiró en las diferentes etapas de la vida que dan todo sin pedir nada a cambio, por su amor incondicional y ser un ejemplo a seguir en el aspecto personal y profesional, estoy infinitamente agradecida por su esfuerzo por guiarme en el camino correcto para ser una persona de bien y con muchos valores.

THALÍA

ÍNDICE

PORTADA/CARÁTULA.....	i
DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	ii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	19
1.2.1. Enunciado diagnóstico.....	19
1.2.2. Pregunta de acción.....	19
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.3.1. Objetivo general.....	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN.....	20
1.4.1. Unidad de análisis.....	20
1.4.2. Términos clave.....	20
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.5.1. Justificación teórica.....	20
1.5.2. Justificación metodológica.....	21
1.5.3. Justificación práctica.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES.....	22
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	22
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	26
2.1.3. Antecedentes locales.....	30

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS.....	31
2.2.1. Bases científicas.....	31
2.1.1.1. Teorías de los juegos de representación.....	31
A. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer.....	31
B. Teoría del preejercicio de Karl Groos.....	32
C. Teoría de la energía de Sigmund Freud	32
D. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk.....	34
2.1.1.2. Teorías de la desinhibición.....	34
A. Teoría de la sensibilidad al refuerzo de Gray.....	34
A. Etiopatogenia de la desinhibición de López.....	35
2.2.2. Bases teóricas.....	36
2.2.2.1. Juegos de representación como estrategia.....	36
A. Definición.....	36
B. Objetivos de los juegos de representación.....	37
C. Planos de los juegos de representación.....	38
D. Juegos representativos y su comparación con otros juegos.....	38
E. Estrategia.....	39
F. Los juegos de representación como estrategia.....	40
a. Títeres.....	40
b. Completar el dibujo.....	40
c. Dibudilo.....	41
d. Adivina mi mímica.....	41
e. Animales fantásticos.....	41
2.2.2.3. La desinhibición.....	41
A. Definición.....	41
B. ¿Cómo se muestra la desinhibición en la infancia?.....	42
C. Cómo actuar ante la desinhibición excesiva.....	42
D. Juegos para la desinhibición.....	43
a. Soltar el cuerpo.....	43
b. Nos imitamos en el ritmo.....	44
c. Soltar la voz.....	44
d. Rueda de nombres.....	44

e. Presentaciones individuales.....	44
E. Competencias básicas a desarrollar con los juegos de desinhibición.....	44
2.2.3. Definición de términos clave.....	45

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN.....	47
3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES.....	50
3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación.....	50
3.2.1.1. Acción N° 1.....	50
3.2.1.2. Acción N° 2.....	52
3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:.....	56
3.2.2.1. Acción N° 3.....	56
3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS.....	59
CONCLUSIONES.....	61
SUGERENCIAS.....	62
BIBLIOGRAFÍA.....	63
ANEXOS.....	65
ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS.....	66
ANEXO N° 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	67
ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN.....	68
ANEXO N°4: OFICIO Y COMVENIO.....	72
ANEXO N° 5: PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL.....	76
ANEXO N° 6: PROYECTOS DE APRENDIZAJE.....	96
ANEXO N° 7: GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	101
ANEXO N° 8: SESIONES DE APRENDIZAJE.....	103
ANEXO N° 9: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	144
ANEXO N° 10: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	158
ANEXO N° 11: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN:	161
ANEXO N° 12: LINKS.....	164

RESUMEN

Los juegos de representación son aquellas actividades que estimulan la capacidad para interpretar y representar mensajes a través de la expresión corporal y gestual; es decir permiten que los niños y niñas se expresen de forma libre y asertiva en el aula o en los contextos donde se encuentre; en esta oportunidad estos juegos se convirtieron en una herramienta eficaz para desarrollar la desinhibición con nuestros niños, los cuales actúan con libertad y responsabilidad de sus actos.

Por tanto, nos propusimos desarrollar la siguiente investigación: “JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR LA DESHINBICIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2022”, planteando el objetivo general: Desarrollar la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

Para evaluar los niveles de desinhibición, utilizamos una Guía de Observación. Para la calificación de los estudiantes se tomó en cuenta las capacidades relacionadas a la desinhibición; la Unidad de Análisis estuvo conformada por 17 niños y niñas de 4 años de edad.

Los resultados muestran que del 100% de estudiantes el 6% se encontraban en el nivel de inicio; es decir, no eran desinhibidos; sin embargo, en el proceso el 50% ya era capaz de desarrollar esta capacidad y a la salida el 94% alcanzaron buenos niveles de desinhibición. Se concluye que un alto porcentaje de los niños y niñas han alcanzado un nivel alto de las capacidades señaladas.

PALABRAS CLAVE: juegos de representación y desinhibición.

ABSTRACT

Representation games are those activities that stimulate the ability to interpret and represent messages through body and gesture expression; that is to say, they allow boys and girls to express themselves freely and assertively in the classroom or in the contexts where they are; On this occasion, these games became an effective tool to develop disinhibition with our children, who act freely and responsibly for their actions.

Therefore, we set out to develop the following research: "REPRESENTATION GAMES AS A STRATEGY TO ACHIEVE DISINBITION IN 4-YEAR-OLD BOYS AND GIRLS, INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRICT AND PROVINCE OF SAN IGNACIO, YEAR 2022", raising the general objective: Develop disinhibition using representation games as a strategy in 4-year-old boys and girls, Initial Educational Institution N° 1262 Marizagua Alto, district and province of San Ignacio, year 2022.

To assess disinhibition levels, we use an Observation Guide. For the qualification of the students, the abilities related to disinhibition were taken into account; The Analysis Unit consisted of 17 4-year-old boys and girls.

The results show that of 100% of students, 6% were at the beginning level; that is, they were not uninhibited; however, in the process 50% were already capable of developing this capacity and at the exit 94% reached good levels of disinhibition. It is concluded that a high percentage of boys and girls have reached a high level of the indicated capacities.

KEY WORDS: games of representation and disinhibition.

INTRODUCCIÓN

Arteaga (2017), afirma que los juegos de representación son también denominados los juegos de la desinhibición. Para la autora, estos juegos se pueden manipular de diferentes maneras las cuales dan un resultado óptimo a las deficiencias o problemas que el individuo posea (p. 76). Es decir, estos juegos pueden ser utilizados para lograr que los estudiantes, actúen de forma libre y responsable en diversidad de contextos donde se encuentre; del mismo modo para López (2010, p. 46), la desinhibición, es el comportamiento de la persona que ha perdido la vergüenza o el miedo que le impedía actuar de acuerdo con sus sentimientos, deseos o capacidades. En esta investigación se utilizaron los juegos de representación para desarrollar la desinhibición.

Esta realidad problemática, nos permitió desarrollar la presente investigación: “JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR LA DESHINBICIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2022”, y así revertir el problema detectado.

El presente informe de investigación-acción, está estructurado de la siguiente manera:

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN: en este aspecto se especifica el título de la investigación, sede de la investigación, ubicación de la institución Educativa, beneficiarios, duración de la investigación, responsable de la investigación, asesor de la investigación y jurado.

CAPÍTULO I: detalla el planteamiento de la investigación: descripción del contexto, planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este acápite describimos el marco teórico conceptual de nuestra investigación, primero detallo los antecedentes de la investigación: internacionales, nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción, la evaluación de las acciones, indicadores de proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma cómo se difundieron los resultados de la investigación.

Este informe termina con el planteamiento de las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

LAS AUTORAS.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según los investigadores, la inhibición es una variable temperamental que genera timidez, retraimiento, evitación social, inquietud o malestar social, además de miedo ante personas, objetos y/o situaciones desconocidas (García-Coll, Kagan y Reznick, 1984). Esto nos permite aseverar que, en las aulas la inhibición propicia que los niños y niñas sean introvertidos, tímidos y poco comunicativos con sus compañeros y demás integrantes del aula.

En España, sobre esta temática referida a la inhibición, Murga (2018, p. 45) nos manifiesta que “El caso del Trastorno de relación social desinhibida, es un problema definido como aquel patrón de comportamiento en el que el/la niño/a se aproxima e interacciona activamente con adultos extraños”. Esto se traduce principalmente en una falta de voluntad para aproximarse a éstos y en un comportamiento demasiado familiar. De esta forma, el pequeño no refleja malestar cuando interacciona con gente desconocida, y tampoco busca activamente a sus padres tras hacerlo. Esto, muestra un déficit claro en sus habilidades sociales, y más concretamente, en las aulas de sus jardines, provocando altos índices de descontrol socioemocional desequilibrando su accionar llegando al punto de ser considerado como niños hiperactivos con déficit de atención adecuada en los momentos de desarrollar sus clases.

En la educación inicial se encuentra actitudes inhibitorias, la cuales conducen a que los niños y niñas sean tímidos, poco expresivos o no participen en las actividades escolares. En esta situación en Chile, según Sepúlveda & Espina (2021, p. 67) “La inhibición de alto impacto en la funcionalidad de los estudiantes que lo padecen por sus dificultades en la atención y la motivación por aprender, generar problemas de aprendizaje en los infantes”. Esto genera que en las aulas de inicial se desarrollen procesos educativos en donde la actriz principal es la docente, quien dirige, enseña y ejecuta su jornada de trabajo en forma vertical y no permite la participación activa de

sus alumnos, a tal punto que es un aula silenciosa, donde todos están trabajando bajo las instrucciones de la docente y los niños obedecen literalmente.

En nuestro país en los últimos años, la aplicación de nuevas políticas públicas referentes a la educación ha promovido fuertemente el acceso de la población infantil a los jardines y como consecuencia un aumento explosivo de oferta académica, teniendo como resultado un incremento considerable de niños y niñas con necesidades educativas individuales que obligan a las instituciones a fortalecer y crear diferentes estrategias de enseñanza y al mismo tiempo, considerar todas las características y dificultades que pueden estar presentes en la masificación de la educación específicamente la desinhibición.

En esta perspectiva Ames (2013, p.78), anota que estos cambios se definen por el aprendizaje de habilidades prácticas. Los niños desarrollan de este modo una identidad, un sentimiento de pertenencia y responsabilidad que los hace miembros reconocidos y valorados por su familia y comunidad. Entonces queda una labor fuerte a las docentes de inicial de promover acciones pertinentes para lograr que sus educandos sean desinhibidos en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

En la región Cajamarca según el INEI (2019, p. 67), 16 de cada 100 estudiantes reprueban el periodo escolar, es decir, repiten el grado. Este grupo de escolares estuvo presente durante horas en las aulas, pero su rendimiento final fue deficiente. Y estos estudios sólo son referidos a las capacidades netamente cognitivas y procedimentales, pues las referidas a los valores, personalidad, autoestima y afectiva no son evaluadas por lo que en tema de la desinhibición es muy poca atendida en cuenta en los niños y niñas de educación inicial, pues los docentes privilegian los contenidos conceptuales a aquellos que traten de promover la desinhibición en el aula.

En San Ignacio, esta problemática referida a la inhibición de los niños y niñas de educación inicial no es tomada en cuenta, pues a los niños inhibidos, es decir, tímidos, poco expresivos o que denoten desinterés en sus aprendizajes muy poco se les atiende. La mayoría de las docentes de inicial se dedican a la enseñanza de contenidos cognitivos que dejan de lado el aspecto actitudinal y si en algunos casos

quieran referirse a ellos lo dejan al responsable de tutoría o en último caso a tratarlos como temas que se desarrollan en la escuela de padres, por lo tanto urge atender esta situación problemática, y en esta oportunidad el equipo de investigación ha creído conveniente desarrollar un programa de juegos de representación como alternativa para lograr la desinhibición de nuestros educandos de inicial.

En la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, la realidad sobre la inhibición, se observa desde que las docentes en sus programaciones no consideran las capacidades para trabajar la desinhibición, del mismo modo, el proceso enseñanza aprendizaje se desarrolla sin tener en cuentas los contenidos referidos a la espontaneidad, y como no conocen los juegos de representación no permiten desarrollar espacios para desarrollar la desinhibición, esto genera en los niños y niñas cierta apatía o se muestran inhibidos para participar durante las clases.

En la ejecución de nuestras prácticas profesionales, desarrolladas en la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, con los niños y niñas de 4 años de edad, hemos podido determinar que los mencionados presentan bajos niveles de desinhibición, eso debido a las siguientes causas:

- Las programaciones curriculares no contemplan a la desinhibición como elemento que permita la actuación libre y voluntaria de los niños y niñas.
- El proceso enseñanza aprendizaje se desarrolla sin tener en cuenta los contenidos referidos a los comportamientos de la espontaneidad.
- Los docentes no conocen y no aplican los juegos de representación para trabajar la desinhibición en el aula.
- No se brindan espacios oportunos para que fomenten la desinhibición de los niños y niñas en el aula.

Lo que trae como consecuencia:

- Desarrollo del proceso educativo sin tener en cuenta las capacidades de la desinhibición.
- Desarrollo de clases rutinarias y poco participativas que generen la espontaneidad por parte de los niños y las niñas.
- Niños y niñas que no desarrollan las capacidades psicomotrices de desinhibición.

- Los niños y las niñas no se expresan de forma espontánea con sus compañeros y familiares.

Ver anexo N° 1.

Por ello es necesario manifestar que de acuerdo con Kagan, Snidman y Arcus (1998), quienes anotan:

Los niños inhibidos experimentan una gran ansiedad ante estímulos desconocidos, inciertos o cambiantes, por lo que reaccionan inicialmente mostrando signos de sufrimiento, moderación del comportamiento y latencias largas para interactuar. También, suelen dejar de jugar, hablar y tratan de permanecer cerca de la seguridad que ofrecen sus padres y docentes. (p. 89).

Lo que nos permite acotar que el problema de la inhibición en el aula, en cierto modo es motivado por los docentes, quienes acostumbraron a sus niños y niñas a obedecer normas, obedecer instrucciones y realizar actividades que ellos le sindiquen, en las cuales el niño deja de lado la autonomía y la desinhibición para aprender significativamente, al contrario en ellos se nota el desgano, la rutina y la pasividad en las acciones educativas.

Es por ello que utilizamos los juegos de representación que anotan objetivos específicos, los cuales dan a conocer que el juego es esencial o que necesita el niño para desarrollar y disfrutar. Los objetivos que el dictamina son los siguientes: el físico, el psicomotriz, y el socio afectivo. Y estamos de acuerdo con Ortin (2018, p. 32) indica que según el objetivo que el niño tenga podrá ejercer así el tipo de juego indicado para su bienestar, sea para mejorarlo o para tratar de ayudar a reforzar el juego que no posee. Por ello el aplica cinco tipos de juegos a desarrollar. El juego de habilidad destrezas, de construcción, de representación, fuerza y motricidad al aire libre y juego de reglas sociales.

Por lo que hemos creído conveniente la aplicación de los juegos de representación, como estrategia, durante las Sesiones de Aprendizaje lo cual nos permitió desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Enunciado diagnóstico

Los niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, presentan bajos niveles de desinhibición.

1.2.2. Pregunta de acción

¿Cómo desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, ¿año 2022?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Elaborar programaciones curriculares que contemplen los juegos de representación y que permitan desarrollar plenamente a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.
- Ejecutar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, teniendo en cuenta los contenidos referidos a los comportamientos de la espontaneidad.
- Aplicar los juegos de representación durante las sesiones de Aprendizaje para trabajar la desinhibición en el aula con los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

- Brindar espacios oportunos para que fomenten la desinhibición de los niños y niñas en el aula de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

Ver anexo N° 2.

1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

La aplicación de los juegos de representación, como estrategia, permitirá desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

1.4.1. Unidad de análisis

Los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

1.4.2. Términos clave

Término Clave N° 1: Juegos de representación como estrategia.

Término Clave N° 2: Desinhibición.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Justificación teórica

Nuestra investigación se justifica teóricamente porque la sociedad actual demanda de los ciudadanos que sean altamente competitivos, asertivos y proactivos para la solución de problemas cotidianos, por lo tanto la desinhibición se convierte en la herramienta indispensable que debemos desarrollar en nuestros educandos pues a través de ella los estudiantes pueden actuar y desenvolverse con naturalidad y firmeza en variedad de ámbitos, familia, escuela, universidad, trabajo y fomentar así las buenas relaciones sociales. El equipo de investigación se involucró en esta investigación con la intención de elevar los niveles de desinhibición en los niños y niñas utilizando los juegos de representación porque así lograremos que nuestros educandos se muestren activos y responsables en el desarrollo de las actividades de

aprendizaje y par que así ellos sean capaces de actuar autónomamente con responsabilidad en el cumplimiento de sus deberes educativos.

1.5.2. Justificación metodológica

Metodológicamente esta investigación se justifica, porque en el aula, los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, desarrollamos esta investigación referida a la aplicación de los juegos de representación, como estrategia que permitió desarrollar la desinhibición en nuestros educados, y porque los juegos contribuyen lúdicamente a que el alumno se desarrolle y actúe en condiciones favorables a sus aprendizajes.

1.5.3. Justificación práctica

También se justifica de manera práctica porque lo juegos de representación van a permitir que los niños y niñas de 4 años de edad actúen y participen en forma activa y responsable durante el desarrollo de las Actividades de Aprendizaje., pues un niño con buenos niveles de desinhibición será capaz de expresarse de forma espontánea con sus compañeros y familiares y más aún si las son clases activas y participativas que generen la espontaneidad por parte de los niños y las niñas, contribuiremos a su formación integral.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedentes internacionales

Palacios (2019) En su investigación titulada: “Propuesta metodológica basada en los juegos como estrategia para el desarrollo de la confianza y asertividad en los niños de la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020”, presentada a la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, Ecuador, arribó a las siguientes conclusiones:

- El juego desempeña un rol importante en el proceso de la confianza y asertividad en los niños debido a que puede desarrollarse en su entorno mediante la expresión libre de ideas, pensamientos, y emociones permitiéndole participar en actividades dinámicas que contribuyan al desarrollo de capacidades y habilidades volitivas.
- Los niños y los docentes se beneficiarán a través del desarrollo de las actividades propuestas las cuales fortalecerán la interacción con el entorno y su realidad, por medio de un aprendizaje activo que ayudará al desarrollo de la confianza y asertividad de los actores educativos.
- Los niños son los principales actores de su aprendizaje por lo cual se verán favorecidos con la ejecución de actividades lúdicas que fomenten su desarrollo volitivo en distintas áreas del aprendizaje.

De acuerdo con los investigadores, la confianza y asertividad forman parte de la desinhibición, es decir, los estudiantes son capaces de actuar de forma asertiva en diversos contextos en que se encuentre, dejando de lado la timidez. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

Álvarez, et al. (2020). En su investigación titulada: “La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y

las niñas en la educación infantil”, presentada a la Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia, Colombia, arribaron a las siguientes conclusiones:

- Fue un reto para nosotras las docentes en formación como para los niños y niñas, ya que por motivos de la pandemia covid-19 tuvimos que adaptarnos a un estilo de vida diferente tanto social como educativo, para las docentes en formación fue un gran reto porque se tuvo que adaptar todas las unidades didácticas que teníamos y desarrollarlas con los niños y niñas que teníamos cerca, luego tuvimos la oportunidad de estar en la práctica con una institución lo cual pudimos vivenciar las clases virtuales, donde pudimos realizar las actividades. para los niños y niñas también fue un reto porque fue adaptarse a estar todo el tiempo en casa y ellos expresaban la falta que le hacían sus compañeros, sus profesoras y el colegio en donde podían jugar con libertad. pero aun así se pudo trabajar y desarrollar paso a paso nuestro proyecto.
- Durante el desarrollo del proyecto pudimos recolectar información de cómo se da la participación y las interacciones de los niños y niñas durante la realización del juego simbólico en su hogar-institución, en donde pudimos evidenciar que los niños y niñas pasan la mayor parte de su tiempo jugando allí se pudo ver el juego es un ejercicio muy importante, ya que allí pueden socializar con sus pares, desarrollan habilidades motoras, procesos cognitivos, que les permite conocerse y reconocerse como parte de algo una familia o una sociedad. también los lleva a explorar su entorno en donde despiertan interés por diferentes temas que desean saber, lo que les da paso a ellos a investigar, imaginar, crear e innovar, todas estas habilidades son producto del juego simbólico. el juego es una de las mejores formas de aprender porque permite dejar aprendizajes significativos; se pudo observar que los niños y niñas practican el juego en momentos de curiosidad, donde muestran sus emociones a través del dibujo, manualidades, baile, canto, entre otros, que les permite imaginar lo que desean; además transformaron muchas maneras de jugar en su hogar, donde cambian de roles con sus padres o familiares cercanos, reemplazan un elemento con otro resignificando así los materiales para darles el uso que necesitan.
- Después de analizar las bitácoras realizadas durante la práctica, se pudo evidenciar que la propuesta pedagógica que se desarrollo tuvo un mayor

impacto en los niños y niñas, en donde se pudo ver que el juego simbólico es el eje principal de su aprendizaje, porque en cada actividad que se realizó con ellos la hacían con facilidad, se mostraban a gusto y esto les permitía ser ellos mismos, participaban voluntariamente, tenían la libertad de elegir según sus gustos o preferencias, lo que deja ver a simple vista que están construyendo su identidad. las secuencias fueron el medio que permitió que cada niño y niña exploraran o conocieran sus emociones, características o cualidades que poseen, además ayudo a que los miembros de sus familias participaran en las actividades, ya que en muchas ocasiones se involucraron en las mismas.

- Desde nuestra experiencia en la práctica y con la situación de confinamiento creemos que, en las intervenciones pedagógicas realizadas virtualmente, nos permitieron evidenciar que los niños y niñas han reformado y fortalecido parte de su identidad implementando nuevas características y formas de interactuar con sus amigos, docentes o compañeros a pesar del distanciamiento. aprendieron a ser muy precavidos y cuidadosos con ellos mismos y quienes los rodean; además fortalecieron vínculos afectivos entre las familias que antes no estaban tan definidos, ellos, aunque saben que hay una situación difícil disfrutan y valoran el poder compartir con cada persona en el día a día desde sus hogares; también han aprendido a conocerse, identificar sus gusto y emociones, a trabajar y cambiar actitudes negativas. también nos permitió ver con claridad que ese papel de la familia en la educación se ha vuelto más importante ya que los padres de familia se ven involucrados en esos procesos académicos de los niños, los apoyan y los ayudan aportan a que los niños tengan esa confianza de participar en los encuentros virtuales y que a pesar de no poder compartir con los amigos de la escuela o las profesoras aún tienen esa posibilidad de tener esas interacciones no solo con sus padres sino también con otros miembros de sus familias y lugares externos a su hogar.

Según este antecedente, la función del juego simbólico ha permitido la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en su realidad sea de forma aceptable, pues los juegos permiten que los estudiantes participen y actúen responsablemente y así puedan ir construyendo su identidad

a tal punto que tengan confianza en sí mismos. Este antecedente se relaciona con nuestras dos variables de la investigación.

Álvarez (2018). En su investigación titulada: “Propuesta metodológica: técnicas de modificación de conducta para mejorar el comportamiento de niños de 5 a 6 años en la unidad educativa príncipe de paz 2017-2018”, presentada a la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, Ecuador, arribó a las siguientes conclusiones:

- Los casos de conductas negativas son cada vez más frecuentes en los centros educativos, vinculadas a diferentes variables ambientales y sociales que afectan no solo a la familia sino directamente al desarrollo del niño, esto ha sido evidente en los últimos años (tecnología, desplazamientos migratorios, familias monoparentales, entre otros) y manifiesta la necesidad de un estudio profundo que indague no solo los cambios socio-ambientales, sino nuevas técnicas conductuales que permitan atenuar las variaciones en los que se ven inmersos los niños. En la presente investigación, se advirtieron variables ambientales (familia) que afectan al niño, los casos observados se caracterizaron por tener familias disfuncionales. La familia como círculo social cercano influye directamente sobre el comportamiento del niño, la expresión y manejo de emociones.
- Las técnicas de modificación de conducta han sido aplicadas a los casos con problemas de comportamiento, reduciendo de manera significativa los problemas entre pares, casos de agresividad física y verbal, así como el incumplimiento de reglas de convivencia. Las técnicas de modificación de conducta con mejores resultados en los niños de primero de básica de la unidad educativa príncipe de paz, fueron en su orden: tortuga (95%), tiempo fuera (80%), observacional (80%), economía de fichas (60%) (anexo 8).
- El conocer intervenciones y técnicas en el control de conductas inapropiadas es fundamental para los equipos pedagógicos de las unidades educativas, permitiendo así aplicar las técnicas de mayor eficacia de acuerdo a la edad, donde se estimule al estudiante al autocontrol. El docente no solo debe conocer técnicas de control sino valorar las diversas técnicas de intervención de acuerdo a la edad y eficiencia de aplicación 45

- En cuanto al estudiante, debe ser orientado y retroalimentado en valores de manera constante por su representado, a fin de desarrollar su autonomía, independencia y hacer un refuerzo de las técnicas implementadas en la unidad educativa. de igual manera, los docentes y el equipo psicológico juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, creando estrategias y fomentando el desarrollo de hábitos positivos a través de un consenso entre todos los actores educativos.
- El conocer intervenciones y técnicas en el control en conductas inapropiadas es fundamental para los equipos pedagógicos de las unidades educativas, permitiendo así aplicar las técnicas de mayor eficacia de acuerdo a la edad, donde se estimule al estudiante al autocontrol. el docente no solo debe conocer técnicas de control sino valorar las diversas técnicas de intervención de acuerdo a la edad y eficiencia de aplicación.
- En cuanto al estudiante, debe ser orientado y retroalimentado en valores de manera constante por su representado, a fin de desarrollar su autonomía, independencia y hacer un refuerzo de las técnicas implementadas en la unidad educativa. de igual manera, los docentes y el equipo psicológico juegan un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, creando estrategias y fomentando el desarrollo de hábitos positivos a través de un consenso entre todos los actores educativos.

La propuesta metodológica: técnicas de modificación de conducta para mejorar el comportamiento de niños ha sido muy eficiente, y esto nos ha permitido tener este antecedente como referente en nuestra investigación, pues los actos comportamentales de los estudiantes son elementos indispensables para que puedan desenvolverse de forma asertiva. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Arriola & Escalante (2019). En su investigación titulada: “Las dinámicas grupales para fortalecer la autoestima en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 702 Ccoyllorsito del distrito de Coyllurqui,

Cotabambas - Apurímac-2019”, presentada a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, arribó a las siguientes conclusiones:

- Desde un inicio en clase observando a nuestros pequeños de 5 años pudimos diagnosticar que nos encontrábamos ante un serio problema de baja autoestima, que debería solucionarse desde el momento mismo de su detección.
- Esta autoestima deteriorada en los niños se debía a problemas de carácter familiar, su estado físico, mental, violencia, falta de cariño y afecto, entre otros.
- Visto el problema se procedió a buscar cómo solucionar el mismo no solo era un trabajo con los alumnos, sino también con los padres conversar con ellos, escuela para padres.
- Para sociabilizar a nuestros pequeños ya que eran alumnos con poca comunicación, callados, inhibidos, falta de respuestas, sin creatividad, con temor a participar, se procedió a realizar dinámicas grupales, que dio grandes resultados permitiendo unir a mis pequeños, que se conozcan, que descubran cada uno de ellos la gran potencialidad que tienen escondida, que se sientan partícipes, que se valoren y valoren a los demás.
- No debemos olvidar que los niños también están creciendo como personas, y necesitan también educación emocional y social, como la autoestima, los valores o las capacidades sociales. todas estas enseñanzas ayudarán al niño a lo largo de su vida, a enfrentarse a cualquier reto que se le presente.

Estamos de acuerdo con estos autores, que en su investigación concluyeron que las dinámicas grupales son elementales y ayudaron a fortalecer la autoestima en los niños; es decir el trabajo grupal permitió que los estudiantes se relacionen y actúen libremente y de forma responsable en las actividades propuestas. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

Yllanes (2019), En su investigación titulada: “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo, Ayacucho,

presentada a la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú, arribó a las siguientes conclusiones:

- El objetivo de nuestra tesis fue explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la comunidad de san pablo y como se ha podido apreciar, los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka.
- Hemos situado también el desarrollo de los niños andinos dentro de las teorías del desarrollo constructivo y cognitivo, en tanto que las habilidades hemos podido apreciar cómo los niños andinos hacen uso del pensamiento simbólico cuando crean sus propios juguetes con los recursos de su misma zona como por ejemplo cuando las niñas realizaban sus utensilios de cocina con barro.
- Quisimos también averiguar las percepciones de los padres sobre los juegos y lo cual se pudo observar que ellos reconocen los mismos juegos que sus hijos ponen en práctica y que ellas también hacían de objetos sus juguetes.
- Los padres sí juegan con sus hijos, esto no solo nos lo han manifestado los padres en la entrevista, sino también los niños; así se crea una relación estrecha las personas de su comunidad, también he podido observar a algunos padres y madres jugando con sus hijos en el campo realizando algunos trabajos de agricultura asimismo en sus hogares.
- Los docentes de educación inicial reconocen que el juego es una estrategia didáctica que genera nuevos aprendizajes y contribuye en el desarrollo de la psicomotricidad y motricidades gruesa (óculo manual: al jugar el tríncala volantín) y fina (ejercita la yema de los dedos al amasar y moldear el barro este aspecto ayuda bastante en para la escritura de los niños y niñas, es similar a lo que las docentes de inicial hacemos el embolillado para ayudarles en la escritura). por otra parte, los socializa con los demás, hace que sean creativos, se cooperan mutuamente y que es también gracias a los juegos pueden expresar sus sentimientos, deseos, aspiraciones.
- Algunos niños juegan con un afán competitivo muy fuerte y no superan el hecho de poder perder en un juego, para ello se debe de explicar a los niños

que el juego no consiste en ganar o perder sino en disfrutar del proceso y aprender de ello.

La socialización de los niños es muy importante pues les permite desarrollarse en diversidad de espacios en los que se encuentre, y en esta oportunidad se ha logrado a través de los juegos tradicionales. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

Allecachuaman (2018). En su investigación titulada: “Influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 349 de Santiago de Lucanamarca, Ayacucho, presentada a la Universidad Nacional de Huancavelica, arribó a las siguientes conclusiones:

- En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar la influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas de la institución educativa inicial n° 349 del distrito de Santiago de Lucanamarca, en Ayacucho en el año 2017. efectivamente los datos presentados en la tabla 4, correspondiente al pretest y postest de la timidez, reflejan una media aritmética en el postest superior (20,86) a la del pretest (10,07), situación que se atribuye a la dramatización de fábulas.
- En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar la influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas dentro del aula en la institución educativa inicial N° 349 del distrito de Santiago de Lucanamarca, en Ayacucho en el año 2017. efectivamente los datos presentados en la tabla 5, correspondiente al pretest y postest de la timidez, reflejan una media aritmética en el postest superior (12,14) a la del pretest (6,21), situación que se atribuye a la dramatización de fábulas.
- En base a los resultados obtenidos en la investigación se ha logrado determinar la influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas en el patio en la institución educativa inicial n° 349 del distrito de Santiago de Lucanamarca, en Ayacucho en el año

2017. efectivamente los datos presentados en la tabla 6, correspondiente al pretest y posttest de la timidez, reflejan una media aritmética en el posttest superior (9,12) a la del pretest (3,86), situación que se atribuye a la dramatización de fábulas.

En este estudio, se ha demostrado que la influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas ha sido muy eficiente: este tipo de textos ha contribuido que a través de sus dramatizaciones y sean capaces de participar y actuar de forma espontánea en diversidad de contextos. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

Mendoza (2018). En su investigación titulada: “El juego simbólico como medio para el desarrollo emocional de niños y niñas de educación inicial”, presentada a la Pontificia Universidad Católica del Perú, arribó a las siguientes conclusiones:

- El juego simbólico permite al niño y niña reconocer su entorno y la realidad que le rodea, dado que las acciones imaginarias que se ejecuten pueden o no relacionarse con posibilidades del contexto, lo cual permite identificar y asimilar situaciones mientras va creciendo y desarrollando su proceso madurativo.
- En relación con el desarrollo emocional, el juego simbólico es un medio para comunicar las emociones. los niños pueden sentirse intimidados, ansiosos e inquietos al representar juegos simbólicos consigo mismos, pero no siempre sabe cómo reaccionar, a veces llora, pega, realiza rabietas, entre otras. entonces, este tipo de juego permite a la docente identificar las emociones del niño para brindarle posibilidades y afrontar sus dificultades.
- El juego simbólico contribuye al desarrollo emocional de los niños y niñas menores de 6 años al afirmar competencias emocionales esenciales. primero, la conciencia emocional, es decir la capacidad de reconocimiento y comprensión de emociones de sí mismo y del otro. segundo, la regulación emocional, es decir logre canalizar su emoción de manera adecuada,

teniendo en cuenta el haber alcanzado la primera competencia. entonces, la afirmación de estas competencias asegura un desarrollo emocional óptimo.

- Los materiales no estructurados empleados en el juego simbólico favorecen el desarrollo de la imaginación infantil y con ello la capacidad del niño o niña para transformar los objetos y relacionar hechos reales con ficticios. asimismo, brinda al niño la oportunidad de expresar sus emociones y desarrollar la confianza para decidir que realizará o en quién se convertirá.

El juego simbólico como medio para el desarrollo emocional de niños y niñas, permitió que los mismos, representen sus emociones de forma equilibrada y sus comportamiento sean equilibrados. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

2.1.3. Antecedentes locales

Cubas & Guevara (2018), en su tesis: “Fortalecer la motricidad gruesa aplicando juegos tradicionales en los estudiantes de la institución educativa inicial N° 1262 Marizagua Alto”, presentada al IESPP “Rafael Hoyos Rubio”, arribaron a las siguientes conclusiones:

- La planificación, la implementación y ejecución de sesiones de Aprendizaje aplicando estrategias motrices como juegos tradicionales, permitió fortalecer las competencias y capacidades de Psicomotricidad específicamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2018.
- La aplicación oportuna y sistemática de instrumentos de observación y evaluación como listas de cotejo permitió establecer los niveles de desempeño de la competencia y capacidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N 1262 Marizagua Alto, los cuales se encontraron en un nivel bajo, pues un 90% de estudiantes no desarrollaban acciones de motricidad gruesa, tal como lo demuestra la sistematización de la Lista de Cotejo en su aplicación como Prueba de Entrada.

- Asimismo, la aplicación de instrumentos de observación y evaluación permitieron recoger información objetiva en los momentos de entrada, proceso y salida que tuvo dicha investigación con relación al fortalecimiento de las capacidades psicomotrices para sistematizarla y verificar los resultados obtenidos de manera oportuna y objetiva.
- El programa “Mejoramos nuestra motricidad gruesa utilizando los juegos tradicionales” en las Sesiones de Aprendizaje, permitió correlacionar el programa curricular de educación inicial y las estrategias motrices propuestas, lo que posibilitó el trabajo simultáneo a la par dos ejes fundamentales de la formación inicial docente las áreas de investigación y práctica pre profesional en la Institución Educativa Inicial N 1262 Marizagua Alto, desarrollándose las capacidades: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.

En esta investigación los juegos tradicionales han contribuido a mejorar las relaciones de los estudiantes. Este antecedente se relaciona con las dos variables de nuestra investigación.

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS

2.2.1. Bases científicas

2.2.1.1. Teorías de los juegos de representación

A. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

A mitad del siglo XIX, Spencer elabora su teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus

necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Sáenz, 2015, p. 17). Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

Esta teoría nos ha permitido conocer los estudiantes tienen una considerable cantidad de energía que nosotros debemos canalizar positivamente en el desarrollo del proceso educativo, por ende, bien utilizada esa energía contribuirá a que los niños actúen en forma decidida y pertinente en las actividades propuestas.

B. Teoría del preejercicio de Karl Groos

Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, p. 73). Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle.

Esta teoría del pre ejercicio, anota que es muy importante preparar al estudiante antes de iniciar cualquier actividad educativa, es decir, a través del juego el niño manifiesta sus emociones y necesidades que posteriormente le permitirán actuar de forma equilibrada en su vida cotidiana. En esta investigación contribuyó a que los niños dejen de ser tímidos y extrovertidos en las diferentes actividades propuestas.

C. Teoría de la energía de Sigmund Freud

Freud elaboró una teoría de la psique y un método revolucionario a los que llamó psicoanálisis. Según este autor, el infante y el niño pequeño se encuentran impotentes frente a las poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las cuales ejerce muy poco dominio. Entre estas fuerzas figuran la energía de los instintos, de origen biológico, y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar. Freud postuló que cada individuo nace con una cantidad fija de energía biológica, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, sus pensamientos y motivos futuros. La cantidad de energía es fija, pero se puede canalizar de distintas formas. Las tres fuentes de energía –o instinto- son, la sexualidad (denominada a veces libido), las pulsiones preservadoras de la vida, que son el hambre y el dolor; y la agresión, asociada al instinto de muerte. Los niños sólo poseen energía; nacen con una sola estructura, el “ello” (así lo denomina) es el depósito de la energía instintiva, una especie de caldera de hirvientes estímulos, abierta a lo somático, llena de impulsos contradictorios, donde no existe ni tiempo ni negación. A medida que crecen e invierten energía en cosas, gradualmente desarrollan otras dos estructuras psicológicas: el “yo”, parte más o menos racional y reflexiva de la personalidad, abierta al mundo exterior, y el “super-yo”, conciencia moral que castiga con sentimientos de culpa e inferioridad al “yo”. Cuando el “ello”, “yo” y “super-yo” están funcionando después de los cinco o seis años de edad, tienen que hacerlo armoniosamente, a pesar del hecho de que el “ello” pide placer y el “super-yo” el cumplimiento de deberes. La función del “yo” es la de actuar de mediador prudente entre ambos, es decir, el “ello” y el “super-yo”, que es lo mismo que decir entre las apetencias y las obligaciones. Para Freud, el individuo pasa por una serie de etapas diferentes en el curso de su maduración. Las etapas

psicoanalíticas están centradas en las zonas corporales; es decir, las distintas partes del cuerpo son las fuentes primarias del placer en diferentes edades. Así, a lo largo del desarrollo, se va pasando de unas a otras.

Freud vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. Esta explicación e interpretación del significado del juego del niño carece de fundamento, ante todo, porque parte de dos ideas equivocadas: (1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior.

Estamos de acuerdo con la teoría de Freud, pues cada individuo nace con una cantidad fija de energía, que es la fuente de todos los impulsos fundamentales y es la base de su conducta, y en esta investigación utilizamos esta teoría en el momento que propusimos los juegos de representación en donde los niños participaban de forma libre y voluntaria, buscando en todo momento que sean desinhibidos en su accionar.

D. La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk

Buytendijk interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 1997, p. 69). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y

no sólo. Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño, es decir, que los caracteres propios de su 'dinámica' le impulsan a no hacer otra cosa que jugar. Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación. Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad). La teoría del juego de Buytendijk no explica la existencia de formas de juego en las etapas del desarrollo de la adolescencia y de la edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo sólo a juego con objetos/juguetes, excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas únicamente por el componente físico/motriz.

Esta teoría que la tuvimos en cuenta en nuestra investigación, interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil, es decir que los niños y las niñas, a través del juego manifiestan su mundo interior, entonces es muy importante trabar estos postulados.

2.2.1.2. Teorías de la desinhibición

A. Teoría de la sensibilidad al refuerzo de Gray

La teoría de Gray se considera relevante en el desarrollo potencial de psicopatología: el sistema de aproximación o activación conductual (SAC o BAS, BehaviouralApproachSystem) que es sensible a la recompensa y el sistema de inhibición conductual (SIC o BehaviouralInhibitionSystem, BIS), sensible a las señales de castigo. Diversos estudios parten de esta teoría para realizar un acercamiento a la inhibición conductual.

El autor afirma que los niños con TEPT (trastorno emocional postraumático en niños) presentan una amplia variedad de reacciones al trauma, la que incluye conductas regresivas, ansiedad, miedos, somatizaciones, depresión, problemas de conducta, aislamiento, déficit de atención, disociaciones y trastornos del sueño. En este tipo de trauma lo más común es un aumento de los miedos específicos o fobias, especialmente frente a situaciones claves que recuerden el estrés, la

ansiedad de separación, y algunos señalan un trastorno de ansiedad generalizada por traumas de tipo I y tipo II:

El tipo I traumático de re experiencia, evitación. En él los niños recuerdan detalles de la situación, presentan *augurios*, distorsiones cognitivas y errores perceptivos, los que pueden formar la base para un cambio de personalidad, así como en las relaciones interpersonales y actitudes.

El tipo II ocurre como respuesta a un estresor crónico, pudiendo haber miedo o ausencia de sentimientos respecto del trauma inicial. Incluye estrategias de defensa y manejo como la negación, represión, disociación, *auto-anestesia*, *auto-hipnosis*, identificación con el agresor y conducta autodestructiva. Estos factores alteran el funcionamiento y desarrollo de la personalidad.

A partir de lo anterior Gray plantea que los dos traumas de tipo 1 y tipo 2; si no se manejan adecuadamente a una edad determinada, en este caso hasta los 6 años, se generara un trauma de tipo 3 o también denominado *Síndrome por estrés post traumático complejo*. Este se caracteriza por desregulación afectiva, alteraciones de la conciencia, de la percepción de sí mismo, del abusador, de las relaciones interpersonales y de los significados valóricos acoplados hacia valores negativos como menciones negativas.

El desarrollo potencial de psicopatología, propuesto en esta teoría, contribuye a que el sistema de aproximación o activación conductual, sea el elemento que nosotras hemos utilizado en esta investigación para lograr que nuestros estudiantes se desarrollen en el plano emocional.

B. Etiopatogenia de la desinhibición de López

Según López (2010, p. 167) varios estudios recientes confirman la sospecha de la existencia de una tendencia hereditaria en estos rasgos conductuales y proponen explicaciones bioquímicas respecto a su mediación.

Así, se ha descrito un caso de asociación entre el síndrome del cromosoma X frágil (FXS) y el mutismo selectivo en una niña de 12-años con una mutación heterocigótica en FMR1 y una larga Historia de ansiedad social y timidez (12). Se han observado también polimorfismos genéticos en los neurotransmisores serotoninérgicos y dopaminérgicos asociados a rasgos de "evitación del daño" y "búsqueda de novedades" (en la nomenclatura de Cloninger y Livesley) elevados.

Parece, así mismo, que ciertos polimorfismos en enzimas que median en el metabolismo de las monoaminas influyen en esos componentes del temperamento. Así se ha afirmado que un polimorfismo de la enzima CYP2D6 puede tener influencia en la personalidad a través de su influencia sobre los neurotransmisores cerebrales y que un polimorfismo del C178T en el gene HTR3A (relacionado con la serotonina) puede influir sobre el rasgo de evitación del daño en mujeres. Finalmente se ha relacionado el polimorfismo del 5-HTTLPR largo con niveles de timidez en estudiantes y con el trastorno obsesivo-compulsivo y el autismo. La hipoactividad dopaminérgica ha sido asociada con la fobia social y a déficits en las funciones de premio e incentivo.

En lo concerniente a esta teoría de la desinhibición, la consideramos importante y oportuna trabajarla pues, los niños desinhibidos son capaces de manifestar a través de los juegos sus necesidades, emociones e interés que propicien dejar de lado su timidez y sean extrovertidos en el momento de trabajar en el aula.

2.2.2. Bases teóricas

2.2.2.1. Juegos de representación como estrategia

A. Definición

Arteaga (2017), afirma que los juegos de representación son también denominados los juegos de la desinhibición. Para ella, estos juegos se pueden manipular de diferentes maneras las cuales dan un resultado óptimo a las deficiencias o problemas que el individuo posea (p. 76).

Estos juegos no poseen reglas, ni gana o pierde el niño. Para ello los juegos de representación se pueden acoplar a las situaciones como el baile, el teatro, la mímica, focos, sábanas, utilización de objetos, concursos grupales, en pares o individual, entre otros. Aparte de esto los juegos de representación o de desinhibición cuenta con mejorar la integración, la sociabilidad, el temor, la falta de valorarse a sí mismo, el respeto, entre otras emociones negativas.

Pérez (2012, p. 50), acota:

Los juegos de presentación se caracterizan por ser actividades que permiten al grupo conocerse de manera colectiva, interactuando entre ellos para conocer sus nombres, sus aficiones, sus inquietudes... En general este tipo de actividades permiten una primera toma de contacto con la persona que dirige la actividad, que este caso es el profesor, y el grupo.

Normalmente este tipo de actividades se realizan los primeros días de contacto para generar una cohesión de grupo permitiendo que la gente se conozca y aprendan tanto los nombres como las aficiones.

B. Objetivos de los juegos de representación

Los juegos de representación anotan objetivos específicos, los cuales dan a conocer que el juego es esencial o necesita el niño para desarrollar y disfrutar. Los objetivos que el dictamina son los siguientes: el físico, el psicomotriz, y el socio afectivo.

A partir de estos Ortin (2018, p. 32) indica que según el objetivo que el niño tenga podrá ejercer así el tipo de juego indicado para su bienestar, sea para mejorarlo o para tratar de ayudar a reforzar el juego que no posee. Por ello el aplica cinco tipos de juegos a desarrollar. El juego de habilidad destrezas, de construcción, de representación, fuerza y motricidad al aire libre y juego de reglas sociales.

Para Montañes (2010, p. 33) los juegos de representación se deben asociar directamente con la imaginación, la simulación y la simbolización para la

realización prospera en dicho juego. Esto le permite al niño dar todo tipo de significados y respuestas a objetos, escenas, acontecimientos, reglas, roles.

De esta manera le ayuda a liberarse del presente, y acceder al pasado como al futuro, ejecutándoles la creatividad, el ocio, el placer, la relajación, en la creación de un mundo real como de ilusión. Así mismo lo obliga a interactuar con respecto a la sociedad, y eliminando consigo mismo el miedo, o los temores que están sumergidos en él.

Los juegos de representación asociado a juegos de reglas, contribuyen al aprendizaje del niño, como en su capacidad de adecuarse al ámbito social, a la cooperación grupal y colectiva, la confianza, amistad, la superación y el equilibrio del estado emocional.

C. Planos de los juegos de representación

Sarle (2017, p. 45), afirma que el juego de representación o también denominado juego socio- dramático se desarrolla básicamente en dos planos:

- **Juegos con escenario** dentro de los cuales los niños mediatizan la acción a través de juguetes a los que “*prestan*” voz y movimiento.
- **Juegos socio-dramáticos** en los que los niños asumen los roles constituidos de la escena social o de ficción que se pretende representar, desarrollan las acciones características de dichos roles y construyen en la interacción lúdica la trama que sostiene la línea argumental del juego.

D. Juegos representativos y su comparación con otros juegos

Sarle (2008, p. 40) generaliza detalladamente un cuadro de comparación acorde al juego de representación con objetos y el juego de representación aplicado a los roles:

Protagonista/ Temáticas	Juegos de representación mediada por objetos o muñecos	Juegos de representación directa (los niños asumen roles)
------------------------------------	---	--

De la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de escenario con muñecas: Barbie Kellys. • Carreras de autos con pista. • Juego con camiones y arena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la mamá, del doctor, los bomberos, la policía, etc.
Del mundo fantástico.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de escenario con muñecos: Dinosaurios, exploradores, cazadores pequeños, hadas etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de astronautas, de personajes de miedo ejemplo: Drácula, las brujas, los fantasmas, los juegos de hadas, princesas, personajes de cuentos.

Berger (2007, p. 97) afirma que una manifestación del juego creativo es el juego socio dramático o representativo, en el cual los niños representan varios roles, y tramas que ellos mismos crean, adoptando cualquier identidad, rol o actividad que eligen. Ellos pueden ser madres, bebe, cenicienta, capitán koock. Ellos pueden preparar te o hasta ir a la luna. El juego socio dramático brindan una forma para que los niños aprendan del otro a partir de lo siguiente:

Explorar y ensayar los roles sociales que ellos ven que se desempeña a su alrededor.

- Probar su capacidad para explicar y convencer a otros respecto a sus ideas.
- Practicar la regulación de sus emociones simulando situaciones acordes a la problemática.

Geta (2000, p. 56) afirma que el juego sea de representación o no, el principal objetivo de todo juego es desarrollar el equilibrio, controlar y coordinar los sentidos y miembros, ayudar a explorar el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y el niño empieza a controlar sus sentimientos. Esto acoplándolo con el mundo cultural y social del individuo. Además el autor enfrenta un dilema y es la realidad que acosa el niño frente al juego, ya que la parte social lo afecta, ya sea por el estrato social, por la familia o las personas que lo rodean, es por eso que aplica los valores y el

desarrollo socio afectivo y emocional en el niño, para así mediante el juego acoplarlos e incrementarles adecuadamente el factor emocional.

E. Estrategia

a. Concepto de estrategia

Para Boix (2015, p. 134) la palabra *estrategia*, aplicada al ámbito didáctica se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa determinada modo de actuar propio y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos.

B. Los juegos de presentación como estrategia

Los juegos de representación son una estrategia didáctica, ya que ésta es una herramienta o guía que brinda diferentes recursos que se pueden regir con habilidad a las falencias como problemas encontrados en una población o muestra determinada. Para ello según el autor el docente debe buscar alternativas las cuales ayude a mejorar la situación que se está presentando en los individuos o en un entorno específico. Boix (2015, p. 140)

Brinnitzer (2010, p. 59), propone juegos de representación aplicables a los nuevos contextos: se trata de aquellos juegos que involucran lenguajes no-verbales (plástico-visual, sonoro-musical y/o corporal). Algunos de ellos involucran elementos de la estructura dramática. Las propuestas de la autora son:

a. Títeres

Su fácil diseño a partir de bolsas de papel, medias viejas, botones, lanas y telas permite crear distintos personajes y reflejar sus personalidades. Utilizando una caja de cartón retocada y cubriendo una mesa con una tela, se generan improvisaciones libres que le dan forma a la personalidad del títere (también a partir del habla y el movimiento). Se pueden sumar tarjetas con

personajes, lugares y conflictos para motivar la acción dramática. Este juego fomenta la imaginación del niño y permite su interacción. Incluso se lo puede invitar a elaborar su propia situación narrativa mediante la creación del títere promover su lado artístico.

b. Completar el dibujo

Mediante trazos de líneas con distintas trayectorias, se pretende que el niño las complete según su propia imaginación. Este tipo de actividad implica el desarrollo de la creatividad por parte del chico, además de un mayor nivel de atención y resignificación de lo presentado.

c. Dibudilo

La clásica actividad lúdica que consiste en asignar un personaje o cosa para dibujar y que el resto del aula deba adivinar a qué refiere fomenta la participación, la interacción con los demás y el pensamiento reflexivo.

d. Adivina mi mímica

Consiste en representar con mímica aquello que se describió previamente por el docente para que los demás adivinen de qué se trata. La actividad cuando se organiza por equipos también fomenta la interacción entre los alumnos y el compromiso para con los demás, además de la imaginación y el trabajo de representación llevado por cada quien.

e. Animales fantásticos

Se pretende que cada alumno cree con telas o papel de diario los cuerpos de animales fantásticos con características de distintos animales. A su vez, se les asigna nombre y una personalidad. De esta forma, cada niño debe contarle a sus compañeros la historia detrás de su nuevo personaje. Este juego favorece la imaginación, la capacidad artística y la narración.

2.2.2.3. La desinhibición

A. Definición

Para López (2010, p. 46), es el comportamiento de la persona que ha perdido la vergüenza o el miedo que le impedía actuar de acuerdo con sus sentimientos, deseos o capacidades.

Según la Clínica Universidad de Navarra 2020, p 70) la desinhibición es la actuación de acuerdo a los impulsos o sentimientos internos, sin las limitaciones impuestas por las exigencias reales o convencionales.

B.¿Cómo se muestra la desinhibición en la infancia?

Perona (2010, p. 100)

Este control depende principalmente de una zona de nuestro cerebro que se llama ‘Área Prefrontal’. Cuando hablamos de desinhibición en la infancia lo lógico es que pensemos en el típico niño que mantiene una conversación sin problemas con todo el mundo y no tiene reparos para las relaciones sociales, pero esto puede ir más allá. Por ejemplo:

- a. Toquetear todos los objetos que se tienen al alcance.** Aunque le hayamos dicho que no lo haga, parece que un impulso incontrolable recorre su pequeño brazo y lo dirige (generalmente) hacia los objetos más delicados.
- b. Tener conductas sexuales inapropiadas.** Lo que nos puede llevar a situaciones un poco bochornosas como que se masturbe en público, que le toque el pecho al alguien si le llama la atención, o que haga algún comentario inapropiado relacionado con el tema.
- c. Mostrar comportamientos sociales extravagantes.** No tiene vergüenza en pedir las cosas en bares, tiendas o demás establecimientos, habla mucho y con cualquiera, no tiene problema en quedarse con desconocidos, conversa con todos los niños del parque o a veces puede decir palabras malsonantes. Parece que no tiene «filtro» a la hora de hacer comentarios inadecuados, críticas y en contar todo tipo de intimidades.

C.Cómo actuar ante la desinhibición excesiva

Perona (2010, p. 156), propone las siguientes pautas:

- **Explicar la situación.** Cuando un niño o adolescente comete una falta o infringe una norma social que por su edad y desarrollo está en condiciones de acatar, es necesario hacérselo saber explicando bien las consecuencias que tiene su forma de proceder.
- **No provocar vergüenza.** Debemos dar argumentos de manera respetuosa y privada, nunca con gritos o burlas delante de otros, no es cuestión de dejarle en ridículo para que aprenda, ni de sembrarle la idea de que es malo.
- **Asumir las consecuencias.** Acompañarle a que además de pedir disculpas, corrija su conducta cuando ésta sea inadecuada. Así, de manera gradual se irá consiguiendo que eviten situaciones bochornosas o actúen llevados por su impulsividad.
- **Fortalecer su autonomía emocional y moral.** Es necesario explicar siempre qué es bueno y malo, correcto e incorrecto y por qué lo es, de tal manera que poco a poco aprendan a detectarlo por sí solos.
- **Favorecer la empatía.** Con preguntas del tipo: ¿Cómo crees que se habrá sentido tu amigo cuando le has dicho eso?, ¿Crees que puede estar enfadado porque le hablaste así ayer?

La desinhibición es una conducta muy relacionada con la inmadurez, e irá mejorando de forma progresiva con la edad. Es importante acompañar al niño en este proceso, ayudándole a tomar conciencia de sus comportamientos y sus consecuencias, y tratando de que no afecte a su autoestima.

D.Juegos para la desinhibición

Según Ferreres (2018, p. 70), Son los primeros juegos de acercamiento, nos ayudan a mostrar quiénes somos, nos ofrecen la posibilidad de intentar conocernos y de darnos a conocer en diferentes facetas y situaciones.

- **Soltar el cuerpo**

Empezamos a soltar el cuerpo desde los hombros hasta abajo. Hay que conseguir que el cuerpo esté receptivo a un nuevo modelo de clase. Hay que utilizar todo el espacio, conquistarlo; tenemos que intentar conseguir que sea de una manera armónica y equilibrada. No tenemos prisas, la calma nos ayudará a deleitarnos con el trabajo.

- **Nos imitamos en el ritmo**

Nos relajamos lentamente desplazándonos por el espacio, acariciamos la atmósfera, nos vamos moviendo a cámara lenta. Escuchamos la música mientras caminamos muy despacio. Los movimientos van cambiando poco a poco y se hacen más amplios, más rápidos y pasamos así a imitarnos unos a otros.

- **Soltar la voz**

Aprendemos a controlar la intensidad de la respiración mientras lo acompañamos con gestos exagerados de la cara; la finalidad es mover todos los músculos, distendiéndolos. La voz es fundamental en teatro, por eso debemos acondicionarla para que sea caudal de expresión. Trabajaremos con la diferente abertura de las vocales y con la sonoridad de la letra *m*.

- **Rueda de nombres**

Es fundamental partir de un ejercicio de acercamiento, que nos ayude a conocernos entre todos de otra manera. Empezamos con un ejercicio para memorizar los nombres. Nos pasamos nuestros nombres jugando con todas sus posibilidades: gritando, susurrando, cantando... Iremos introduciendo algunas frases para darle una mayor intensidad.

- **Presentaciones individuales**

En círculo hacemos un juego de presentación y de relación grupal. Me presento con un gesto, mimo, sonido. Es ideal para los alumnos demasiado reservados; nos permite presentar una faceta sobre nosotros que no conocen los demás y nos ayuda a romper la timidez.

E. Competencias básicas a desarrollar con los juegos de desinhibición

Para Brinnitzer (2010, p. 49). Los juegos de desinhibición, confianza y reflexión contribuyen de manera directa a la adquisición de las siguientes competencias:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

2.2.3. Definición de términos clave

2.2.3.1. Juegos de representación como estrategia

Pérez (2012, p. 50), acota:

Los juegos de presentación como estrategias son actividades que permiten al grupo conocerse de manera colectiva, interactuando entre ellos para conocer sus nombres, sus aficiones, sus inquietudes... En general este tipo de actividades permiten una primera toma de contacto con la persona que dirige la actividad, que este caso es el profesor, y el grupo.

2.2.3.3. La desinhibición

Para López (2010, p. 46), es el comportamiento de la persona que ha perdido la vergüenza o el miedo que le impedía actuar de acuerdo con sus sentimientos, deseos o capacidades.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS	ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
La aplicación de los juegos de representación, como estrategia, permitirá desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.	PLANIFICACIÓN Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.	• Coordinación de las investigadoras con la directora y profesora de aula de la Institución Educativa Inicial.	• Coordina con la directora y profesora de aula de la Institución Educativa Inicial.	• Oficio emitido por el Director General del IESPP “RHR”. • Convenio interinstitucional.		
		• Revisión y adecuación de la Programación Curricular Anual, a los objetivos de la investigación.	• Revisa y adecúa la Programación Curricular Anual, a los objetivos de la investigación.	• Programación Curricular Anual.		
		• Elaboración de los Proyectos de Aprendizaje.	• Elabora los Proyectos de Aprendizaje.	• Proyectos de Aprendizaje.		
		• Elaboración de los instrumentos de recolección de información: inicio, proceso y salida. Guía de Observación.	• Elabora los instrumentos de recolección de información: inicio, proceso y salida. Guía de Observación.	• Guía de Observación.		
		• Diseño de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.	• Diseña las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.	• Sesiones de aprendizaje.		
	EJECUCIÓN Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad,	• Aplicación del instrumento de recolección de información: inicio.	• Aplica el instrumento de recolección de información: inicio.	• Sistematización de la prueba de inicio.		
		• Ejecución de las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.	• Ejecuta las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.	• Diario de clases.		
		• Aplicación del instrumento de recolección de información: proceso.	• Aplica del instrumento de recolección de información: proceso.	• Sistematización de la prueba de proceso.		

	<p>Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.</p> <p>EVALUACIÓN Evaluación de la eficiencia de los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del instrumento de recolección de información: salida. 			<p>RESULTADO ESPERADO Los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, desarrollan la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convive y participa, expresando sus emociones y expresiones emocionales a través de risas, gestos o movimientos corporales. • Toma la iniciativa para realizar 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistematización de la prueba de salida. • Diario de clases. • Fotografías. • Links.
--	---	---	--	--	--	--

					<p>actividades cotidianas de juego y algunas acciones de cuidado personal de acuerdo con sus intereses y posibilidades motrices, muestra alegría y orgullo por hacerlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones en los demás cuando el adulto se lo menciona. • Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
--	--	--	--	--	--

3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.2.1.1. Acción N° 1

Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

Indicadores de proceso

- **Coordina con la directora y profesora de aula de la Institución Educativa Inicial.**

La directora de Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, así como la profesora de aula, mediante el diálogo correspondiente aceptaron que las investigadoras desarrollen la investigación en el mencionado plantel, considerando ambas partes las responsabilidades y retos a cumplir para lograr los objetivos propuestos.

Ver anexo N° 4. Oficio emitido por el director general del IESPP “RHR”.

Ver anexo N° 4. Convenio interinstitucional.

- **Revisa y adecúa la Programación Curricular Anual, a los objetivos de la investigación.**

Se elaboró la Programación Curricular Anual teniendo en cuenta el Currículo Nacional de EBR, el programa curricular de educación inicial y las necesidades e intereses de los niños y niñas de 4 años de edad, en la cual se insertó las capacidades y desempeños relacionados con la investigación, como se puede apreciar en la matriz curricular de nuestro programa de intervención.

Ver anexo N° 5. Programación Curricular Anual.

- **Elabora los Proyectos de Aprendizaje.**

Se elaboraron los Proyectos de Aprendizaje, los cuales estuvieron enmarcados dentro de los objetivos de la investigación y buscando en todo momento que el desarrollo de la desinhibición sea el principal objetivo investigativo.

Ver anexo N° 6. Proyectos de Aprendizaje.

- **Elabora los instrumentos de recolección de información: inicio, proceso y salida. Guía de Observación.**

Se elaboró el instrumento de recolección de información para el inicio, proceso y salida de la investigación, la cual fue una Guía de Observación. Los ítems planteados en este instrumento, responden a los desempeños propuestos en la investigación.

La Guía de Observación, en su estructura presenta: las instrucciones para que las investigadoras marquen de acuerdo a la observación de los ítems desarrollados por cada niño y niña.

La Guía de Observación fue elaborada por las investigadoras bajo la supervisión del docente asesor y constó de 12 ítems, con criterios de valoración: Sí y No, para evaluar los niveles de desinhibición de los niños y niñas de 4 años de edad.

Ver anexo N° 7. Guía de Observación.

- **Diseña las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.**

Se planificó 20 Sesiones de Aprendizaje, teniendo en cuenta los juegos de representación, para desarrollar la desinhibición en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto.

Estas actividades fueron planificadas siguiendo las indicaciones y sugerencias del asesor de investigación y teniendo en cuenta los objetivos planteados. Para evidenciar este trabajo se seleccionaron 5 Sesiones de Aprendizaje.

Ver anexo N° 8. Sesiones de aprendizaje.

3.2.1.2. Acción N° 2

Planificación de sesiones de aprendizaje utilizando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

Indicadores de proceso

• **Aplica el instrumento de recolección de información: inicio.**

La aplicación de la Prueba de Inicio a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Participa activa y responsablemente sin dudar:** 1 estudiantes que equivale al 6%, si participa activa y responsablemente sin dudar, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, no participar activa y responsablemente sin dudar. (Ver tabla 1 y gráfico 1).
- **Es locuaz al solicitar las cosas:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, ano es locuaz al solicitar las cosas. (Ver tabla 2 y gráfico 2).
- **Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades. (Ver tabla 3 y gráfico 3).
- **Disfruta al participar en los juegos de representación:** 1 estudiantes que equivale al 6%, manifiesta que si disfrutan al participar en los juegos de representación mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, anotan no disfrutan al participar en los juegos de representación. (Ver tabla 4 y gráfico 4).
- **Manifiesta su creatividad al participar en clase:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si manifiestan su creatividad al participar en clase, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, no manifiestan su creatividad al participar en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

- **Participa audazmente en los juegos propuestos en clase:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no participan audazmente en los juegos propuestos en clase. (Ver tabla 6 y gráfico 6).
- **Muestra deseos de participación activa sin necesidad de obligarle:** 1 estudiantes que equivale al 6%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, no muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle. (Ver tabla 7 y gráfico 7).
- **Dramatiza cuentos utilizando títeres:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, no dramatizan cuentos utilizando títeres. (Ver tabla 8 y gráfico 8).
- **Juega activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales. (Ver tabla 9 y gráfico 9).
- **Se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo:** 1 estudiante que equivale al 6%, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).
- **Respeto y hace respetar sus ideas en el grupo de trabajo:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, no respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).
- **Es extrovertido en el momento de clases:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no son extrovertidos en el momento de clases. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Inicio, nos indican que los niveles de desinhibición de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa

Inicial N° 1262, Marizagua Alto, han sido muy bajos, lo que ameritó la aplicación de la estrategia de juegos de representación para fortalecer la competencia señalada.

Sistematización de la prueba de inicio. **Ver anexo N° 9.**

• **Ejecuta las sesiones de aprendizaje aplicando los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición.**

En este indicador cabe señalar que como investigadora ejecuté 20 Sesiones de Aprendizaje, aplicando los juegos de representación para desarrollar la desinhibición de los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto.

En esta ejecución hemos tenido en cuenta las sugerencias del asesor de investigación, docente de Práctica, así mismo, se revisó bibliografía pertinente, además consideramos las sugerencias de la docente de aula. Las Sesiones de Aprendizaje mencionadas se encuentran en nuestro Diario de Clases, pero para este informe he seleccionado 5 sesiones, que evidencian el trabajo realizado.

• **Aplica del instrumento de recolección de información: proceso.**

La aplicación de la Prueba de Proceso a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, arrojó los siguientes resultados:

- **Participa activa y responsablemente sin dudar:** 10 estudiantes que equivale al 59%, si participa activa y responsablemente sin dudar, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no participar activa y responsablemente sin dudar. (Ver tabla 1 y gráfico 1).
- **Es locuaz al solicitar las cosas:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no es locuaz al solicitar las cosas. (Ver tabla 2 y gráfico 2).
- **Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no se

muestran decididos para cumplir sus responsabilidades. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

- **Disfruta al participar en los juegos de representación:** 9 estudiantes que equivale al 53%, si disfrutan al participar en los juegos de representación mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no disfrutan al participar en los juegos de representación. (Ver tabla 4 y gráfico 4).
- **Manifiesta su creatividad al participar en clase:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si manifiestan su creatividad al participar en clase, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no manifiestan su creatividad al participar en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).
- **Participa audazmente en los juegos propuestos en clase:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no participan audazmente en los juegos propuestos en clase (Ver tabla 6 y gráfico 6).
- **Muestra deseos de participación activa sin necesidad de obligarle:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 51%, no muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle. (Ver tabla 7 y gráfico 7).
- **Dramatiza cuentos utilizando títeres:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no dramatizan cuentos utilizando títeres. (Ver tabla 8 y gráfico 8).
- **Juega activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales. (Ver tabla 9 y gráfico 9).
- **Se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo:** 9 estudiantes que equivale al 53%, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

- **Respeto y hace respetar sus ideas en el grupo de trabajo:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).
- **Es extrovertido en el momento de clases:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no son extrovertidos en el momento de clases. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Proceso, indican que los niveles de la desinhibición de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, han ido elevándose, lo que nos permite manifestar que la aplicación de los juegos de representación, si estaban contribuyendo a desarrollar la competencia señalada.

Sistematización de la prueba de proceso. **Ver anexo N° 9.**

3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación

3.2.2.1. Acción N° 3

Evaluación de la eficiencia de los juegos de representación, como estrategia, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

Indicadores de resultado

• Aplicación del instrumento de recolección de información: salida.

La aplicación de la Prueba de Salida a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, arrojó los siguientes resultados:

- **Participa activa y responsablemente sin dudar:** 17 estudiantes que equivale al 100%, si participan activa y responsablemente sin dudar. (Ver tabla 1 y gráfico 1).
- **Es locuaz al solicitar las cosas:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%,

anotan que todavía no es locuaz al solicitar las cosas. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

- **Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades. (Ver tabla 3 y gráfico 3).
- **Disfruta al participar en los juegos de representación:** 16 estudiantes que equivale al 94%, si disfrutan al participar en los juegos de representación mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, todavía no disfrutan al participar en los juegos de representación. (Ver tabla 4 y gráfico 4).
- **Manifiesta su creatividad al participar en clase:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si manifiestan su creatividad al participar en clase. (Ver tabla 5 y gráfico 5).
- **Participa audazmente en los juegos propuestos en clase:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, todavía no participan audazmente en los juegos propuestos en clase. (Ver tabla 6 y gráfico 6).
- **Muestra deseos de participación activa sin necesidad de obligarle:** 17 estudiantes que equivale al 100%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle. (Ver tabla 7 y gráfico 7).
- **Dramatiza cuentos utilizando títeres:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 1 estudiantes, que equivalen al 6%, no dramatizan cuentos utilizando títeres. (Ver tabla 8 y gráfico 8).
- **Juega activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales. (Ver tabla 9 y gráfico 9).
- **Se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo:** 16 estudiantes que equivale al 94%, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, todavía no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo. (Ver tabla 10 y gráfico 10).
- **Respeto y hace respetar sus ideas en el grupo de trabajo:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

- **Es extrovertido en el momento de clases:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, no son extrovertidos en el momento de clases. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Salida, indican que los niveles de desinhibición en niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, se han elevado considerablemente, lo que nos permite manifestar que la aplicación de los juegos de representación, si permitió fortalecer la competencia señalada.

- Sistematización de la prueba de salida. **Ver anexo N° 9.**
- **Convive y participa, expresando sus emociones y expresiones emocionales a través de risas, gestos o movimientos corporales.** Los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, han logrado convivir y participar en el aula e institución educativa, expresando sus emociones y expresiones emocionales a través de risas, gestos o movimientos corporales con la aplicación de los juegos de representación: títeres, lo que les permite convivir en un ambiente armonioso par ale proceso enseñanza aprendizaje.
- **Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas de juego y algunas acciones de cuidado personal de acuerdo con sus intereses y posibilidades motrices, muestra alegría y orgullo por hacerlo.** Los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, han logrado tomar la iniciativa para realizar actividades cotidianas de juego, ya sea en forma libre o voluntaria, o cuando la docente de aula les propone, es decir son capaces de desarrollar actividades por sí mismos sin necesidad de alguien que les vigile o les proponga qué hacer; del mismo modo realizan algunas acciones de cuidado personal de acuerdo con sus intereses y posibilidades motrices, manifestando su pre disposición al hacerlo, mostrando, así alegría y orgullo por hacerlo, luego de ello manifiestan su conformidad a la docente o a sus compañeros.
- **Expresa sus emociones a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones en los demás cuando el adulto se**

lo menciona. Los niños y niñas de 4 años, Institución Educativa Inicial N° 1262, Marizagua Alto, han logrado expresar sus emociones a través de gestos, movimientos corporales o palabras, es decir se siente capaz de expresarse por sí solo, entendiendo que puede hacerlo, y reconoce algunas emociones en los demás cuando el adulto se lo menciona, de tal manera que su interrelación en el aula es asertiva y en un ambiente democrático para aprender.

3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización de la difusión de resultados, esta actividad la realizamos en las instalaciones de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, con la presencia de la docente Sara Judith Caucha García, directora y profesora Ingry Zapata Chavez, docente de aula a la vez a cargo del de aula de 4 años de edad. También contamos con la presencia de los padres familia, el día 06 de octubre del 2022.

En esta reunión presentamos un video corto en el que informamos los resultados del trabajo aplicado en los niños y niñas de 4 años; asimismo, agradecemos por el apoyo brindado durante el desarrollo de la investigación.

La directora y padres de familia expresaron su agradecimiento por el trabajo realizado y los logros obtenidos, motivando a continuar con este tipo de trabajo pedagógico y de esta manera mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial. **(Ver el video de difusión de los resultados en el anexo N° 12).**

CONCLUSIONES

Al término de mi investigación, presento las siguientes conclusiones:

1. Se desarrolló la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
2. Se elaboraron programaciones curriculares como son unidades didácticas y sesiones de aprendizaje que contemplan las capacidades que permitan desarrollar plenamente a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
3. Se logro ejecutar el proceso enseñanza aprendizaje teniendo en cuenta los contenidos referidos a los comportamientos de la espontaneidad que permitieron desarrollar la desinhibición de los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
4. Se aplicaron los juegos de representación durante las Sesiones de Aprendizaje para trabajar la desinhibición en el aula con los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
5. Se brindaron espacios oportunos para que fomenten la desinhibición de los niños y niñas en el aula lo que se realizó a través de los juegos de representación que nos permitieron determinar que si hubieron logros asertivos, pues un 100% de estudiantes han logrado desarrollar significativamente los niveles de desinhibición, tal como podemos apreciar en la sistematización de la guía de observación aplicada como Prueba de Salida de la investigación.

SUGERENCIAS

Al término de mi investigación planteo las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes del nivel de Educación Inicial también consideren en sus programaciones curricular y la efectivicen en sus sesiones de aprendizaje temáticas referidas a la desinhibición de los niños y niñas, pues sólo así formaremos integralmente a los estudiantes.
2. Que se apliquen programas educativos que conlleven a mejorar los niveles de desinhibición que tienen los niños y niñas de educación inicial, pues de niños introvertidos, tímidos y poco sociales, ellos se conviertan en estudiantes deseosos y motivados por aprender y ser alguien positivo para esta sociedad.
3. Que los directivos de la institución educativa fomenten cursos de capacitación e innovación pedagógica a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 1262 de Alto Marizagua, referidos a la utilización de las estrategias que conlleven a mejorar la dimensión actitudinal y volitiva de los estudiantes de inicial pues es son aprendizajes claves para su futuro ciudadano.

BIBLIOGRAFÍA

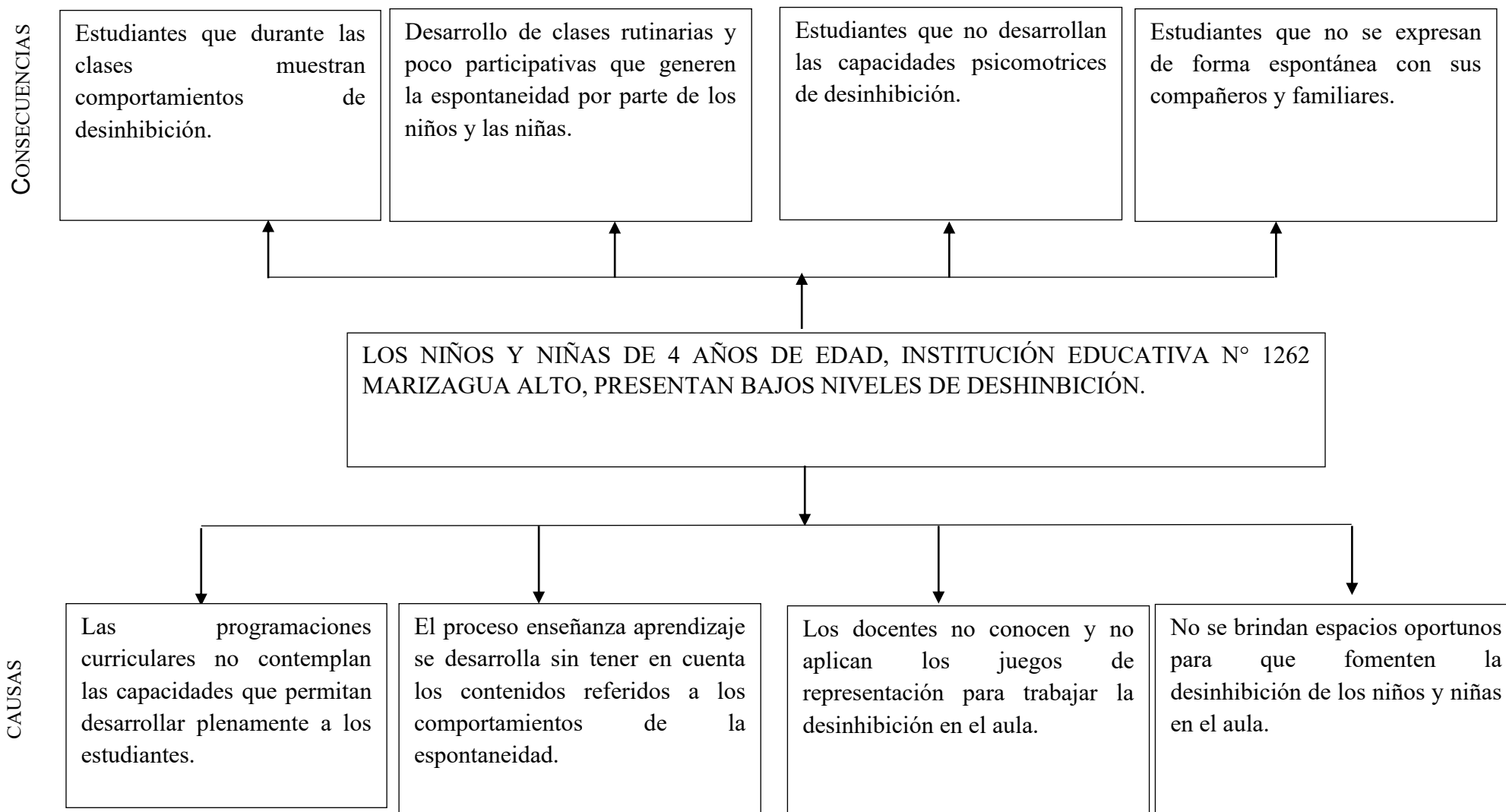
- Ajuriaguerra, A. (1997). *Teoría del preejercicio de Karl Groos*. España.
- Allcahuaman, F. (2018). *Influencia de la dramatización de fábulas en la disminución de la timidez en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 349 de Santiago de Lucanamarca – Ayacucho*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Álvarez, M. et al. (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*.
- Álvarez, N. (2018). *Propuesta metodológica: técnicas de modificación de conducta para mejorar el comportamiento de niños de 5 a 6 años en la unidad educativa príncipe de paz 2017-2018*. Universidad Politécnica Salesiana, sede cuenca.
- Ames, P. (2013). *Niños y niñas andinos en el Perú: crecer en un mundo de relaciones y responsabilidades*. Francia.
- Arriola, A. & Escalante, O. (2019). *Las dinámicas grupales para fortalecer la autoestima en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 702 Ccoyllorsito - del distrito de Coyllurqui - Cotabambas- apurimac-2019*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Arteaga, M. (1999). *Al desarrollo de la expresividad corporal tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. : Inde. España.
- Berger (2007). *Psicología del desarrollo*. : Panamericana. 7 Edición.
- Boix (2015). *Estrategias para educación contemporánea*. Colombia. : Grimo.
- Brinnitzer (2010). *Instituto de Formación Docente Continua San Luis*. Argentina.
- García-Coll, Kagan y Reznick, (1984). *¿La inhibición inquietud o malestar social?* Colombia: Eros.
- Geta (2000). *El juego en educación inicial*. Chile.: Grave.
- INEI (2019). *Deserción escolar y el problema de la educación en Cajamarca*. Cajamarca, Perú.
- Lavega, A. (1997). *La teoría de la dinámica infantil de Buytendijk*. Buenos Aires. Argentina.
- López (2010). *Etiopatogenia de la desinhibición de López*. Madrid. España.
- Mendoza (2018). *El juego simbólico como medio para el desarrollo emocional de niños y niñas de educación inicial*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *La importancia del afecto en la educación inicial. Ecuador.*
- Montañés, J. (2010). *Aprender y a jugar (actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico):* Servicio de publicaciones de la Universidad de Castilla- la Mancha 2003, España.
- Murga, D. (2018) *¿Qué es el Trastorno de relación social desinhibida?*, España.
- Ortín, F (2018). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Editorial INDE publicaciones.* España.
- Palacios, C. (2019). *Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020.* Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca. Ecuador.
- Pérez, J. (2012). *Aplicación de juegos de desinhibición, de confianza y de reflexión: una propuesta interdisciplinar.* Sevilla, España.
- Sarle, P. (2008). *En clave de juego enlazando juegos y contenidos,* España. : Noveduc.
- Sepúlveda, V. & Espina, V. Araneda (2021). *Escuela de Terapia Ocupacional,* España: Grao.
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N° 256 San Pablo –Ayacucho.* Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.

ANEXOS

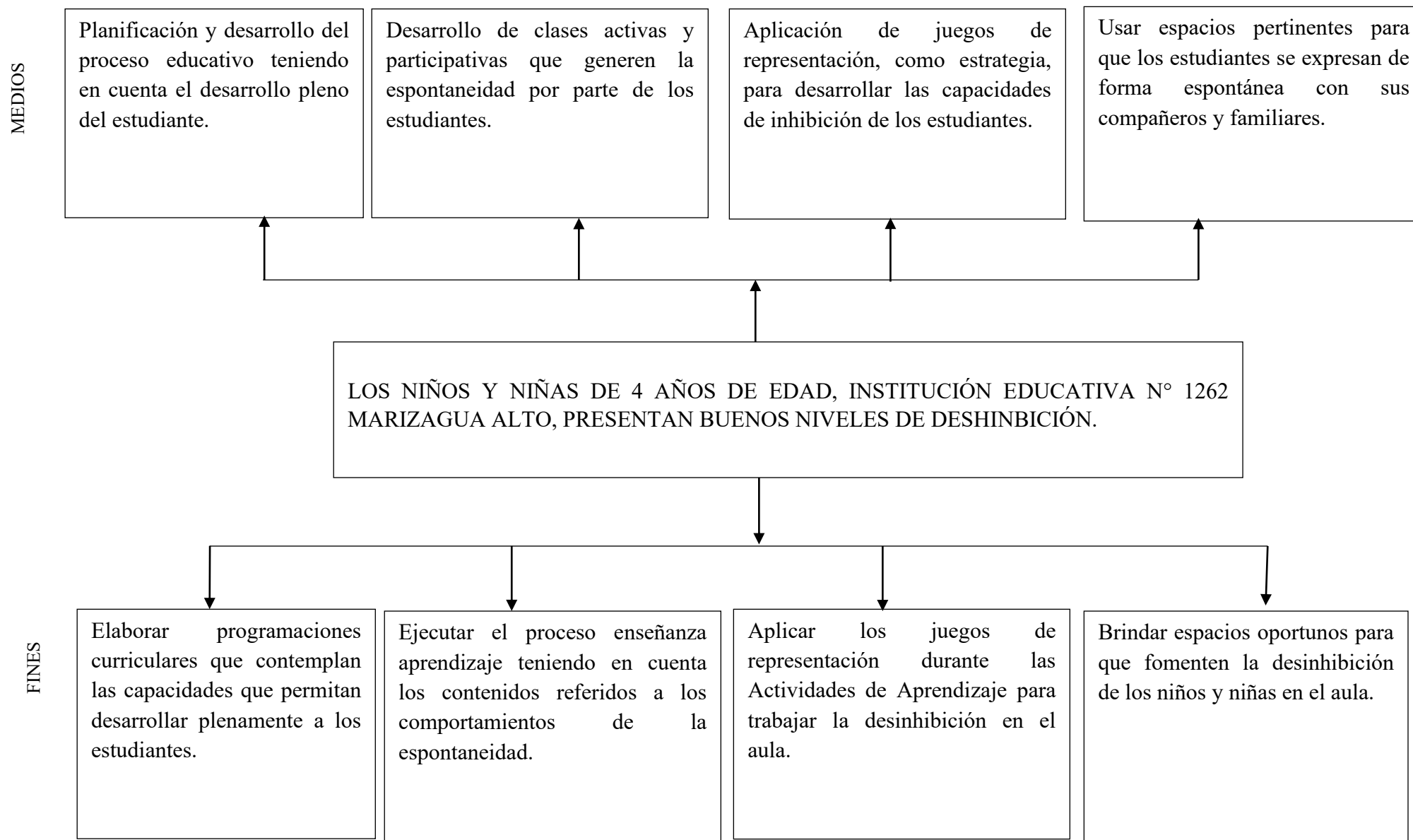
ANEXO N° 01:

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO N° 02:

ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

PROGRAMA PROPUESTO

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nombre** : “A través de los juegos de representación desarrollamos la desinhibición”.
- 1.2. Beneficiarios** : Los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto
- 1.3. Duración** : 8 meses.
- 1.4. Autores** : - Rodríguez Baltazar, Leidy Lizeth.
- Tocto Quinde, Thalía.
- 1.5. Asesor** : Dr. Francisco Marcelo Chunque Salas.

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

En las aulas de educación inicial es muy importante trabajar los juegos, pues a través de ellos los niños y niñas pueden expresar su mundo imaginario y real, es este programa nosotras utilizaremos los juegos de representación como estrategias para mejorar los niveles de la desinhibición.

En este sentido Boix (2015, p. 140), manifiesta que los juegos de representación son una estrategia didáctica, ya que ésta es una herramienta o guía que brinda diferentes recursos que se pueden regir con habilidad a las falencias como problemas encontrados en una población o muestra determinada. Para ello según el autor el docente debe buscar alternativas las cuales ayude a mejorar la situación que se está presentando en los individuos o en un entorno específico.

Los juegos de representación anotan objetivos específicos, los cuales dan a conocer que el juego es esencial o necesita el niño para desarrollar y disfrutar. Los objetivos que el dictamina son los siguientes: el físico, el psicomotriz, y el socio afectivo.

Y con esto nosotras trabajaremos la desinhibición en procura de elevar sus niveles, pues de acuerdo con Perona (2010, p. 156) la desinhibición es una conducta muy relacionada con la inmadurez, e irá mejorando de forma progresiva con la edad. Es importante acompañar al niño en este proceso, ayudándole a tomar conciencia de sus comportamientos y sus consecuencias, y tratando de que no afecte a su autoestima.

3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

3.1.1. Objetivo general

Desarrollar la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

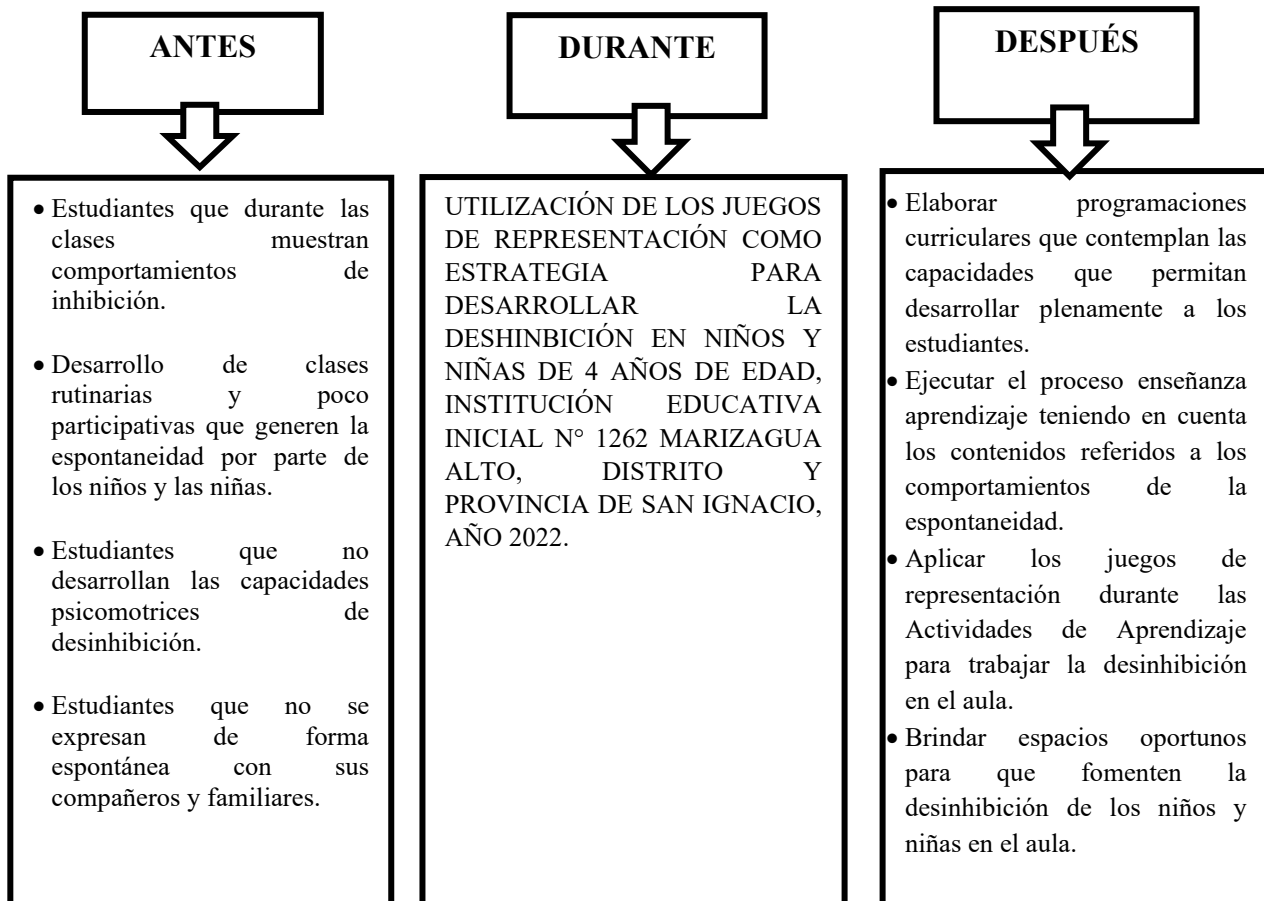
3.1.2. Objetivos específicos

- Elaborar programaciones curriculares que contemplen los juegos de representación y que permitan desarrollar plenamente a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.
- Ejecutar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, teniendo en cuenta los contenidos referidos a los comportamientos de la espontaneidad.
- Aplicar los juegos de representación durante las sesiones de Aprendizaje para trabajar la desinhibición en el aula con los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.
- Brindar espacios oportunos para que fomenten la desinhibición de los niños y niñas en el aula de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa “A través de los juegos de representación desarrollamos la desinhibición”, se desarrollará, utilizando los juegos de representación como estrategia dentro de las Sesiones de Aprendizaje, en la que permitirá desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

5. DISEÑO DEL PROGRAMA



6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

6.1. Juegos de representación como estrategias

- A. Soltar el cuerpo.
- B. Nos imitamos en el ritmo.
- C. Soltar la voz.
- D. Rueda de nombres.
- E. Presentaciones individuales.

6.2. Cronograma de sesiones de aprendizaje

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	JUEGOS DE REPRESENTACIÓN A UTILIZAR EN CADA SESIÓN	FECHA
1	nos desplazamos a diferentes velocidades.	Soltar el cuerpo.	24-03-2022
2	“Juego con el dado de las Emociones “.	Rueda de nombres.	31-03-2022
3	“Una historia con títeres”.	Soltar la voz.	07-04-2022
4	“Dibujamos lo que nos imaginamos”.	Presentaciones individuales.	14-04-21
5	“Compartimos un juego de adivinanzas”.	Presentaciones individuales.	14-04-2022
6	jugamos a equilibrándonos con nuestro cuerpo””.	Soltar el cuerpo.	21-04-2022
7	“jugamos en el patio las carreras y los saltos”	Soltar el cuerpo.	28-04-2022
8	“me divierto representando objetos con mis manos.”.	Soltar el cuerpo.	05-05-2022
9	“Jugamos imitando los animales de mi comunidad”.	Soltar la voz.	12-05-2022
10	“Me muevo al ritmo de la música”.	Soltar el cuerpo.	02-06-2022
11	“Identificamos las nociones espaciales con diferentes objetos”.	Soltar el cuerpo.	09-06-21
12	“Jugamos a las figuras geométricas ”.	Soltar el cuerpo.	16-06-2022
13	“jugamos a identificar medidas de objetos (grueso-delgado)”	Soltar el cuerpo.	23-06-21
14	“Practicamos gestos y posturas con diferentes movimientos”.	Nos imitamos en el ritmo.	07-07-2022
15	“Nos movemos y jugamos con nuestro cuerpo”	Soltar el cuerpo.	14-07-2022
16	“Identificamos las partes de mi cuerpo”.	Soltar el cuerpo.	04-09-2022
17	identificamos las partes de nuestro cuerpo utilizando hojas de papel periódico	Soltar el cuerpo.	11-09-2022
18	“Realizamos movimientos de acuerdo al cuento”.	Soltar el cuerpo.	18-09-2022
19	“Exploro mi cuerpo a través del movimiento y la imaginación”.	Presentaciones individuales.	25-09-2022
20	“Dedicamos una poesía a nuestra primavera”.	Rueda de nombres.	01-10-2022

7. MATRIZ CURRICULAR


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS
psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> • Convive y participa, expresando sus emociones y expresiones emocionales a través de risas, gestos o movimientos corporales.

			<ul style="list-style-type: none"> • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas de juego y algunas acciones de cuidado personal de acuerdo con sus intereses y posibilidades motrices, muestra alegría y orgullo por hacerlo. • Expresa sus emociones a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones en los demás cuando el adulto se lo menciona. <p>Se relaciona y juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p>
--	--	--	---


8. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará mediante el instrumento de evaluación denominado: guía de observación.

ANEXO N° 4 OFICIO Y CONVENIO



PERU Ministerio de Educación



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "RAFAEL HOYOS RUBIO" SAN IGNACIO.

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

San Ignacio, 14 de marzo del 2022.

OFICIO MÚLTIPLE N° 09-2022/DRE-CAJ/IESPP "RHR".S/DG.

SEÑOR : Prof. Sara Judith Caucha García.
Director de la I.E. N° 1262 –Marizagua.
San Ignacio.

ASUNTO : Solicito apoyo con recepción de estudiantes del IESPP "Rafael Hoyos Rubio" para realizar sus Prácticas Pre Profesionales.


Tengo el honor de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y hacer de su conocimiento que, los estudiantes del IX-X semestre, de la carrera de Educación Inicial del IESPP "RHR", de acuerdo a la normatividad vigente, deben ejecutar sus Prácticas Pre Profesionales; por lo que nuestra institución ha planificado desarrollar las prácticas en el periodo 2022-I y 2022-II, según el siguiente cuadro:

CICLO	FECHA INICIO	FECHA TÉRMINO
IX CICLO INICIAL	21-03-2022	13-07-2022
X CICLO INICIAL	18-07-2022	05-10-2022
CBSERVACIÓN	En las semanas del 25-07-22 al 12-08-22 los estudiantes realizarán trabajo académico en el IESPP "Rafael Hoyos Rubio".	

Dichas prácticas se realizarán en la modalidad presencial los días: lunes martes y miércoles, en tal sentido, solicito a Ud. apoyar a los estudiantes: **RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH y TOCTO QUINDE, THALÍA**. Se ha determinado que atenderán el aula de **II de Educación Inicial**, por lo que deberán coordinar con el (la) docente de aula sobre las actividades de aprendizaje a planificar y ejecutar respectivamente.


En espera de su valioso apoyo a esta institución de formación docente, hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración y deferencia personal.

Atentamente



[Handwritten Signature]

17-03-22
3:30 pm.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
I.E.S.P. RAFAEL HOYOS RUBIO

[Handwritten Signature]

Francisco M. Chunque Salas
C.M. 1027854410
DIRECTOR GENERAL

Calle El Maestro N° 637 – San Ignacio-Cajamarca-Teléfono 076-356024
e-mail: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe



CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN ENTRE EL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "RAFAEL HOYOS RUBIO" Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO- SAN IGNACIO.

Conste que el presente convenio, el que se denomina CONVENIO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa Inicial N° 1262, Sector Caserío Marizagua Alto del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	IESPP "Rafael Hoyos Rubio"
Código Modular	0926865
Dirección	Calle El Maestro N° 637
Página Web	www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	Educación Inicial
Representante legal	Francisco Marcelo Chunque Salas.
	DNI. N° 27854410
	fmchunque@hotmail.com
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	
Nombre de la institución	I.E.I. N° 1262
Código Modular	1675347
Dirección	Caserío Marizagua Alto-San Ignacio
Zona	Rural
Representante legal	Sara Judith Caucha García.
	DNI. N° 70103798

II. N° de horas de Práctica	III. Tiempo de vigencia	IV. Ciclos práctica e investigación
18 horas	Tres años: 2022, 2023 y 2024	I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, X

V. Condiciones del convenio:
5.1 Plazo de ejecución: periodo comprendido del 01 del mes de marzo al 31 de diciembre del 2022 al 2024.
5.2 Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes, miércoles, jueves y viernes, según el DCBN y el plan de trabajo de la Práctica e Investigación.
5.3 Edades a asumir, según coordinación: 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
5.3 Horario de las practicas: de 8:00 am hasta la 12.30 pm.
5.4 Asegurar los ambientes donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.
5.5 Socializar los resultados de la investigación realizado por los estudiantes en la institución Educativa.
5.6 Establecer estrecha coordinación académica y extra curricular entre ambas instituciones con la finalidad de formar profesionales altamente calificados y competitivos.

VI. Obligaciones de la IESPP "Rafael Hoyos Rubio":

- 6.1 Coordinar y formalizar con EL CENTRO DE PRÁCTICA la gestión de la Práctica e investigación para los estudiantes de formación inicial docente de I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX y X ciclos académicos cuya finalidad es desarrollar y consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y carrera/programa; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 6.2 Asignar a los estudiantes practicantes de la carrera/programa de Educación Inicial el grupo y sección de niños y niñas, previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 6.3 El equipo del Área de Práctica e Investigación del Instituto asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica e Investigación que se lleva a cabo en la Institución Educativa de Práctica e Investigación.
- 6.4 Promover la aprobación de Proyectos de Investigación en cada Centro de Práctica, para su ejecución, partiendo de la problemática educativa detectada en el contexto donde realiza la práctica pedagógica y generar los proyectos de Innovación que coadyuven hacia la calidad educativa.

VII. Obligaciones de la I.E. de prácticas pre profesionales:

- 7.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 7.2 Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.3 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 7.4 Asesorar a los estudiantes-practicantes en las acciones de pasantía, la planificación de la Programación Curricular Anual, Experiencias de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 7.5 Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 7.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.
- 7.7 Los docentes de aula pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente.
- 7.8 Emitir informes que requiera el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio en relación con las actividades, desempeño, responsabilidad y compromiso del practicante.

VIII. De la resolución:

El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente concluido el periodo de la vigencia, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

EL incumplimiento de alguno de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por el INSTITUTO en coordinación con el CENTRO DE PRÁCTICA, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

Las partes, después de haber leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la Institución Educativa y el segundo para el IESPP "Rafael Hoyos Rubio" San Ignacio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de San Ignacio, el 07 de marzo del año 2022.



[Handwritten Signature]
Firma

Responsable de la IE.
Centro de Práctica e Investigación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO REGIONAL CHUQUISACA
IESPP RAFAEL HOYOS RUBIO
Francisco Chuquis Salas
C.M. 1027854410
DIRECTOR GENERAL

[Handwritten Signature]
Firma

Responsable del IESPP "RHR"

ANEXO N° 5: PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL 2022.

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Inicial
 1.2. Institución Educativa : Marizagua Alto N°1262
 1.3. Ciclo/Edad :3,4,5 años
 1.4. Lugar : san Ignacio
 1.5. Directora : Sara Judith Caucha García
 1.6. Profesora de Aula : Yngrid Katherine Zapata Chávez.
 1.7. Investigadora : Rodriguez Baltazar leidy Lizeth
 Tocto Quinde Thalia
 1.8. Docente de practica : Mg. Guerrero Garcia Yesica
 1.9. Asesor de investigación : Dr. Chunque Salas Francisco Marcelo.

DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO EDUCATIVO: MATRIZ DE PROBLEMAS Y PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

FUENTE	PROBLEMAS Y DEMANDAS DE APRENDIZAJE	POSIBLE CAUSA O EXPLICACIÓN	APRENDIZAJES PROPUESTOS
PAT Y PCI	➤ La institución educativa si cuentan con dichos documentos PCI y PAC y trabajan en buena coordinación entre directora y docentes	➤ Buena coordinación y apoyo entre directora y docentes al momento de la elaboración de respectivos documentos para ser actualizados al cambio.	➤ Que siga habiendo capacitaciones por parte de la UGEL de san Ignacio para que dichos documentos se vayan actualizando de acuerdo a la realidad educativa.
VISIÓN Y MISIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	➤ La institución educativa cuenta con un misión y visión institucional.	➤ La plana docente de la institución desconoce la importancia del trabajo presencial.	➤ Solicitar especialistas de la UGEL que puedan brindar una adecuada capacitación a los docentes de la institución y se puedan comenzar adaptarse a la realidad.

PROBLEMÁTICA NACIONAL, REGIONAL, LOCAL E INSTITUCIONAL	NACIONAL <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas están en un estado de adaptación a convivir con la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Defensas bajas con un sistema inmunitario débil anti virus y bacterias. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar Clases interactivas y dinámicas en que incentivan la participación a los niños y niñas de esa manera se sientan a gusto y cómodos dentro de sus entornos escolares.
	REGIONAL <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños con bajo rendimiento académico y poca disposición para hacer sus actividades escolares diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Deficiente alimentación ➤ Alimentación inadecuada en casa. ➤ Malos hábitos de alimentación. ➤ Falta de adulto que realice el rol de orientación en casa para que acompañe al niño y niñas en sus actividades escolares. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomentar el consumo de alimentos saludables que nos brindan energía y mejoran nuestra inteligencia.
	LOCAL <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reducción del tiempo normal de la jornada escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acuerdos establecidos que prohíben la aglomeración de personas dentro de espacios públicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reuniones virtuales de capacitación dirigida a los padres de familia para orientar al correcto manejo de las herramientas virtuales necesarias para el aprendizaje de sus menores hijos. ➤ Promover el respeto de protocolos de seguridad.
	INSTITUCIONAL <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños y niñas con poca iniciativa para realizar sus actividades diarias. ➤ Padres de familia con poca participación en las actividades escolares en sus menores hijos. ➤ Falta de compromisos por parte de los PP. FF por preparar una lonchera saludable para sus niños. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de didáctica por parte de la maestra para brindar sus clases ➤ Poca disponibilidad de tiempo debido a sus actividades de trabajo ➤ Los PP. FF no priorizan en la importancia de preparar loncheras que proporcionen una correcta alimentación en sus niños y niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizar estrategias metodológicas para estimular la concentración en los niños en sus clases virtuales. ➤ Charlas de concientización a los padres de familia para que colaboren en el aprendizaje de sus hijos. ➤ Capacitación interactiva a los padres de familia de cómo preparar las loncheras saludables.

ÁREAS CURRICULARES	PERSONAL SOCIAL:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de práctica de los valores ➤ niños con desnutrición y enfermedades. ➤ los niños no reconocen sus propias características y cualidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poca práctica de valores en el entorno familiar. ➤ por falta de una buena alimentación. ➤ por loncheras no saludables. ➤ Por falta de higiene ➤ Por falta de dialogo en su familia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ➤ Normas de convivencia ➤ Valores ➤ Palabras mágicas ➤ Loncheras saludables. ➤ Autoestima y valoración
	MATEMATICA:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dificultad en el desarrollo del pensamiento lógico matemática y resolución de problemas. ➤ Dificultad en el reconocimiento de las nociones espaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de estrategias y uso de material adecuado para la comprensión de problemas matemáticos ➤ Falta de conocimiento de estrategias por los padres de los padres de familia para apoyar a sus niños 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Material concreto ➤ Representación gráfica y simbólica. ➤ Estrategias para enseñar las nociones espaciales como es: delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda.
	CIENCIA TECNOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dificultades con la separación de los orgánicos e inorgánicos. ➤ Desconocen la importancia de la siembra de árboles. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de enseñanzas por los padres de familia. ➤ Sus padres no les informan la importancia de los árboles. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enseñar de cómo se recicla los residuos orgánicos e inorgánicos ➤ Desarrollar actividades de concientización de lo importante que son los árboles.
	PSICOMOTRICIDAD	<p>Los niños y niñas realizan acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear etc. expresando sus emociones—</p> <p>Dificultad al diferenciar la lateralidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ falta de practica en casa ➤ Desinterés de los padres de familia para estimular a sus hijos. ➤ Por falta de material didáctico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Creación de letras móviles. ➤ Desarrollar algunos talleres de psicomotricidad fina. ➤ fomentar diferentes estrategias de juego para incentivar el movimiento del cuerpo. ➤ Aplicar los juegos de representación para desarrollar la desinhibición. <p>Soltar el cuerpo</p> <p>Adivina mi mímica.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Problemas para desarrollar de psicomotricidad fina. ➤ Dificultades para desarrollar gruesa :dificultades para saltar,correr,etc. 		Animales fantásticos
	<p>COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dificultad para desarrollar la expresión oral. ➤ Dificultad para la elaboración de producción de textos ➤ Problemas del desarrollo de la escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños (as) presentan timidez, cohibición al momento de hablar entre pares o mencionar lo que a entendido de un texto; que algunos factores influyen como miedo al expresar sus ideas, pensamientos y emociones ante los demás por temor a equivocarse y las burlas lo cual generan una baja autoestima. ➤ Los niños y niñas tienen problemas de confusión de reconocer las letras, a veces confunden unas letras con otras, las escriben al revés. ➤ Presentan falta de coherencia para elaborar un cuento, rimas mediante imágenes. ➤ Algunos estudiantes aún no están al nivel de escritura que corresponde de acuerdo a su edad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de talleres: la dramatización, juego de roles, narrando pequeñas historias, haciendo fono mímicas. ➤ Actividades motivadoras como: hacer letras con plastilina, escribir con los dedos en la arena. ➤ Trabajos en equipo que impliquen el desenvolvimiento en la forma de pensar y sentir. ➤ Actividades didácticas como: tableros con palabras móviles, fichas de repaso, etc.
ESTUDIANTES DE ACUERDO A SU EDAD, NIVEL O GRADO	<p>PARA 3 AÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños que no son creativos ➤ Niños con dificultades para socializarse. ➤ Tienen dificultad para para vocalizarse. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Limitadas oportunidades de integración. ➤ Timidez y con pocas habilidades sociales debido a la falta de experiencia para aprender 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajos en equipo . ➤ Desarrollo de prácticas de juegos con instrucciones.
	<p>PARA 4 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presenta dificultades para desarrollar sus habilidades 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aún les falta interiorizar las instrucciones de los trabajos a desarrollar. ➤ Pocas actividades para su desarrollo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de actividades para identificar las nociones espaciales. ➤ Desarrollo e implementación de juegos motrices.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentan dificultades para desarrollar sus habilidades motrices. ➤ Los niños tienen dificultad para entender y seguir instrucciones. 	motriz como correr, saltar, trepar.	
	<p>PARA 5 AÑOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dificultades para cumplir reglas en los juegos. ➤ Presentan dificultades para ubicarse en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se encuentran distraídos, miran hacia otros lados cuando se dan las instrucciones del trabajo. ➤ No reconoce cuál es su derecha e izquierda, para poder ubicarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de espacios en donde cada uno se reconozca y exprese que es importante. ➤ Desarrollo de trabajos de las nociones espaciales.
OPORTUNIDADES DEL CALENDARIO: COMUNAL, AMBIENTAL Y CÍVICO.	<p>COMUNAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de organización a las celebraciones que se dan en la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El desorden de las actividades realizadas por la población. ➤ La falta de orientaciones al realizar una actividad comunal. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realización de charlas para mejorar la organización de sus actividades que se celebran en la comunidad.
	<p>AMBIENTAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los ciudadanos no tienen un buen conocimiento al arrojar basura a las calles 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Falta de charlas motivadoras para cuidar en medio ambiente. ➤ Realizar talleres de charlar para cuidar el medio ambiente. ➤ Desorientación de la población al medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar talleres de charlar para cuidar el medio ambiente.
	<p>CÍVICO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizar actividades en cada fecha importante. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ falta de acuerdo por parte de la comunidad para celebrar fechas importantes cívicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brindar orientaciones en cómo celebrar las fiestas cívicas. ➤ Programación para reuniones de la comunidad para acordar todas las fechas cívicas del calendario.
ASPECTOS DE SALUD EN LA COMUNIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salud y conservación ambiental. ➤ Ciudadanía y convivencia en la diversidad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La lejanía del centro de salud hace imposible estar en constante revisión médica por lo que están sometidos a sufrir cualquier enfermedad. ➤ Los estudiantes no saben convivir de manera armónica ya que los problemas surgen de lo más simple. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboran de manera creativa sus normas de convivencia para convivir en armonía con su entorno.
FORMAS/PRÁCTICAS ALIMENTICIAS EN LA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ . Anemia ➤ Consumo de comida 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Descuido de los padres de familia ➤ Falta de involucración de los padres 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludables, para concientizar una buena alimentación.

COMUNIDAD.	<p>Chatarra</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desorden Alimenticio 	de familia a la hora de la comida de los niños	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Establecer un horario para las comidas en familia.
COMPORTAMIENTO FRENTE AL MEDIO AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conservación ambiental seleccionando los residuos sólidos (orgánicos e inorgánicos). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En la escuela presentan malos hábitos para la selección de residuos sólidos. ➤ Contaminación del agua ➤ El uso de productos químicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar una pancarta para concientizar a los estudiantes y familiares
PRODUCCIÓN Y ECONOMÍA EN A COMUNIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poca producción y comercialización de productos de la comunidad. ➤ Poca producción y comercialización de productos sembrados de la comunidad. ➤ Falta de conocimientos sobre las técnicas de siembra y cosecha. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los padres de familia no tienen la iniciativa para realizar sus biohuertos ➤ falta de conocimiento en la práctica productiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ realizar pequeños proyectos como biohuertos ➤ proporcionar talleres sobre mejoramiento de cosecha y siembra de productos.
CONVIVENCIA EN LA FAMILIA, ESCUELA Y COMUNIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Que algunos padres no pueden ayudar a sus hijos con sus tareas porque tienen que trabajar. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Que en casa hay problemas en la familia 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Charlas con los padres de familia. ➤ Hacer talleres de aprendizajes con los padres para que ayuden en casa a sus hijos con sus tareas ➤ Organizar reuniones ➤ Con los padres de familia para ver cómo van sus hijos desarrollando sus tareas

II. MATRIZ DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS Y UNIDADES DIDÁCTICAS DE ACUERDO AL CONTEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

	APRENDIZAJES PROPUESTOS PRIORIZADOS	PROPOSITOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS)	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	NOMBRE DE LA EAS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIEMPO
1	Los niños y niñas Utilicen palabras sencillas, y de uso frecuente movimientos y gestos al narrar su propia anécdota.	Área Comunicación Competencia se comunica oralmente en su lengua materna Capacidad:	los y niñas de 3,4,5 de años edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua Alto en la experiencia de aprendizaje Utilizan palabras sencillas, y de uso frecuente movimientos y gestos al narrar su propia anécdota sobre sus vacaciones de forma clara y pausada con ayuda de la docente.	NARRAMOS ANÉCDOTAS SOBRE NUESTRAS VACACIONES DE FORMA CLARA Y PAUSADA	REGRESO CON ALEGRÍA A MI JARDÍN.	2 semanas
2	Realizamos un cuento con los niños partir de las imágenes que observa antes y durante la lectura del cuento.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del 	presentan imágenes que observa antes y durante la lectura del cuento “Un pollito amarillito”	LEEMOS Y COMPRENDEMOS EL CUENTO: UN POLLITO AMARILLITO”		

		texto oral.			
3	Motivar a los niños manteniendo material didáctico creativo a través de movimientos del cuerpo, utilizando canciones, juegos recreativos para que los niños se diviertan jugando	Área Psicomotriz Competencia “Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad” Capacidad: • Se expresa corporalmente	Los niños y niñas de 3,4,4 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua Alto en la experiencia de aprendizaje requieren de las siguientes producciones, a través de las cuales se recogerá información del progreso de las competencias de los estudiantes jugando en el patio a las carreras y los saltos que resaltan los movimientos como cabeza, hombros, rodillas, etc.	JUGAMOS EN EL PATIO A LAS CARRERAS Y LOS SALTOS”	
4	Proponer que los niños y niñas logren conocer la importancia utilizando trazos, grafismos La Importancia es que los niños y niñas conozcan como debemos de crear un cuento a través de imágenes.	Área Comunicación Competencia Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto Utilizan trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha al producir pancartas alusivas de la tienda: Los Peques Los niños y niñas escriben por propia iniciativa y utiliza grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria, dónde expresará sus ideas o emociones con la finalidad de crear un pequeño texto sobre los animales de su comunidad.	ELABORAMOS UN CARTEL CON EL NOMBRE DE LA TIENDITA.” LOS PEQUES”	
5				“CREAMOS UN PEQUEÑO CUENTO SOBRE LOS ANIMALES DE MI COMUNIDAD”.	
6	Los niños y niñas realizan movimientos con su cuerpo representando objetos con sus manos.	Área Psicomotricidad Competencia “Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad”	En esta experiencia de aprendizaje, los niños y niñas van expresar corporalmente movimientos con su cuerpo de acuerdo a sus necesidades e intereses representando objetos con sus manos.	ME DIVIERTO REPRESENTANDO OBJETOS CON MIS MANOS.	

		Capacidad: Se expresa corporalmente				
7	Promover que los niños y niñas realicen responsabilidades del aula, motivándoles a través de tarjetas para que en cuenta la responsabilidades	Área Personal Social Competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Capacidades: • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	Que los y niñas de 3,4,5 de años edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua Alto en la experiencia de aprendizaje requieren las siguientes producciones a través de juegos con otros niños y niñas que se integran en las actividades grupales del aula, Proponiendo ideas de juego y las normas del mismo, de acuerdo con sus intereses. Comenta las emociones que le generó el cuento escogido por los niños y leído por la docente a partir de sus intereses y experiencias al explorar el sector lectura.	CONOZCO MIS RESPONSABILIDADES	TRABAJAMOS EN EQUIPO Y ORGANIZAMOS NUESTRA AULA.	2 semanas
8	Los niños y niñas expresan las emociones que le generó el cuento escogido por los niños y leído			“CONOCEMOS Y ORGANIZAMOS EL SECTOR LECTURA DE MANERA DIVERTIDA”		
9	Promover que los niños y niñas realicen movimientos de coordinación a través de juegos didácticos	Área Psicomotricidad Competencia “Se desenvuelve de Manera Autónoma A Través De Su Motricidad”. Capacidad: Se expresa corporalmente.	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van a realizar movimientos de coordinación óculo - manual y óculo podal de acorde con sus necesidades e intereses.	JUGAMOS EQUILIBRANDO NOS CON NUESTRO CUERPO.		
10	Socializamos con los niños y las niñas en el sector música utilizando instrumentos musicales mediante canciones y dinámicas.	Área Comunicación Competencia “crea proyectos desde los lenguajes artísticos Área Personal social Competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien	En esta experiencia de aprendizaje, los niños y niñas van Explorar por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua Alto en la experiencia de aprendizaje los niños y niñas Participan en la construcción colectiva de acuerdo y a las normas,	APRENDEMOS A SOCIALIZAR EN EL SECTOR MUSICA.		
11	Los niños y niñas van a socializar en los sectores que más les gusta del aula.			SOCIALIZAMOS EN TODOS LOS SECTORES DEL AULA.		

		común” Capacidades: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.			
12	Los niños y niñas realicen acciones y movimientos con música.	Área Psicomotricidad Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” Capacidad: Se expresa corporalmente.	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van a realizar movimientos de coordinación óculo - manual y óculo podal de acorde con sus necesidades e intereses	JUEGAMOS CON DE LAS EMOCIONES		
13	Los niños y niñas identifiquen como niño y niña a través de sus características.	Área Personal social Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”. Capacidades: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto. <ul style="list-style-type: none"> • reconoce intereses preferencias y características me identificando como niño y niña • En esta experiencia de aprendizaje, los niños y niñas se van relacionar con adultos de su entorno y van a jugar con otros niños en actividades grupales del aula y se van a cuidar de el mismo para que nadie lo pueda tocar. 	CONOZCO MI CUERPO Y ME IDENTIFICO COMO NIÑO Y NIÑA. APRENDEMOS A CUIDAR NUESTRO CUERPO PARA QUE NADIE LO PUEDA TOCAR.	CONOCEMOS NUESTRO CUERPO Y APRENDEMOS HABITOS DE HIGIENE.	2 semanas
14	Motivar a los niños y niñas a través de videos de acerca como cuidar nuestro cuerpo y realizando dinámicas.					
15	Realizaran movimientos divertidos al jugar de moverse como animales	Área Psicomotricidad Competencia	se recogerá información del progreso de las competencias de los estudiantes jugando en el patio a las	JUGAMOS A MOVERNOS COMO ANIMALES		

		“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Capacidad: Se expresa corporalmente	carreras y los saltos que resaltan los movimientos como cabeza, hombros, rodillas, etc.			
16	Las niñas y los niños tendrán oportunidades de explorar diferentes acciones del cuidado personal y hábitos de alimentos.	Área Personal social Competencia “construye su identidad.” Capacidades: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van a realizar acciones del cuidado personal y ,hábitos de alimentación después de realizar actividades cotidianas. reconocen sus intereses y preferencias y características, la diferencia de los otros a través de palabras y acciones dentro del aula.	APRENDEMOS A ALIMENTARSE BIEN PARA CUIDAR NUESTRO CUERPO. CONOCIENDO MI TRONCO Y EXTREMIDADES.		
17	Que los niños y niñas reconozcan las características del tronco y extremidades a través de canciones y videos.					
18	Realicen actividades de movimientos con su cuerpo.	Área Psicomotricidad Competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Capacidad: Se expresa corporalmente.	Que los niños y niñas realicen de manera autónoma como correr, saltar, trepar rodar, deslizarse hacer giros y patear y lanzar.	EJERCITAMOS NUESTRO CUERPO PARA ESTRASANOS.		
19	Que los niños aprendan a lavarse las manos utilizando técnicas.	Área Personal social Competencia “construye su identidad”	Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van a realizar acciones del cuidado personal y ,hábitos de alimentación después de realizar actividades cotidianas. reconocen sus intereses a través de cada miembro de familia .	APRENDEMOS A LAVARNOS CORRECTAMENTE	CELEBRAMOS A MAMA QUE NOS CUIDA Y CON MAMA.	2 manas
20	Motiven a los niños a dedicarle a mamá canciones			CONOCEMOS LA IMPORTANCIA A MAMÁ .		
21	Realicen actividades de			Área		

	movimientos con su cuerpo.	Psicomotricidad Competencia "Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad" Capacidad: Se expresa corporalmente	edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto reconocen sus intereses y preferencias y características, la diferencia de los otros a través de palabras y acciones dentro del aula.	LABOR DE MAMA.		
22	Identifiquen las formas en objetos del aula.	Área Matemáticas Competencia Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Los niños y las niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 relacionen los objetos que encuentran en el aula.	DESCUBRIMOS LAS FORMAS EN LOS OBJETOS CIRCULO Y EL CUADRADO	CELEBRAMOS LAS FIESTAS DE MIS JARDINES JUGANDO CON FORMAS Y COLORES.	2 semanas
23				DESCUBRIMOS LAS FORMAS EN LOS OBJETOS DEL AULA TRIANGULO Y RECTANGULO.		
24	Reconocen sus sensaciones corporal	Área Psicomotricidad Competencia "Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad" Capacidad: Se expresa corporalmente	Los niños y las niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto reconocen sus intereses y preferencias y características, la diferencia de los otros a través de palabras y acciones dentro del aula.	IDENTIFICAMOS LAS PARTES DE NUESTRO CUERPO UTILIZANDO HOJAS DE PAPEL PERIÓDICO .		
25	Explore a través de diversos materiales de acuerdo a sus necesidades	Área comunicación Competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	En esta experiencia de aprendizaje, los niños y niñas van Explorar por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses	CONOCEMOS LA HISTORIA DE LOS JARDINES.		
26	Exploran a través de diversos materiales de acuerdo a sus	Área Comunicación Competencia se comunica oralmente	los y niñas de 3,4,5 de años edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua Alto en la experiencia de aprendizaje o al narrar su propia	NARRAMOS EL CUENTO EL GALLO VALIENTE.		
27				JUGAMOS A		

	necesidades.	<p>en su lengua materna</p> <p>Área Psicomotricidad</p> <p>Competencia “Se desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Motricidad”</p> <p>Capacidad: Se expresa corporalmente</p>	<p>anécdota sobre sus vacaciones de forma clara y pausada con ayuda de la docente.</p> <p>Los niños y las niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto reconocen sus intereses y preferencias y características, la diferencia de los otros a través de palabras y acciones dentro del aula.</p>	FIGURAS GEOMÉTRICAS.		
28	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello.	<p>Área Matemáticas</p> <p>Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<p>Los niños y niñas se van ubicar a sí mismo y van ubicar objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos.</p>	CONOCEMOS LAS NOCIONES ARRIBA Y ABAJO.	APRENDAMOS A UBICARSE EN EL ESPACIO.	2 semanas
29				CONOCEMOS LAS NOCIONES DENTRO Y FUERA.		
30	Los niños y niñas se van a desplazar con su cuerpo a diferentes velocidades.	<p>Área Psicomotriz</p> <p>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad: Se expresa corporalmente.</p>	<p>Los niños y las niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van a realizar acciones y movimientos de coordinación óculo-podal requerirán mayor posición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se desplazarán a diferentes velocidades haciendo uso de las partes de su cuerpo. • Los niños tienen dificultad al realizar diferentes velocidades con su cuerpo. 	NOS DESPLAZAMOS A DIFERENTES VELOCIDADES.		

31	<p>Se investigará acerca del planeta y exploremos quienes habitan en él.</p> <p>Se investigará acerca del planeta y exploremos quienes habitan en él.</p>	<p>Área ciencia y tecnología</p> <p>Competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.</p> <p>Capacidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos 	<p>Los niños y las niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto van realizar preguntas y expresan sus curiosidad sobre los objetos seres vivo, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente.</p>	<p>CONOCEMOS NUESTRO PLANETA Y QUIENES HABITAN.</p>		
32	<p>Los niños y niñas realizaran las normas de seguridad vial y van a crear adivinanzas con ayuda de la docente.</p>	<p>Área Personal social</p> <p>Competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”</p> <p>Capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas • Construye normas y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el 	<p>Los niños y niñas de 3,4,5 años de edad de la institución educativa N° 1262 Marizagua alto de educación inicial van a conocer el semáforo y las normas y seguridad vial y tienen algunas dificultades para diferenciar los colores del semáforo. Y no saben crear adivinanzas con imágenes de medio de transporte.</p>	<p>CONOCEMOS EL SEMAFARO Y LAS NORMAS DE SEGURIDAD VIAL.</p>		
33				<p>CREAMOS ADIVINANZAS CON LOS MEDIOS DE TRANSPORTE.</p>		

		bienestar común.			
34	Planificar actividades estimulantes.	Área: Psicomotriz Competencia: “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. Capacidades: <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	los niños y niñas de la Institución educativa N°1262 Marizagua Alto de la edad 3,4 y 5 años de educación inicial van jugar a adivinar sus nombres y van a tener algunas dificultades al momento a adivinar como se llama sus compañeros.	JUGAMOS CON NUESTROS NOMBRES CON AYUDA DE LA DOCENTE.	
35	Presentar material concreto acerca de los caracoles, elaborado por nosotras mismas.	Área Ciencia y tecnología. Competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos” Capacidades: <ul style="list-style-type: none"> • problematiza situaciones para hacer indagación • diseña estrategias para hacer indagación. • genera y registra datos o información. • analiza datos e información. • evalúa y comunica el proceso y resultado de su 	los niños y niñas de la Institución educativa N°1262 Marizagua Alto de la edad 3,4 y 5 años de educación inicial sienten curiosidad, asombro al investigar acerca de los caracoles y fascinación por todo aquello que se presenta ante sus ojos; es así que exploran y experimentan diversas sensaciones que les permiten descubrirse y descubrir el mundo que los rodea para conocerlo y comprenderlo mejor. A partir de estas experiencias, comienzan a reconocer y a diferenciar los tipos de caracoles que existen en el planeta y empiezan a tocarlos su cuerpo, y exploran lo que hay en él; así descubren su textura, forma y otras características. Además, empiezan a comparar y establecer ciertas relaciones	NEGOCIAMOS EL PROYECTO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.	
36				INVESTIGAMOS ACERCA DE LOS CARACOLES.	
37					

		indagación.	entre sus acciones y los efectos que producen en los objetos que manipulan.			
38	Realizaron una caminata a la bodega más cercana a su jardín o casa.	Área Comunicación Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna Capacidad: <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	los niños y niñas de la Institución educativa N°1262 Marizagua Alto de la edad 3,4 y 5 años de educación inicial van visitar las bodegas cercanas a su jardín que existen en su comunidad y van realizar un recorrido a una bodega y van a observar todos los productos que tienen en y la tienda realizando preguntas ¿Quién vende en la tienda? ¿De dónde traen los productos? ¿Cómo se llama la bodega? Luego llegando al salón socializaron las respuestas dadas por los dueños de la tienda .	NOS ORGANIZAMOS PARA VISITAR LA TIENDA.		
40				VISITAMOS UNA BODEGA Y CONVERSAMOS SOBRE LO OBSERVADO. PSC		

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE, ENFOQUES TRASVERSALES, ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS EN EL AÑO ESCOLAR.

ÁREA	N°	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: COMPETENCIAS Y ENFOQUES TRANSVERSALES	ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO															
			1° BIMESTRE				2° BIMESTRE				3° BIMESTRE				4° BIMESTRE			
			P.A. N° 1	P.A. N° 2	P.A. N° 3	P.A. N° 4	P.A. N° 5	P.A. N° 6	P.A. N° 7	P.A. N° 8	P.A. N° 9	P.A. N° 10	P.A. N° 11	P.A. N° 12	P.A. N° 13	P.N. °14	P.A. N°16	P.A. N° 17
			REGRESO CON ALEGRÍA A MI JARDÍN	TRABAJAMOS EN EQUIPO Y ORGANIZACIONES NUESTRA AULA.	CONOCEMOS NUESTRO CUERPO Y APRENDEMOS HABITOS DE HIGIENE	CELEBRAMOS A MAMA QUE NOS CUIDA Y CON MAMÁ.	CELEBRAMOS LAS FIESTAS DE LOS JARDINES JUGANDO CON FORMAS Y COLORES.	APRENDO UBICARME EN EL ESPACIO.	PROTEGEMOS NUESTRO MEDIO AMBIENTE.	MI PERÚ ESTA DE FIESTA.	JUGAMOS A CONTAR Y AGRUPAR OBJETOS LIBREMENTE.	COMO NOS TRANSPORTAMOS Y NOS COMICAMOS EN NUESTRA COMUNIDAD.	UN CARACOL EN NUESTRA AULA.	UNA TIENDA EN NUESTRA AULA.				
			2 semanas	2 semanas	2 semanas	1 semanas	2 semanas	1 semana	2 semanas	1 semanas	2 semanas	2 semanas	1 semanas	2 semanas				
PERSONAL SOCIAL	1	construye su identidad:																
	2	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	x	x	x			x		x								
	3	Construye su identidad, como persona humana, amada por dios.	x			x		x		x								
MOTRIZ	4	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.								x								
COMUNICACION	4	Se comunica oralmente en su lengua materna.	x	x						x		x		x				

	6	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	x	x														
	7	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	x	x							x		x					
	8	Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua	x	x						x								
MATEMÁTICA	9	Resuelve problemas de cantidad						x			x							
	10	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización						x			x							
CIENCIA Y TECNOLOGÍAS	11	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.							X				x					
COMPETENCIAS	12	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por la tic.																
	13	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.																
ENFOQUES																		

TRANSVERSALES																
• Enfoque de derecho	x	x	x	x		x	X	x								
• Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	x															
• Enfoque intercultural		x														
• Enfoque igualdad de género.								x								
• Enfoque ambiental							X					x				
• Enfoque orientación al bien común.				x			X	x								
• Enfoque búsqueda de la excelencia.																
TUTORIA Y ORIENTACION EDUCATIVA.																

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

- Titeres
- Animales fantásticos
- Soltar el cuerpo
- Nos imitamos en el ritmo...

VIII. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS:

- Imágenes fijas
 - Canciones
 - Carteles
 - Imágenes icono verbales
- Las grabaciones
- Televisión educativa
- Símbolos orales
 - Dialogo
 - interrogantes
- Demostraciones
 - Lista de cotejo

- Símbolos escritos
 - Los símbolos escritos se aplicarán en todas la actividades
- Símbolos visuales
 - Imágenes icono-verbales.

IX. BIBLIOGRAFÍA (para la docente)

- Educación, M. d. (2017). ¿Cómo planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa? Lima: Impreso en Perú.
- Educación, M. d. (17 de diciembre de 2020). “Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2021 en las instituciones educativas y programas educativos de la Educación básica”. Lima, Lima, Perú.
- Ministerio de Educación . (2017). Currículo Nacional . Lima : Impreso en el Perú.
- <https://repositorio.perueduca.pe/docentes/recursos-orientaciones.html>
- <https://aprendoencasa.pe/#/>

Rodriguez Baltazar Leidy Lizeth

PRACTICANTE

Tocto Quinde Thalía

PRACTICANTE

Yngrid Zapata Chávez

DOCENTE DE AULA

Sara Judith Caucha García

DIRECTORA

DR. Francisco Marcelo Chunque Salas
ASESOR

ANEXO N° 6: PROYECTOS DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa :Marizagua Alto 1262
1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
1.3. Lugar : San Ignacio
1.4. Directora : Sara Judith Caucha García
1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
1.6. Practicantes : Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
Thalía Tocto Quinde
1.7. Asesor : DR. Francisco Marcelo Chunque Salas
1.8. Duración: : Del 30/05/2022 AL 03/06/2022

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

2.1. TÍTULO	“APRENDO A UBICARME EN EL ESPACIO”
2.2. DURACIÓN	INICIO: 30/05/2022 TÉRMINO: 03/06/2022
2.3. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA O FUNADAMENTACIÓN	<p>Los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°1262, conozcan la importancia de ubicarse en el espacio y así tengan una orientación de saber ¿dónde estoy?, ¿dónde está lo que me rodea? Conforme a esto los niños y las niñas empieza a desplazarse en forma independiente en el espacio, y empieza a adquirir mayores destrezas y concentración en su ubicación espacial.</p> <p>La ubicación en el espacio tiene un gran valor, ya que, si un niño no se sabe ubicar espacial, no podrá seguir instrucciones en un juego, hacer ejercicios incluso manuales o realizar algún tipo de desplazamiento. Es necesario que los niños y las niñas construyan su conocimiento espacial, en una perspectiva individual y social.</p> <p>Para ello desarrollaremos diversas actividades que ayudaran a que los niños y las niñas puedan desplazarse independientemente identificando su espacio.</p>
PRODUCTOS .	ÁREA: Matemática Psicomotriz.

III. PRE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
Que niño y niña aprenda ubicarse ubicarme en el espacio.	Desarrollar diversas actividades que ayudaran a que los niños y las niñas puedan desplazarse independientemente identificando su espacio.	Papelotes Goma Hojas de papel bond.

ÁREA	COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
MATEMÁTICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. - Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. - Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales entre personas y objetos. - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”. Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las expectativas y logros de los niños. - Que los niños y las niñas se ubiquen en el espacio a través de sus expresiones “arriba” “abajo”. - Que los niños y las niñas se ubiquen en el espacio a través de sus expresiones “dentro” “fuera”. - Que los niños y las niñas se ubiquen en el espacio a través de sus expresiones “delante de” “detrás de”. - Que los niños y las niñas se ubiquen en el espacio a través de sus expresiones “cerca de” “lejos de”.

PSICOMOTRIZ	SE DE SENVUELVE DE MANERA A AUTÓNOMA SU TRAVES DE SU MOTRICIDAD	<p>-Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p> <p>-Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>-Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera, utilizando diferentes materiales y haciendo evidentes algunas partes, como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos</p>	<p>- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	<p>-Realiza diferentes ejercicios motrices siguiendo diferentes indicaciones.</p> <p>-Realiza juegos de representación para desarrollar la desinhibición. Juego que involucran lenguajes no-verbales .</p> <p>Completar el dibujo</p> <p>Adivina mi mímica.</p> <p>Animales fantásticos.</p> <p>Soltar el cuerpo</p> <p>Nos imitamos en el ritmo...</p>

IV. PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

LUNES 16/05/2022	MATES 17/05/2022	MIÉRCOLES 18/05/2022
jugamos a identificar objetos (grueso-delgado)	“aprendemos a movernos al ritmo de los juegos”	Jugamos con el dado de las emociones
LUNES 23/05/2022	MARTES 24/05/2022	MIÉRCOLES 25/05/2022
“Me ubico en el espacio: dentro- fuera”	Me ubico en el espacio: arriba-abajo”	jugamos en el patio las carreras y los saltos

V.MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS



- Imágenes fijas
 - Canciones
 - Carteles
 - Imágenes icono verbales
- Las grabaciones
- Televisión educativa
- Símbolos orales
 - Dialogo
 - interrogantes
- Demostraciones
 - Lista de cotejo
- Símbolos escritos
 - Los símbolos escritos se aplicarán en todas la actividades
- Símbolos visuales
 - Imágenes icono-verbales.

VI. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES (Para considerar en la siguiente Unidad):

- ¿Qué avances y dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente unidad?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?
- Otras observaciones.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Educación, M. d. (2017). ¿Cómo planificar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación formativa? Lima: Impreso en Perú.
- Educación, M. d. (17 de diciembre de 2020). “Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2021 en las instituciones educativas y programas educativos de la Educación básica”. Lima, Lima, Perú.
- Ministerio de Educación . (2017). Currículo Nacional . Lima : Impreso en el Perú.
- <https://repositorio.perueduca.pe/docentes/recursos-orientaciones.html>
- <https://aprendoencasa.pe/#/>

MINEDU 2017. Programa curricular de Educación Inicial- Lima. Perú

ANEXO N° 7 GUIA DE OBSERVACIÓN

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres :
1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
1.3. Lugar : Marizagua Alto.
1.4. Fecha de observación :
1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observado

x																											
ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	1. Participa activa y responsablemente sin dudar.		2. Es locuaz al solicitar las cosas.		3. Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades.		4. disfruta de participar en los juegos de representación.		5. Manifiesta su creatividad al participar en clases.		6. Participa audazmente en juegos propuestos en clase.		7. muestra deseos de participación activa sin necesidad de obligarle.		8. Dramatiza cuentos utilizando títeres.		9. Juega activamente imitando los sonidos onomatopéyicos de los animales		10. Se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo.		11. Respeta y hace respetar sus ideas en el grupo de trabajo.		12. Es extrovertido en el momento de las clases.				
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1. Rivera Lalanguikilian	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x				
2. Guerrero Águila Antony	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x				
3. García Chumacero Lía		x		x		x		x			x		x		x			x		x		x		x			
4. Velásquez García Estrella	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x							
5. Huachez Lalangui Maily	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x			
6. Cueva Ramírez Andrés	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x						
7. Ayasta Pichis Briana	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x						
8. Concha García Esmeralda	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x			
9. Quevedo Saucedo Deyvis	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		
10. Silva Huamán Luis Miguel	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		
11. García Aguilar Gareth Yeicob	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x		x	
12. Pintado Huachez Fabricio	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x		x	
13. Tocto Togas Daniel	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x		x	
14. Huamán Castillo Yarex	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x		x	
15. Rivera Patiño Nicoll	x		x		x	x		x			x	x		x			x	x		x		x		x		x	

ANEXO N° 8 SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN “NOS DIVERTIMOS IMITANDO LOS DIFERENTES SONIDOS Y MOVIMIENTOS COMO ANIMALES”

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : Marizagua Alto 1262
 1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Directora : Sara Judith Caucha García
 1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
 1.6. Practicantes : Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
 Thalía Tocto Quinde
 1.7. Asesor : DR. Chunqué Salas Francisco Marcelo
 1.8. Fecha de ejecución :21-03-2022

PROSITOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, haciendo diferentes movimientos como animales.	Los niños y niñas realizan movimientos imitando sonidos onomatopéyicos como animales.	Enfoque de igualdad de género: Valor; empatía ACTITUD: se muestra colaborativo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades planificadas en la sesión de aprendizaje.	Guía de Observación .

PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Asamblea
- Desarrollo de la expresividad motriz
- Expresión gráfica
- Diálogo

Estrategias de la investigación

- **Imitando diferentes movimientos** (Nos divertimos imitando los diferentes sonidos y movimientos como animales).

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los sonidos onomatopéyicos son importante para los niños porque Ayuda a la adquisición del lenguaje de los niños de una manera fácil y divertida. Mejora la fluidez verbal ,Corrige las disfunciones en la articulación de algunos sonidos. ANEXO 01.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente indica a los niños y niñas que deben formarse en un semicírculo para realizar la clase del día hoy. ➤ Presenta una canción titulada, MUÉVETE COMO LOS ANIMALES para conocer los diferentes movimientos que hace nuestro cuerpo. ANEXO 02. 	Símbolos orales

	<p>¿Les gustó la canción? ¿De qué animales trata la canción?</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulamos interrogantes para saber cuánto conocen los niños y niñas del tema a tratar: <ul style="list-style-type: none"> ¿A que animal les gusto imitar más? ¿Qué parte de nuestro cuerpo movemos al imitar a los animales? <p>Propósito y organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: <p>Hoy vamos a jugar a imitar sonidos onomatopéyicos y los movimientos de los animales.</p>	<p>Dialogo de la docente y los niños</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE:</p> <p>ASAMBLEA</p> <p>Presentamos una caja sorpresa con imágenes de los animales ANEXO 3</p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes a los niños y niñas para entren en conflicto con sus demás compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que contendrá la caja sorpresa? ¿Qué animales serán? ¿Qué movimientos y gestos hacen? ¿Cuántos animales tienen en casa? <p>DESARROLLO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del juego: imitando los diferentes movimientos como animales <p>(Nos organizamos para realizar el juego)</p> <p>se realiza los diferentes movimientos de los animales .</p> <p>realizamos las siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo hace la oveja? ✓ ¿Cómo hace el león? ✓ ¿Qué movimientos hace el mono? ✓ ¿Qué animal les gusto más? <p>EXPRESIÓN GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados dialogamos sobre la actividad realizada. <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sonidos hacían los animales? ✓ ¿Que animales hemos conocido? • La docente induce el desarrollo de su imaginación para que el niño desarrolle su creatividad – imaginación y logre desarrollar su autonomía. • La docente reparte material de acuerdo a sus necesidades para que trabajen acerca de lo que más les gusto de la actividad. <p>DIÁLOGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños socializan su trabajo para expresar la expresión oral junto a la docente. <p>RETROALIMENTACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente en base a los indicadores del instrumento de evaluación: guía de observacion detecta algunas dificultades y fortalezas y a partir de ello hacer una breve explicación. 	<p>Símbolos visuales:</p> <p>Símbolos orales:</p> <p>Expresión oral de la docente y los niños</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Metacognición: <p>¿Qué hemos aprendido ?</p> <p>¿les gusto el tema del día de hoy?</p> <p>¿Qué animales hemos conocido?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación: <p>Registro los logros y dificultades adquiridos a través de un instrumento de valoración: guía de observación.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Del docente:

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la EBR*. Lima, Perú.
Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación*. Lima, Perú.

Plataforma Aprendo en Casa:

<https://larepublica.pe/datos-lr/actualidad/2021/04/18/aprendo-en-casa-2021-minedu-conoce-link-nueva-plataforma-educativa-clases-virtuales-en-peru-atmp/>

Del estudiante:

Recuperado de: <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>

ANEXOS:

- 1.1. Anexo N° 01: hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.
- 1.2. Anexo N° 02: lámina...canción...
- 1.3. Anexo N° 03: caja sorpresa
- 1.4. Anexo N° 04: instrumento de evaluación.

SONIDOS ONOMATOPEYICOS

Las onomatopeyas, son palabras que imitan sonidos, pueden ser de fenómenos naturales, como la lluvia o el viento, de sonidos emitidos por los animales, como ladridos, bufidos etc, también de timbres, golpes, o de cualquier sonido que al pronunciarlo suene de manera similar, por eso nos ayudan a hacernos una imagen mental mucho más real.

Las onomatopeyas se utilizan mucho en historietas y comics. Son sonidos como 'wow', para expresar sorpresa, o 'splash' para indicar un golpe o contusión.

Pueden ser onomatopeyas de animales, de medios de transporte, de acciones o incluso, de sentimientos. La gran ventaja de usar onomatopeyas es que a los niños les resulta divertido y puede romper con la monotonía de un texto algo largo o difícil de comprender.

Las historias que se pueden inventar con las onomatopeyas son infinitas y pueden ser muy divertidas y creativas. Os animo a inventar una imitando los sonidos y los gestos que hacen los animales, disfrutaréis niños y grandes. Si te atreves, puedes incluso añadir rima a la historia.

<https://www.orientacionandujar.es/2017/11/12/estimulacion-del-lenguaje-onomatopeyas/>



ANEXO 02. CANCIÓN

MUEVETE COMO LOS ANIMALES

Mueve tu cuerpo.
Mueve tu cuerpo.
Vamos todos a bailar!
Muévete con mi ritmo!
¡Rana!
¡Baila como la rana y para!
Baila como la rana y para!
Salta, salta, salta.
La ranita feliz.
Baila como la rana y para!
¡Hipopótamo!
¡Baila como el hipopótamo y para!
Baila como el hipopótamo y para!
Bate, bate, bate.
Hipopótamo feliz.
Baila como el hipopótamo y para!



ANEXO N°3 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres
- 1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
- 1.3. Lugar : Marizagua Alto
- 1.4. Fecha de observación : 21-03-2022
- 1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N.º 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observad.

ÁREA	PICOMOTRIZICIDAD							
CRITERIOS NOMBRE	Participa activamente y responsablemente sin dudar.		Participa audazmente en juegos propuestos en clase.		Juega activamente imitando los sonidos onomatopéyicos de los animales.		Dramatiza cuentos utilizando títeres.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. Rivera Lalangui kilian								
2. Guerrero Águila Antony								
3. García Chumacero Lía								
4. Velásquez García Estrella								
5. Tineo García Lucas								
6. Ramos Guerrero Liam Yair								
7. Huachez Lalangui Maily								
8. Cueva Ramírez Andrés								
9. Ayasta Pichis Briana								
10. Concha García Esmeralda								
11. Quevedo Saucedo Deyvis								
12. Silva Huamán Luis Miguel								
13. García Aguilar Gareth Yeicob								
14. Pintado Huachez Fabricio								
15. Tocto Togas Daniel								
16. Huamán Castillo Yarex								
17. Rivera Patiño Nicoll								

Rodriguez Baltazar Leidy Lizeth

PRACTICANTE

Tocto Quinde Thalía

PRACTICANTE

Yngrid Zapata Chávez

DOCENTE DE AULA

Sara Judith Caucha García

DIRECTORA

DR. Francisco Marcelo Chunque Salas
ASESOR

TÍTULO DE LA SESIÓN
“APRENDEMOS A MOVERNOS AL RITMO DE LOS JUEGOS”

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Marizagua Alto 1262
- 1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
- 1.3. Lugar : San Ignacio
- 1.4. Directora : Sara Judith Caucha García
- 1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
- 1.6. Practicantes : Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
Thalia Tocto Quinde
- 1.7. Asesor : DR. Chunqué Salas Francisco Marcelo
- 1.8. Fecha de ejecución :22-04-2022

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalment e. 	Realiza juegos de manera autónoma, y expresa sus emociones al mover su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan movimientos de su cuerpo al ritmo de un juego • Dibuja lo que más te gusto en la clase al aprender a mover tu cuerpo 	Búsqueda de excelencia VALOR: Flexibilidad ACTITUD: se muestra colaborativo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades planificadas.	Guía de observacion

PROCESOS DIDÁCTICOS DE ACUERDO A CADA ÁREA.

- Asamblea de inicio
- Desarrollo de la expresividad motriz
- Expresión grafica
- Dialogo

Estrategias de la investigación

- **Nos imitaciones ritmo** (aprendemos a movernos al ritmo de los juegos).

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS DE SESION DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le da conocer a los niños niñas acerca de los ritmos de los juegos que es muy importante para la salud. ANEXO 01 - Invitamos a los niños a ponerse en semicírculo teniendo en cuenta los acuerdos para mantener el orden. - Presentamos un sobre sorpresa que contiene tarjetitas para motivar a 	Símbolos orales

	<p>los niños y niñas. ANEXO 02</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿De qué forma es el sobre? ▪ El sobre ¿Qué color es? ▪ ¿Qué creen que habrá dentro del sobre? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos las siguientes interrogantes para saber cuánto conocen los niños del tema a tratar: <ul style="list-style-type: none"> - En casa ¿Alguna vez les han enseñado a mover su cuerpo? - ¿Conocen algunas actividades que puedan mover su cuerpo? - ¿Podemos jugar con nuestro cuerpo? <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulamos una pregunta para que los niños despierten su conflicto cognitivo . <p>¿Será importante mover nuestro cuerpo?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente da a conocer el propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy. - Pegamos el propósito en una parte visible de la pizarra. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Lograr que los niños y niñas aprendan a mover su cuerpo con juegos educativos.</p> </div>	<p>Dialogo de la docente y los niños</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>ASAMBLEA DE INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños y niñas ponerse en un semicírculo para brindar indicaciones y dar a conocer las reglas del juego . - Invitamos a los niños a salir fuera del patio de manera ordenada para realizar la actividad - Realizamos estiramientos de nuestro cuerpo y colocamos el material en el suelo para que los niños y niñas puedan manipular. ANEXO 03 <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizamos a los niños y niñas en la siguiente actividad para fortalecer la autonomía. - Nombre del juego :juego del robot sin pilas (nos organizamos para realizar el juego de manera ordenada) <ul style="list-style-type: none"> • La docente da a conocer las demostraciones del juego para dar conocer cómo se debe de ejecutarse el juego . el robot sin pilas . • invitamos a los niños y niñas a realizar el juego del robot sin pilas apoyándose de un silbato • movemos nuestro cuerpo a través el juego del robot sin pilas de manera autónoma , saltar correr, deslizarse, trepar • la docente indica a los niños y niñas que imiten al robot sin pilas <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la actividad realizada para ver si los niños están comprendiendo el tema que estamos trabajando. - Entregamos una hoja de papel Bond para que los niños y niñas dibujarán la actividad que realizaron o lo que más les gustó de la actividad realizar. ANEXO 4 - Pedimos a los niños y niñas a imitar a lo que dibujar la docente conversa con los niños y niñas acerca de actividad realizada en la asamblea. <p>DIÁLOGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente dialoga con los niños acerca de la actividad realizada. - Se resuelve algunas dudas por parte de los niños. <p>RETROALIMENTACIÓN.</p>	<p>Símbolos visuales:</p> <p>Símbolos orales:</p> <p>Expresión oral de la docente y los niños</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente a través de los resultados de la guía de observación verifica si se pudo llegar al propósito de la sesión de aprendizaje, para ello necesita retroalimentar los saberes existentes en los niños, por lo que les brinda una explicación. ANEXO 5 	
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar acerca de su aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Qué dificultades tuvimos al jugar en el patio? ▪ ¿Para qué nos servirá mover nuestro cuerpo? <p>EVALUACIÓN:</p> <p>La docente aplica un instrumento de valoración guía de observación para evaluar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje. ANEXO 4</p>	Dialogo de la docente y los niños

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional de la EBR*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación*. Lima, Perú.

Plataforma Aprendo en Casa:

<https://larepublica.pe/datos-lr/actualidad/2021/04/18/aprendo-en-casa-2021-minedu-conoce-link-nueva-plataforma-educativa-clases-virtuales-en-peru-atmp/>

Del estudiante:

Recuperado de: <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>

ANEXOS

ANEXO N° 02. CAJA DE SORPRESA

ANEXO N° 03. MOVIMIENTOS

ANEXO N° 4 FICHA DE TRABAJO

ANEXO N° 05. GUIA DE OBSERVACION

ANEXO N° 01: HOJA CIENTÍFICA/MARCO TEÓRICO.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

Según fundació Pere Tarres: Jugar es un derecho de los niños y una necesidad. A partir de esta necesidad las personas experimentamos, sentimos curiosidad y descubrimos, nos expresamos y aprendemos sin darnos cuenta de ello.

El juego es una herramienta de aprendizaje innata en la que se produce un proceso interactivo y de comunicación con el entorno natural y con otras personas.

La relación que se da, a través del juego, entre niños o entre niños y adultos los llevará a los más pequeños a entender y comprender qué pasa en el mundo en que vivimos.

Siguiendo las normas de un juego un niño o niña aprende a respetar el turno; desarrolla la creatividad y la imaginación; reflexiona sobre diferentes temas e intenta gestionar sus emociones como, por ejemplo, la alegría, la rabia o la frustración, entre otros. Así, cuando el niño juega se muestra tal como es porque el juego es libre. Decide si quiere jugar o no y esta libertad permite que disfrute del juego y se divierta con el objetivo de entretenerse, dejando de lado las obligaciones y concentrándose sólo en la acción de jugar.

A partir de la creación de situaciones imaginarias los niños y niñas resuelven posibles conflictos que se pueden dar en la vida real, dando respuesta a preguntas como: ¿qué pasaría si ...? ¿Qué debería hacer primero: A o B? ¿Tengo que compartir, ahora, si no quiero? A través del juego el niño adquiere diferentes comportamientos sociales y desarrolla aspectos de su personalidad que, posteriormente, tendrán una repercusión práctica en su día a día cuando sea un adulto: cooperando, reflexionando o transformando.

Jugar es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Jugar permite al niño o niña desarrollar aspectos psíquicos, físicos y sociales mientras experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos.

Jugar nos hace ganar seguridad y nos ayuda a crear una imagen positiva de nosotros mismos porque descubrimos qué podemos hacer y hasta dónde podemos llegar.

https://www.google.com/search?q=cual+es+la+importacia+de+los+juegos&rlz=1C1CHWL_esPE917PE917&oq=cual+es+la+importacia+de+los+juegos&aqs=chrome..69i57j0i1019.15104j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

ANEXO N° 02: CAJA SORPRESA



ANEXO N° 03: MOVIMIENTOS



ANEXO N° 5 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres
- 1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
- 1.3. Lugar : Marizagua Alto
- 1.4. Fecha de observación : 20-05-2022
- 1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N.º 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observad.

ÁREA	PICOMOTRIZ							
CRITERIOS NOMBRE	Participa activamente y responsablemente sin dudar.		Participa audazmente en juegos propuestos en clase.		Juega activamente imitando los sonidos onomatopéyicos de los animales.		Dramatiza cuentos utilizando títeres.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1. Rivera Lalangui kilian	X		x		x		x	
2. Guerrero Águila Antony	X		x		x		x	
3. García Chumacero Lía	x			x		x	x	
4. Velásquez García Estrella		x	x		x			x
5. Tineo García Lucas	x			x		x		x
6. Ramos Guerrero Liam Yair	x		x			x	x	
7. Huachez Lalangui Maily	x			x	x			x
8. Cueva Ramírez Andrés	X		x		x		x	
9. Ayasta Pichis Briana	X		x		x		x	
10. Concha García Esmeralda		x		x		x	x	
11. Quevedo Saucedo Deyvis	X		x		x		x	
12. Silva Huamán Luis Miguel	X			x		x		x
13. García Aguilar Gareth Yeicob	X		x		x		x	
14. Pintado Huachez Fabricio	X		x		x		x	
15. Tocto Togas Daniel		X		x	x			x
16. Huamán Castillo Yarex	X		x		x		x	
17. Rivera Patiño Nicoll	x			x		x		x

TÍTULO DE LA SESIÓN
“JUGAMOS A IDENTIFICAR OBJETOS (GRUESO- DELGADO)”

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa :Marizagua Alto 1262
 1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Directora : Sara Caucha García
 1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
 1.6. Practicantes :Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
 Thalía Tocto Quinde
 1.7. Asesor : Dr. Francisco Marcelo Chunque Salas
 1.8. Fecha de ejecución :13/07 /2022

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	El niño y niña realiza acciones y movimientos de coordinación de acuerdo a sus necesidades e intereses, según las características de los objetos grueso y delgado.	Dibuja los objetos grueso y delgado de lo que te gusto en la clase.	Enfoque: Intercultural Valor: Respeto a la identidad cultural. Actitud: Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiante.	Guía de observación

PROCESOS DE PEDAGOGICOS

- Asamblea de inicio
- Desarrollo de la expresividad motriz
- Expresión grafica
- Dialogo

Estrategias de la investigación

- Soltar el cuerpo (Jugamos a identificar objetos (grueso- delgado))**
- **Adivina mi forma.**

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Invitamos a los niños a ponerse en semicírculo teniendo en cuenta los acuerdos para mantener el orden. ▪ Luego en una caja sorpresa se presenta láminas de objetos de diferente grosor (lápiz, libros, botella.) ANEXO N°2 ▪ Formulamos las siguientes interrogantes: ¿Qué observaron? ¿Qué colores tienen? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se formula interrogantes para saber cuánto conocen los niños del tema a tratar: ¿Todos los objetos serán del mismo grosor? ¿En el aula que objetos son gruesos? ¿En el aula que objetos son delgados? <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente da a conocer el propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy. Hoy vamos a explorar las posibilidades de nuestro cuerpo con relación al identificar objetos gruesos y delgados. <p>ACUERDOS Y NORMAS DE CONVIVENCIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y acordamos las siguientes normas: ▪ Levantar la mano para participar ▪ Mantener el aula limpia ▪ Compartir los materiales para participar en el juego. 	<p>Símbolos orales</p> <p>Dialogo de la docente y los niños</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE:</p> <p>ASAMBLEA DE INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La maestra presenta un caso de Joaquina: Cierta día Joaquina jugaba en el sector construcción de pronto se puso a separar objetos, la maestra observo lo que Joaquina estaba haciendo y le propuso que hiciera la clasificación de objetos de acuerdo a las medidas grueso y delgado, pero a Joaquina se le hizo muy difícil identificar ciertas medidas. ¿Cómo podemos ayudar a Joaquina? ▪ Después de haber analizado el caso de Joaquina realizamos las siguientes interrogantes para verificar el nivel de comprensión de los niños. ¿De qué trata el caso? ¿Cuál era la dificultad de Joaquina? ¿De qué manera ayudarías a Joaquina? <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizamos a los niños y niñas en la siguiente actividad para desarrollar la deshinbición Nombre de la estrategia: soltar el cuerpo (Jugamos a identificar objetos grueso-delgado) Empezamos a soltar el cuerpo desde los hombros hasta abajo. utilizando todo el espacio, tenemos que intentar conseguir que sea de una manera armónica y equilibrada. Materiales: Cajas, objetos del aula, hojas de papel bond etc. Estimular el aprendizaje en objetos grueso y delgado en los niños y niñas mediante un juego adivina mi mímica. Desarrollo del juego Adivina mi forma Este es un juego que puede ayudar a los niño y niña , a ampliar su conocimiento sobre objetos grueso y delgado. 	<p>Símbolos visuales:</p> <p>Símbolos orales:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ubicamos dos cajas de cartón de color rojo y azul dentro del aula . ▪ colocar los objetos gruesos en la caja de color roja y en la caja azul los objetos delgados. ▪ Idéntica los objetos grueso y delgados y coloca en la caja según el color corresponda <p>EXPRESIÓN GRÁFICA los niños y niñas proponen diferentes estrategias para ayudar a Joaquina a identificar los objetos gruesos y delgados. se entrega a cada niño material didáctico para que diferencie los objetos gruesos y delgados.</p> <p>Entregamos a los niños y niñas una hoja bong para que dibujen los objetos grueso y delgado y lo expongan a través de la técnica del museo.</p> <p>DIALOGO La docente conversa con los niños acerca de la actividad realizada que se realizó durante la actividad realizada. Se resuelve algunas dudas por parte de los niños acerca de los objetos grueso y delgado.</p> <p>RETROALIMENTACIÓN. Decimos a los niños que hoy aprendieron a encajar objetos gruesos y delgados en una caja, desarrollando la deshinbición y respetando la participación del juego con cada uno de sus compañeros.</p>	Expresión oral de la docente y los niños
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar acerca de su aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué aprendimos hoy? ▪ ¿Para qué nos servirá aprender sobre los objetos delgado y grueso? <p>EVALUACIÓN: (Aplicación del instrumento de valoración) La docente aplica un instrumento de valoración (guía de observacion) para evaluar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje. (ANEXO 4)</p>	Dialogo de la docente y los niños

I. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1.1. Del docente:

- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la EBR*. Lima, Perú.
Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación*. Lima, Perú.

1.2. Plataforma Aprendo en Casa:

<https://larepublica.pe/datos-lr/actualidad/2021/04/18/aprendo-en-casa-2021-minedu-conoce-link-nueva-plataforma-educativa-clases-virtuales-en-peru-atmp/>

1.3. Del estudiante:

Recuperado de: <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>
<https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1457/principio-conteo.htm>

ANEXOS

- ANEXO 01.la importancia de jugar con nuestro cuerpo
ANEXO 02.mi cuerpo en movimiento
ANEXO 03.ficha de trabajo.
ANEXO 04.guia de observación .

GRUESO Y DELGADO

Cádiz, 1997 Para iniciar a los niños en los procesos sociales de la medición, se deben brindar oportunidades para que puedan vincular aquellos conocimientos que construyeron en el entorno cotidiano sobre mediciones y medidas de diferentes magnitudes (longitudes, capacidades, peso, dinero, tiempo) con los contenidos de enseñanza y, de ese modo, ampliarlos y cargarlos de sentido.

Se trata entonces de favorecer el pasaje de un pensamiento dicotómico (chico-grande; mucho-poco; largo-corto; etc.) a uno más vinculado a la relatividad de las magnitudes.

Es decir, pensar en situaciones que permitan establecer relaciones del tipo:

- “Joaquín es más alto que yo pero más bajo que Sebastián”;
- “la biblioteca es más larga que la pared donde hay que ponerla, así que no entra”;
- “la masa para el pan es más pesada que la pasta para hacer bombones”.

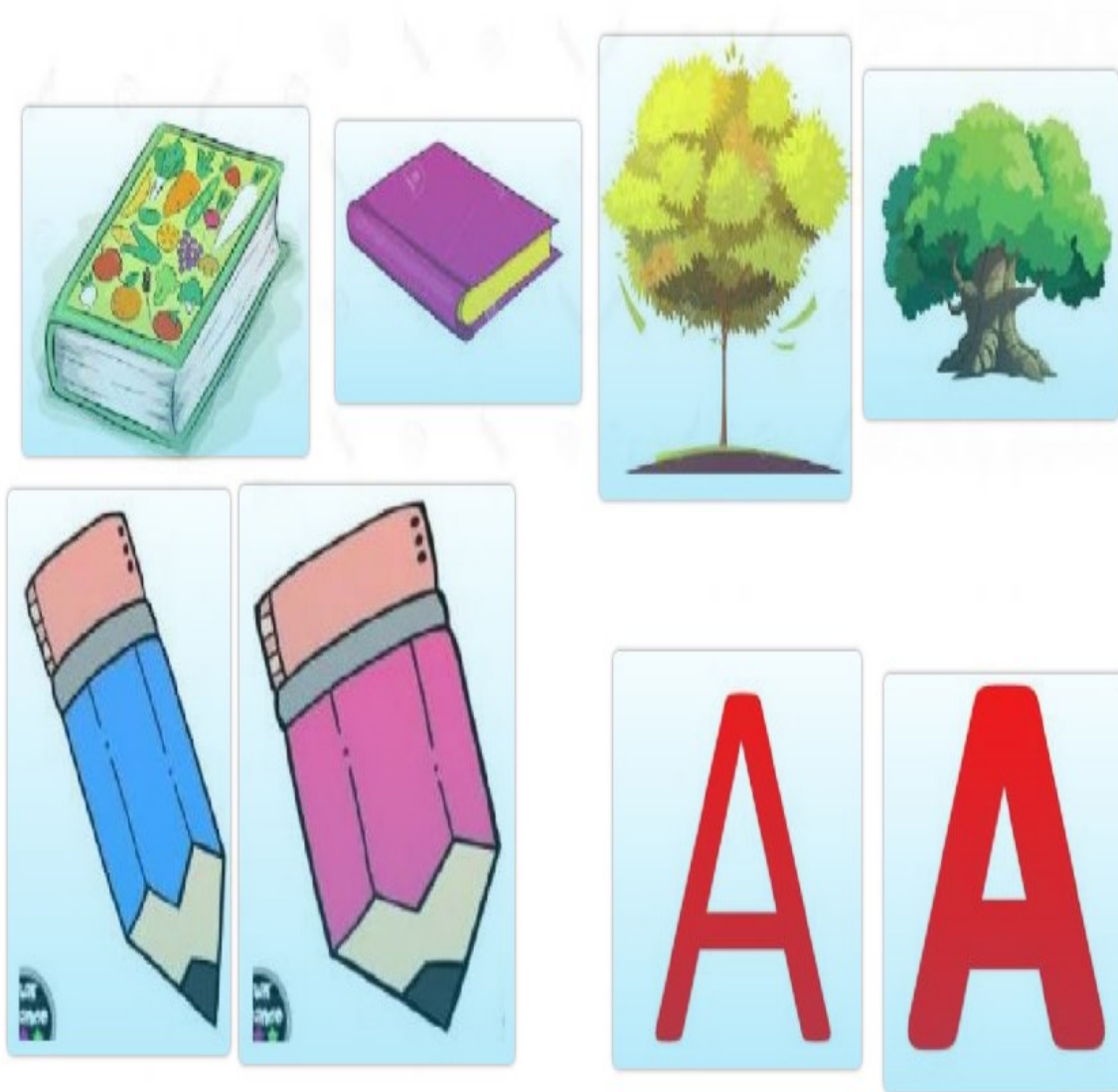
Estas relaciones pueden ser promovidas tanto a partir de situaciones especialmente diseñadas para ese fin, como utilizando situaciones cotidianas de las salas en las que las mediciones son necesarias.

Se pueden plantear algunas situaciones en las que los instrumentos involucren unidades de medida no convencionales (tiras de papel, varillas, etc.), así como otras en las que será necesario enfrentar a los alumnos con la necesidad de medir con unidades convencionales.

<https://tomi.digital/es/151157/grueso-y-delgado>

ANEXO 02.mi cuerpo en movimiento
<https://youtube.com/watch?v=mGk7QHgGcMU&feature=share>

ANEXO 03.IMAGENES GRUESO Y DELGADO



NOMBRE:

13/07 /2022

OBJETOS GRUESO Y DELGADO

Dibuja lo que más te gusta en la clase



ANEXO N° 4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres
- 1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
- 1.3. Lugar : Marizagua Alto
- 1.4. Fecha de observación : 13-07-2022
- 1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N.º 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observad.

AREA		PSICOMOTRIZ									
INDICADORES	NOMBRE Y APELLIDOS	Participa activa y responsablemente sin dudar.		Disfruta al participar en los juegos de representación.		Manifiesta su creatividad al participar en clase.		Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades.		Es extrovertido en el momento de clases	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	CONCHA GARCIA, Victoria Esmeralda										
	RAMOS GUERRERO, Liam Yair										
	PINTADO HUACHEZ, Fabricio Gael										
	AYASTA PICHIS, Briana Nayely										
	HUACHES LALANGUI, Maily Antonela										
	GARCIA CHUMACERO, Lía Alien										
	GARCÍA AGUILAR ,Jeicob Gareth										
	RIVERA PATIÑO, Emily Nicoll										
	CUEVA RAMIREZ, Andrés Eduardo										
	GUERRERO AGUILA, Antony Leonel										
	HUAMAN CASTILLO, Yarex Gabriel										
	TOCTO TOGAS, Juan Daniel										
	SILVA HUAMAN , Luis Miguel										
	LALANGUI, Kilian Brayan Smith										
	QUEVEDO SAUCEDO, Deyvis Yair										
	VELÁZQUEZ GARCÍA, Estrella Mirely										
	TOTAL										

TÍTULO DE LA SESIÓN

“JUGAMOS EN EL PATIO LAS CARRERAS Y LOS SALTOS”

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa :Marizagua Alto 1262
 1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Directora : Sara Caucha García
 1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
 1.6. Practicantes :Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
 Thalía Tocto Quinde
 1.7. Asesor : Dr. Francisco Chunque Salas
 1.8. Fecha de ejecución :30/04/2022

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juega de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, mostrando predominio y control de su cuerpo.	Realiza un dibujo de lo que más le gusta de la actividad realizada en el patio.	Orientación al bien común VALOR Solidaridad ACTITUD Disposición a apoyar a personas incondicionalmente a las personas en situaciones difíciles al desarrollar el juego la rayuela.	Guía de observación

PROCESOS DE PEDAGOGICOS

- Asamblea de inicio
- Desarrollo de la expresividad motriz
- Expresión grafica
- Dialogo.

Estrategia de la investigación: “jugamos en el patio las carreras y los saltos”

- Soltar el cuerpo

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños a ponerse en semicírculo teniendo en cuenta los acuerdos para mantener el orden. ➤ La docente da a conocer la importancia de jugar en el patio. anexo 01 ➤ Nos organizamos en semicírculo y se les presenta una caja sorpresa que contiene sobres los cuales tendrán imágenes armables de diferentes actividades físicas donde los niños por grupos 	Símbolos orales

	<p>tendrán que armarlas, luego conservamos delo observado (Anexo N°02)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué imágenes observamos? - ¿conocen estos materiales? - ¿alguna vez han jugado con estos materiales? <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conversamos con los niños y niñas sobre los juegos que conocen y se practican en la comunidad, a través la técnica “lluvia de ideas”. <ul style="list-style-type: none"> - ¿les gusta jugar en el patio? - ¿qué actividades les gustaría realizar en el patio? - ¿con que materiales podemos trabajar para jugar en el patio? - ¿para que las utilizaremos <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy. “jugamos en el patio las carreras y los saltos” 	<p>Dialogo de la docente y los niños</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE:</p> <p>ASAMBLEA DE INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos organizamos en semicírculo haciendo una asamblea para establecer los acuerdos y dar indicaciones para las actividades a realizar. ➤ Salimos al patio para realizar los diferentes juegos establecidos (juego con ula-ula y juego la rayuela) ➤ Hacemos estiramiento de nuestro cuerpo para relajar los músculos del cuerpo y así prevenir alguna lesión o dolor muscular en los niños y niñas. ➤ Colocamos el material en el suelo para que los niños puedan manipularlo (Anexo N°03) <p>DESARROLLO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Organizamos a los niños y niñas en la siguiente actividad para fortalecer la deshinbición a través de los juegos representativos ➤ Nombre del juego :Soltar el cuerpo con el juego con ula-ula (nos organizamos para realizar el juego de manera ordenada). la docente desarrolla diferentes juegos recreativos para que el niño suelte su cuerpo realizando saltos. <p style="text-align: center;">JUEGO CON ULA-ULA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Todos los niños tendrán que saltar sobre las ulas-ulas (dentro-fuera, adelante-atrás) ➤ Colocar la ula-ula en su cintura donde tendrá que realizar diferentes movimientos. ➤ Luego se les enseña una sog a donde dos niños tendrán que coger la sog a por los extremos y le darán vueltas para que salten sus compañeros. <p style="text-align: center;">JUEGO LA RAYUELA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les presenta en papelotes un diagrama para jugar la rayuela compuesto con números del 1 al 10, se les enseña una piedra la cual necesitaremos para lanzar en el diagrama (Anexo N°04). ➤ A continuación, se les da indicaciones acerca del juego la rayuela: ➤ El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. ➤ El niño comienza a recorrer el circuito saltando en un pie los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. ➤ El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. ➤ Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al 	<p>Símbolos visuales:</p> <p>Símbolos orales:</p> <p>Expresión oral de la docente y los</p>

	<p>siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA</p> <p>➤ Se les entrega una hoja bond A4 donde los niños dibujaran la actividad que realizaron o lo que más le gusto de la actividad realizada, luego imitaran lo que dibujaron. anexo 5</p> <p>DIALOGO</p> <p>➤ La docente conversa con los niños acerca de la actividad realizada (juego la rayuela) en asamblea</p> <p>RETROALIMENTACIÓN.</p> <p>El docente observa las dificultades en los niños y niñas y aprovecha para reforzar los aprendizajes, durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje a través de siguientes preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué jugamos en el patio? - ¿Qué materiales hemos utilizado? - ¿Cómo lo hemos utilizado? 	niños
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas para reflexionar acerca de su aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> o ¿Qué actividad realizamos hoy? o ¿Qué dificultades tuvimos al jugar en el patio? o ¿Cómo se sintieron al jugar en el patio? <p>EVALUACIÓN: (Aplicación del instrumento de valoración)</p> <p>✓ La docente aplica un instrumento de valoración (guía de observacion) para evaluar si los niños y niñas lograron el propósito de aprendizaje. (anexo 6)</p>	Dialogo de la docente y los niños

II. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

2.1. Del docente:

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la EBR*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación*. Lima, Perú.

Plataforma Aprendo en Casa:

<https://larepublica.pe/datos-lr/actualidad/2021/04/18/aprendo-en-casa-2021-minedu-conoce-link-nueva-plataforma-educativa-clases-virtuales-en-peru-atmp/>

2.2. Del estudiante:

Recuperado de: <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>

<https://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1457/principio-conteo.htm>

ANEXOS

ANEXO 01.Marco teórico

ANEXO 02. caja sorpresa de imagenes

ANEXO 03. material

ANEXO 04. diagrama para jugar la rayuela

ANEXO 05.ficha de trabajo

Rodriguez Baltazar Leidy Lizeth

PRACTICANTE

Tocto Quinde Thalia

PRACTICANTE

Yngrid Zapata Chávez

DOCENTE DE AULA

Sara Judith Caucha García

DIRECTORA

DR. Francisco Marcelo Chunque Salas
ASESOR

IMPORTANCIA DE JUGAR EN EL PATIO

Recordamos el patio de la institución como ese lugar en el que por fin desconectábamos de las clases, comíamos, jugábamos o charlábamos con nuestros compañeros de clase. Es un momento de ocio importante puesto que el juego es una parte fundamental en la formación de los niños. Los niños pueden interaccionar entre ellos sin la supervisión directa de un profesor. Es un tiempo y un espacio en el que deciden qué hacer y con quién compartir sus actividades. Esto es algo que contribuye a la socialización de los pequeños a la vez que promueve las interacciones personales positivas y las habilidades para tomar decisiones.

Las actividades que se suelen realizar en el patio van desde practicar deporte como fútbol, correr, saltar, repasar tareas con otros compañeros o escuchar música, entre muchas otras. En el tiempo de recreo, los niños de la misma edad ponen en juego sus normas sociales, sus valores y sus prioridades con otros niños, con los que puede alcanzar el acuerdo y el equilibrio.

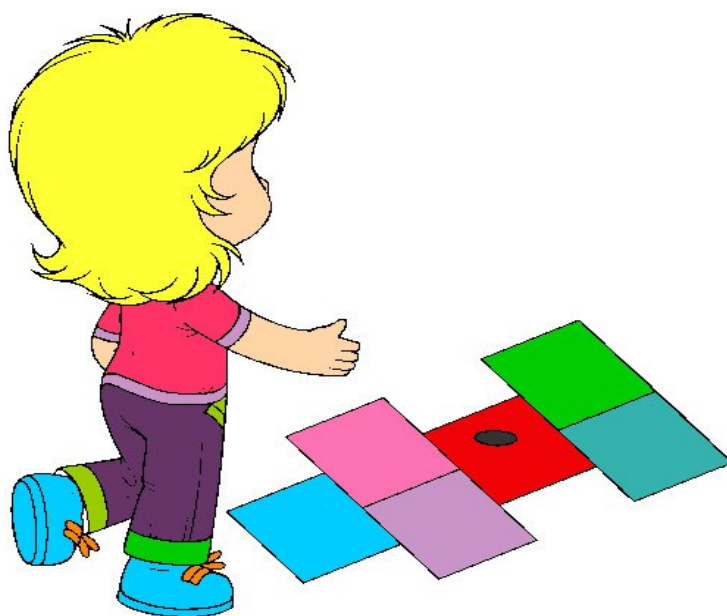
Entre compañeros de clase es como se aprenden cosas importantes en la vida como ceder, negociar a través de los juegos, trabajar en equipo y tanto a ganar como a perder. Los niños aprenden a convivir juntos y a establecer reglas sociales. Gracias a las actividades de ocio, los niños comienzan a aprender a resolver conflictos, lo cual les hará crecer como personas.

En el tiempo de recreo, los niños de la misma edad ponen en juego sus normas sociales, sus valores y sus prioridades con otros niños, con los que puede alcanzar el acuerdo y el equilibrio.

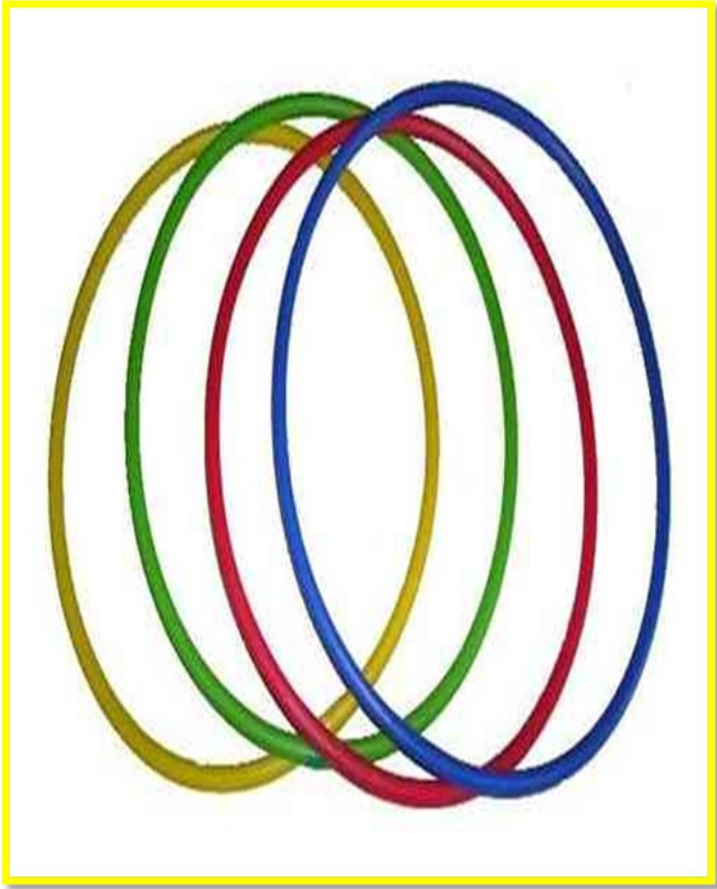
Además, el recreo es un momento de movimiento para los niños, tras algunas horas sentados en clase. Por tanto, desarrollan actividades motoras y físicas al conjugar sus habilidades. Jugar es algo muy beneficioso ya que los niños también pueden desarrollar su imaginación al inventarse juegos o desempeñar distintos roles.

<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo>

ANEXO N°02



ANEXO N°03



ANEXO N°04



ANEXO 05.

DIBUJA LO QUE MÁS LE GUSTO DE LA ACTIVIDAD

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a drawing. It occupies most of the page below the instructions.

ANEXO N° 06: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres :
- 1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
- 1.3. Lugar : Marizagua Alto.
- 1.4. Fecha de observación : 23/03/2022
- 1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observa

AREA	PSICOMOTRIZ									
INDICADORES NOMBRE Y APELLIDOS	Participa activa y responsablemente sin dudar.		Disfruta al participar en los juegos de representación		Manifiesta su creatividad al participar en clase.		Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades		Es extrovertido en el momento de clases	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
CONCHA GARCIA, Victoria Esmeralda										
RAMOS GUERRERO, Liam Yair										
PINTADO HUACHEZ, Fabricio Gael										
AYASTA PICHIS, Briana Nayely										
HUACHES LALANGUI, Maily Antonela										
GARCIA CHUMACERO,Lía Alien										
GARCÍA AGUILAR ,Gareth Crisangel										
RIVERA PATIÑO,Emily Nicoll										
CUEVA RAMIREZ, Andres Eduardo										
GUERRERO AGUILA, Antony Leonel										
HUAMAN CASTILLO, Yarex Grabiél										
TOCTO TOGAS, Juan Daniel										
SIIVA HUAMAN , Luis Miguel Rivera										
LALANGUI, Kilian Brayan Smith										
QUEVEDO SAUCEDO,Deyvis Yair										
VELÁZQUEZ GARCÍA, Estrella Mirely										
TOTAL										

TÍTULO DE LA SESIÓN
“JUEGO CON EL DADO DE LAS EMOCIONES”

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Marizagua Alto 1262
 1.2. Ciclo/Edad :3, 4 y 5 años
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Directora : Sara Judith Caucha García
 1.5. Docente de Aula : Yngrid Zapata Chávez
 1.6. Practicantes : Leidy Lizeth Rodriguez Baltazar
 Thalía Tocto Quinde
 1.7. Docente de Práctica : MG. Yessica Guerrero García
 1.8. Fecha de ejecución :2-08-2022

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, al jugar con el dado de emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	Dibuja la emoción que sentiste al jugar con el dado de emociones con ayuda de la docente.	Enfoque de igualdad de género: Valor; empatía ACTITUD: se muestra colaborativo con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades planificadas en la sesión de aprendizaje	Guía de observación.

PROCESOS DE PEDAGOGICOS DEL AREA:


- Asamblea de inicio
- Desarrollo de la expresividad motriz
- Expresión grafica
- Dialogo


Estrategias de la investigación

- **Títeres:** Juego con el dado de las emociones

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Los niños tienen una gran cantidad de emociones, pero apenas son conscientes de las mismas y mucho menos de su manera de actuar ante las mismas. Para comenzar a explicar las emociones a los niños es esencial comenzar por las emociones básicas, ya que éstas serán las más fáciles de comprender para ellos, y son la base de los demás estados emocionales: ANEXO 01.</p> <p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente indica a los niños y niñas que deben formarse en un semicírculo para realizar la sesión de aprendizaje. ➤ Presentamos una canción una canción titulada, SI TE SIENTES MUY FELIZ 	Símbolos orales

	<p>y luego pregunta a los niños para que expresen la emoción que sintieron a través de la canción y escuchamos libremente sus respuestas ANEXO 02.</p> <p>¿Cómo se sientes hoy? ¿Todos sentimos lo mismo?</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formulamos interrogantes para saber cuánto conocen los niños y niñas del tema a tratar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Con que emoción se identifican el día hoy? ¿De qué trata la canción ? ¿Qué emociones podemos expresar ? <p>Propósito y organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente da a conocer el propósito de la clase, para saber qué es lo que queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: Que los niños y las niñas expresen sus emociones a través del juego 	<p>Dialogo de la docente y los niños</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE:</p> <p>ASAMBLEA</p> <p>Estrategia de la investigación: títeres Los títeres como recurso didáctico son utilizados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para captar la atención del niños y niñas • Para representar historias con juego de emociones • Como técnica para la expresión de juego de las emociones que sienten los niños y las niñas • Se presenta en un sobre sorpresa imágenes de las emociones diciendo que será que será lo que dentro de la bolsa esta. ANEXO 03. • Invitamos a los niños voluntarios a participar a que saquen que emoción les toque y expresen ¿En qué momento sienten esa emoción? ¿Qué emoción sienten el día de hoy? <p>DESARROLLO DE LA EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>EXPRESION ORAL Y LOS TITERES</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta la historia del juego de las emociones a través de títeres identificando la emoción que se presenta en la historia para que el niño estimule su imaginación y creatividad. Realizando las siguientes preguntas ¿De qué trata la historia? ¿Qué emoción observaron en la historia? ANEXO 04. • La docente presenta un dado de las emociones e indica a los niños y niñas a formar un círculo de forma voluntaria y libre van tirando los dados, para luego expresar que emoción le tocó y representar de forma gestual y espontánea. ANEXO 05. • se motiva de forma oportuna la participación espontánea de los niños y niñas, luego la docente y niños conversan sobre el juego realizado 	<p>Símbolos visuales:</p> <p>Símbolos orales:</p> <p>Expresión oral de la docente y los niños</p>

	<p>haciéndoles las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gusto el juego realizado? ¿Cuál de la emoción les gusta más? ¿ Qué emoción no les agrado y por qué?</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicamos a los niños y niñas que deben de sentarse en sus lugares respectivos para desarrollar las actividades permanentes. • se pide a los niños que de forma libre expresen la emoción que sienten mediante el juego de títeres. • A través de un dibujo o pintura dibuja la emoción que sintieron el día de hoy. • Haciéndoles la técnica del museo exponen sus trabajos para expresar la expresión oral junto a la docente.  <p>DIÁLOGO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente conversa con los niños y niñas y profundiza la importancia del juego de las emociones a través de la historia de los títeres para fortalecer las actividades realizadas por el niño. <p>RETROALIMENTACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente en base a los indicadores del instrumento de evaluación: lista de cotejo detecta algunas dificultades y fortalezas y a partir de ello hacer una breve explicación. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición: Formulamos las siguientes preguntas para reflexionar acerca de sus aprendizajes. ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿A que jugamos el día de hoy? ¿les gusto el tema de las emociones? ¿Les gusto la clase del día de hoy?</p> <p>Evaluación: Registro los logros y dificultades adquiridos a través de un instrumento de valoración: guía de observacion.</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Del docente:

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la EBR*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación*. Lima, Perú.

Plataforma Aprendo en Casa:

<https://larepublica.pe/datos-lr/actualidad/2021/04/18/aprendo-en-casa-2021-minedu-conoce-link-nueva-plataforma-educativa-clases-virtuales-en-peru-atmp/>

Del estudiante:

Recuperado de: <https://www.smartick.es/blog/educacion/importancia-de-las-matematicas/>

ANEXOS

2.3. Anexo N° 01: hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.

2.4. Anexo N° 02: lámina...canción...

2.5. Anexo N° 03: caja sorpresa

2.6. Anexo N° 04: Dado de emociones

2.7. Anexo N° 05: Ficha de trabajo

2.8. Anexo N° 05: instrumento de evaluación.

ANEXO N° 01 MARCO TEÓRICO

¿QUÉ SON LAS EMOCIONES

Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación (**Fernández-Abascal y Palmero, 1999**). Por lo tanto, las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, son impulsos para actuar. Cada emoción prepara al organismo para una clase distinta de respuesta; por ejemplo, el miedo provoca un aumento del latido cardíaco que hace que llegue más sangre a los músculos favoreciendo la respuesta de huida. Cada persona experimenta una emoción de forma particular, dependiendo de sus experiencias anteriores, su aprendizaje y de la situación concreta. Algunas de las reacciones fisiológicas y comportamentales que desencadenan las emociones son innatas, mientras que otras pueden adquirirse. Unas se aprenden por experiencia directa, como el miedo o la ira, pero la mayoría de las veces se aprende por observación de las personas de nuestro entorno, de ahí la importancia de los padres y los profesores como modelo ante sus hijos y alumnos.

LINK: <https://www.contraelcancer.es/sites/default/files/migration/actualidad/publicaciones/documentos/las-emociones.pdf>



ANEXO N° 02 CANCIÓN

SI TE SIENTES APLAUDE ASI

Si te sientes muy feliz, aplaude así.
Si te sientes muy feliz, aplaude así.
Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir,
si te sientes muy feliz, aplaude así.
Si te sientes muy feliz, da un pisotón.
Si te sientes muy feliz, da un pisotón.
Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir,
si te sientes muy feliz, da un pisotón. Si te sientes muy feliz, grita
“hurra”. ¡Hurra!
Si te sientes muy feliz, grita “hurra”. ¡Hurra!
Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir,
si te sientes muy feliz, grita “hurra”. ¡Hurra!
Si te sientes muy feliz, haz las tres.
Si te sientes muy feliz, haz las tres.
Si te sientes muy feliz, si lo quieres compartir,
Si te sientes muy feliz, haz las tres.



ANEXO N° 03 BOLSA SORPRESA



ANEXO 04. DADO EMOCIONES



NOMBRE

20-04-2022

JUGAMOS CON EL DADO DE LAS EMOCIONES

- Dibuja la emoción que más te gusta

A large empty rectangular box with a black border, intended for drawing the emotion that the user likes most.

ANEXO N° 04: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE OBSERVACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA CONOCER LOS NIVELES DE DESINHIBICIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL AULA VERDE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres :
- 1.2. Institución Educativa Inicial : N° 1262
- 1.3. Lugar : Marizagua Alto.
- 1.4. Fecha de observación : 23/03/2022
- 1.5. Investigadora : - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH.
- TOCTO QUINDE, THALÍA.

II. OBJETIVO.

Esta guía de observación tiene como objetivo conocer los niveles desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y será totalmente confidencial.

III. INSTRUCCIONES.

Marca con un aspa (X) dentro del recuadro de valoración SI - NO de acuerdo a lo observa

AREA	PSICOMOTRIZ									
INDICADORES	Participa activa y responsablemente sin dudar.		Disfruta al participar en los juegos de representación.		Manifiesta su creatividad al participar en clase.		Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades.		Es extrovertido en el momento de clases.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
NOMBRE Y APELLIDOS										
CONCHA GARCIA, Victoria Esmeralda										
RAMOS GUERRERO, Liam Yair										
PINTADO HUACHEZ, Fabricio Gael										
AYASTA PICHIS, Briana Nayely										
HUACHES LALANGUI, Maily Antonela										
GARCIA CHUMACERO,Lía Alien										
GARCÍA AGUILAR ,Gareth Crisangel										
RIVERA PATIÑO,Emily Nicoll										
CUEVA RAMIREZ, Andres Eduardo										
GUERRERO AGUILA, Antony Leonel										
HUAMAN CASTILLO, Yarex Grabiél										
TOCTO TOGAS, Juan Daniel										
SIIVA HUAMAN , Luis Miguel Rivera										
LALANGUI, Kilian Brayan Smith										
QUEVEDO SAUCEDO,Deyvis Yair										
VELÁZQUEZ GARCÍA, Estrella Mirely										
TOTAL										

ANEXO N° 9: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

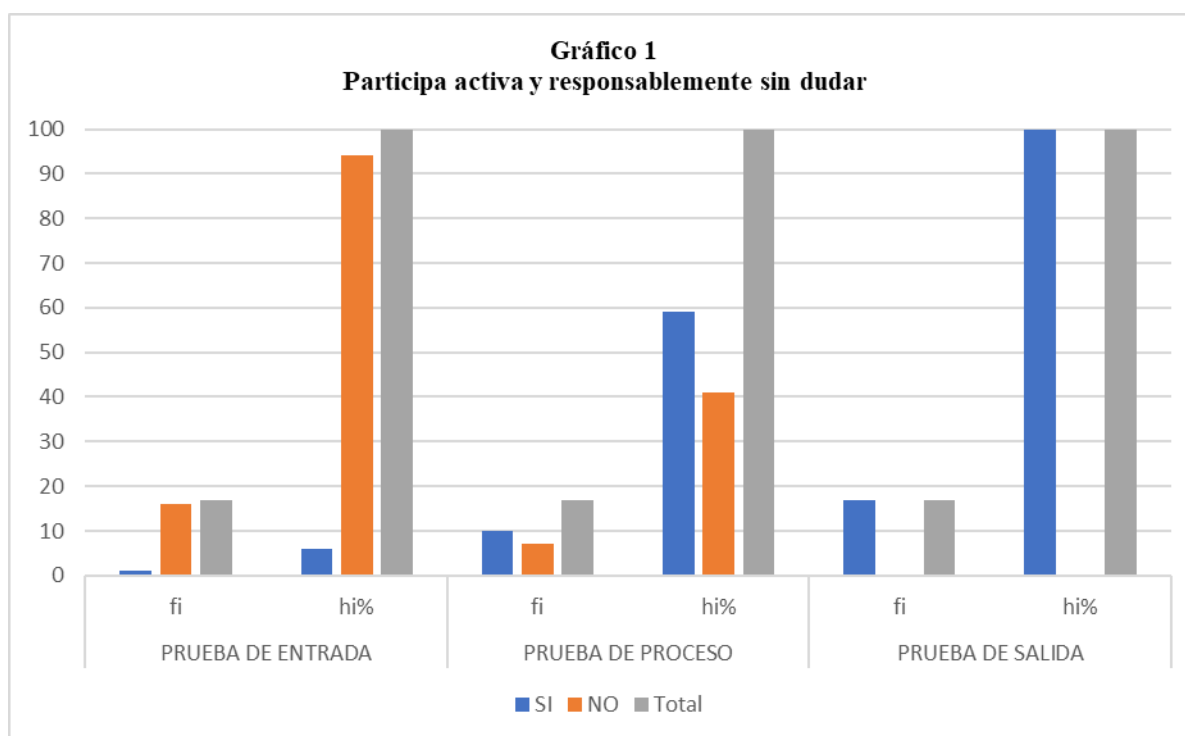
SISTEMATIZACIÓN PRUEBA DE ENTRADA, PROCESO Y SALIDA

Tabla 1

Participa activa y responsablemente sin dudar.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 1.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 1 y el gráfico 1, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiantes que equivale al 6%, si participa activa y responsablemente sin dudar, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, no participar activa y responsablemente sin dudar, mientras que **en la prueba de proceso:** 10 estudiantes que equivale al 59%, si participa activa y responsablemente sin dudar, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no participar activa y responsablemente sin dudar, y **en la prueba de salida:** 17 estudiantes que equivale al 100%, si participan activa y responsablemente sin dudar.

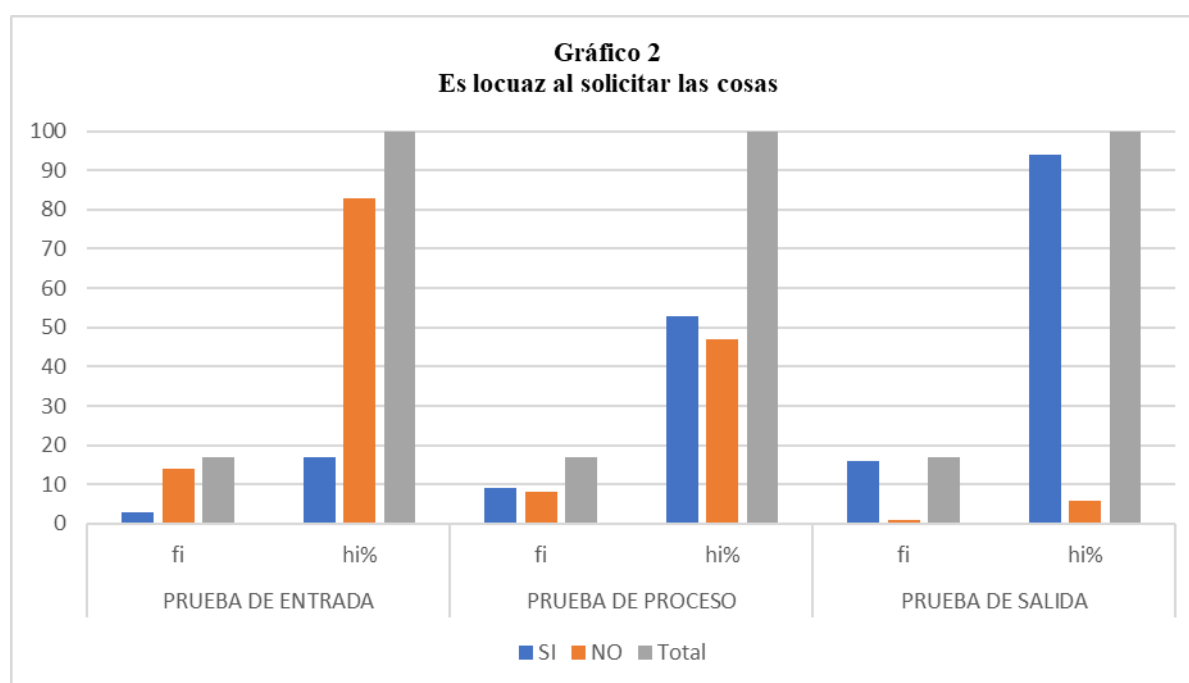
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, participan activa y responsablemente sin dudar en las actividades educativas

propuestas en el aula, es decir su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución a esta problemática detectada.

Tabla 2
Es locuaz al solicitar las cosas.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 2.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

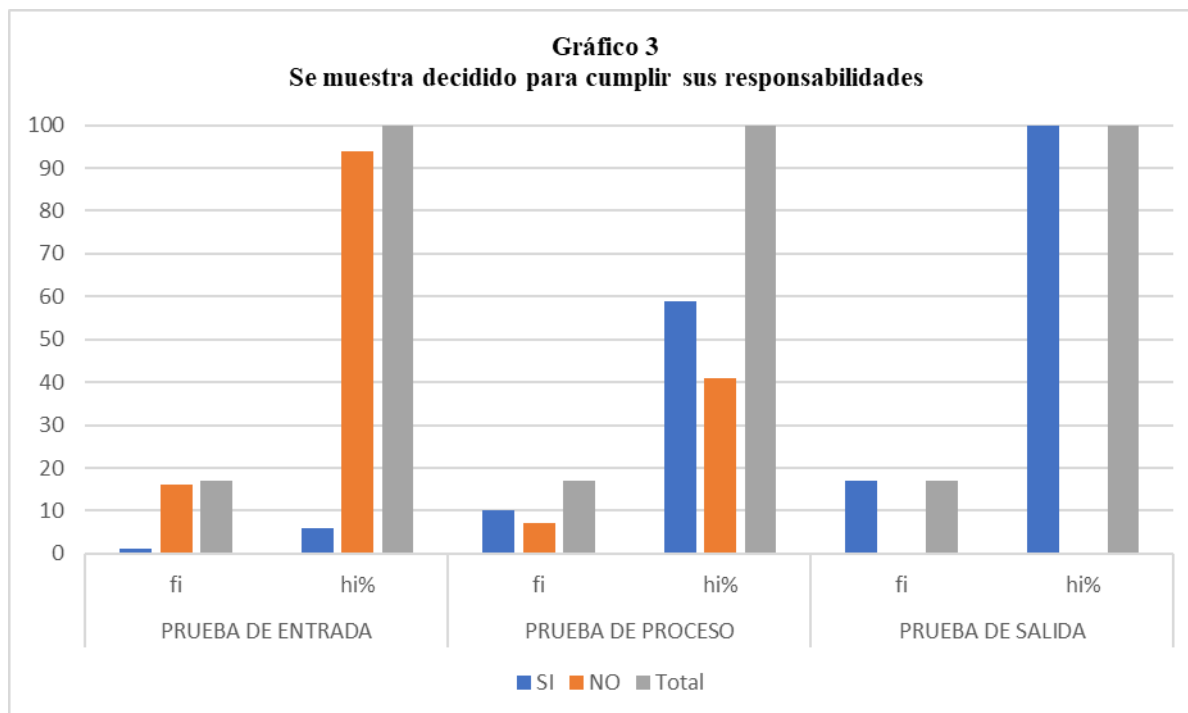
Observando la tabla 2 y el gráfico 2, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, no es locuaz al solicitar las cosas, mientras que **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no es locuaz al solicitar las cosas, y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si es locuaz al solicitar las cosas, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, todavía no es locuaz al solicitar las cosas.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si es locuaz al solicitar las cosas, es decir que tiene facilidad de palabra para dirigirse a sus compañeros en el aula, por lo tanto, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 3
Se muestra decidido para cumplir sus responsabilidades.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 3.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

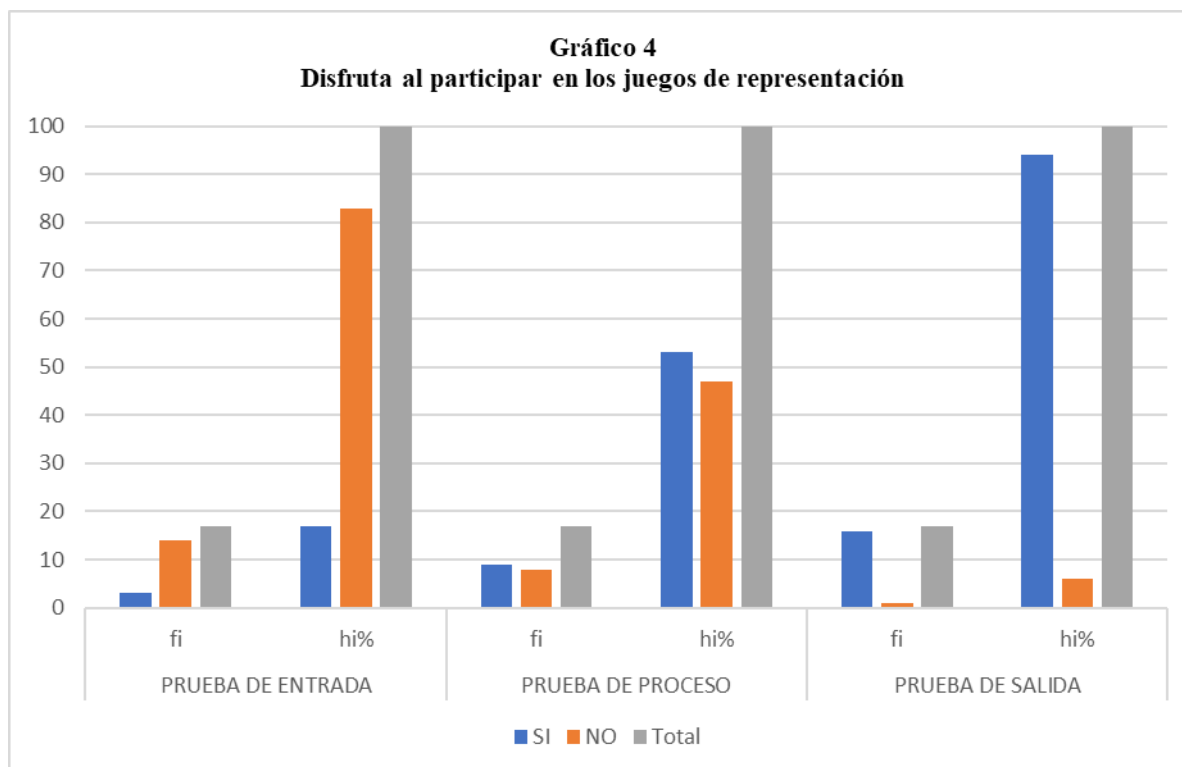
Observando la tabla 3 y el gráfico 3, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, mientras que **en la prueba de proceso:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, y **en la prueba de salida:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si se muestran decididos para cumplir sus responsabilidades, pues actúan y trabajan adecuadamente en el aula, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 4
Disfruta al participar en los juegos de representación.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 4.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

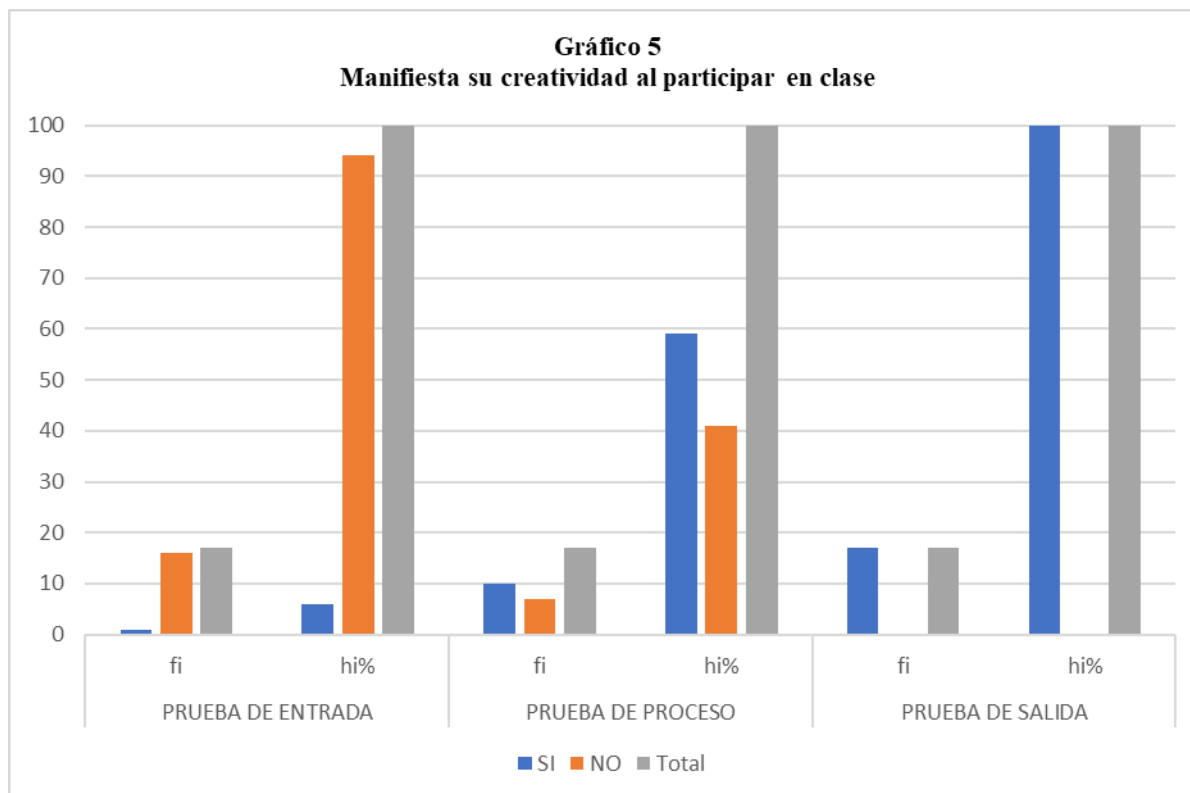
Observando la tabla 4 y el gráfico 4, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivale al 17%, si disfrutaron al participar en los juegos de representación mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no disfrutaron al participar en los juegos de representación, mientras que **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivale al 53%, si disfrutaron al participar en los juegos de representación mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no disfrutaron al participar en los juegos de representación, y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivale al 94%, si disfrutaron al participar en los juegos de representación mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, que todavía no disfrutaron al participar en los juegos de representación.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si disfrutaron al participar en los juegos de representación, pues participan asertivamente en ellos cuando se les solicita, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 5
Manifiesta su creatividad al participar en clase.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 5.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

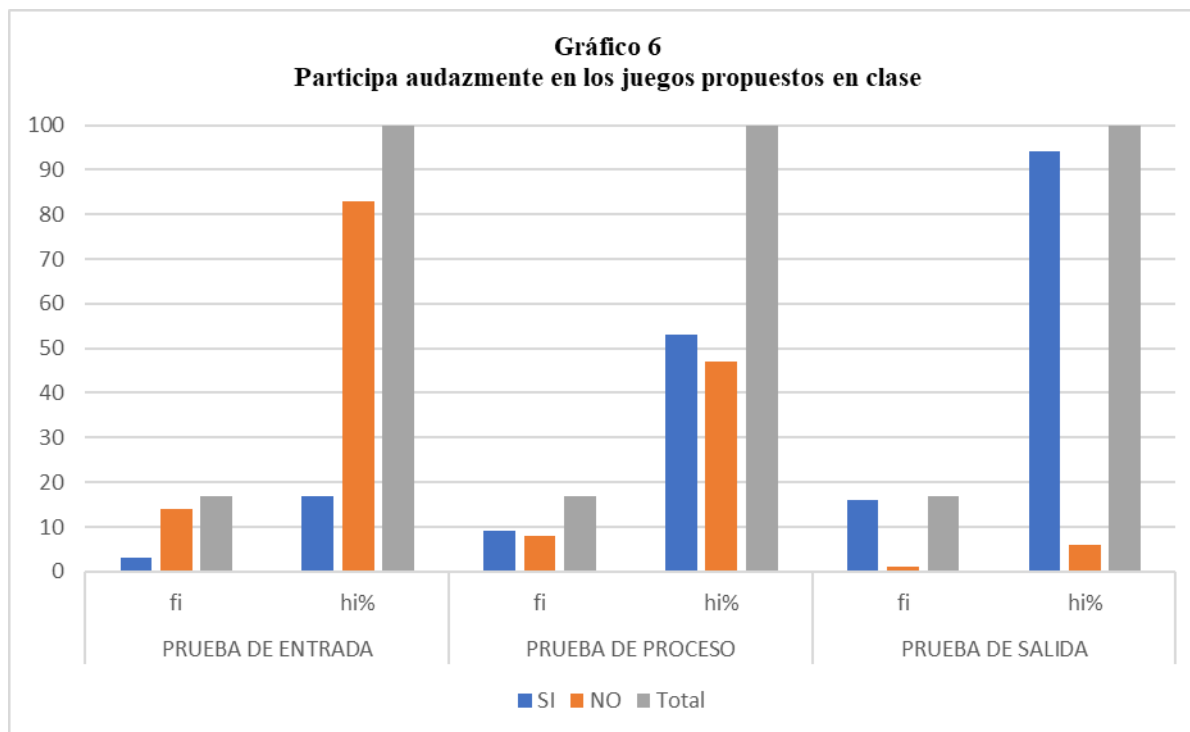
Observando la tabla 5 y el gráfico 5, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si manifiestan su creatividad al participar en clase, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, no manifiestan su creatividad al participar en clase, mientras que **en la prueba de proceso:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si manifiestan su creatividad al participar en clase, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no manifiestan su creatividad al participar en clase, y **en la prueba de salida:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si manifiestan su creatividad al participar en clase.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si manifiestan su creatividad al participar en clase, pues los trabajos y/o tareas presentadas así lo manifiestan, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 6
Participa audazmente en los juegos propuestos en clase.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 6.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

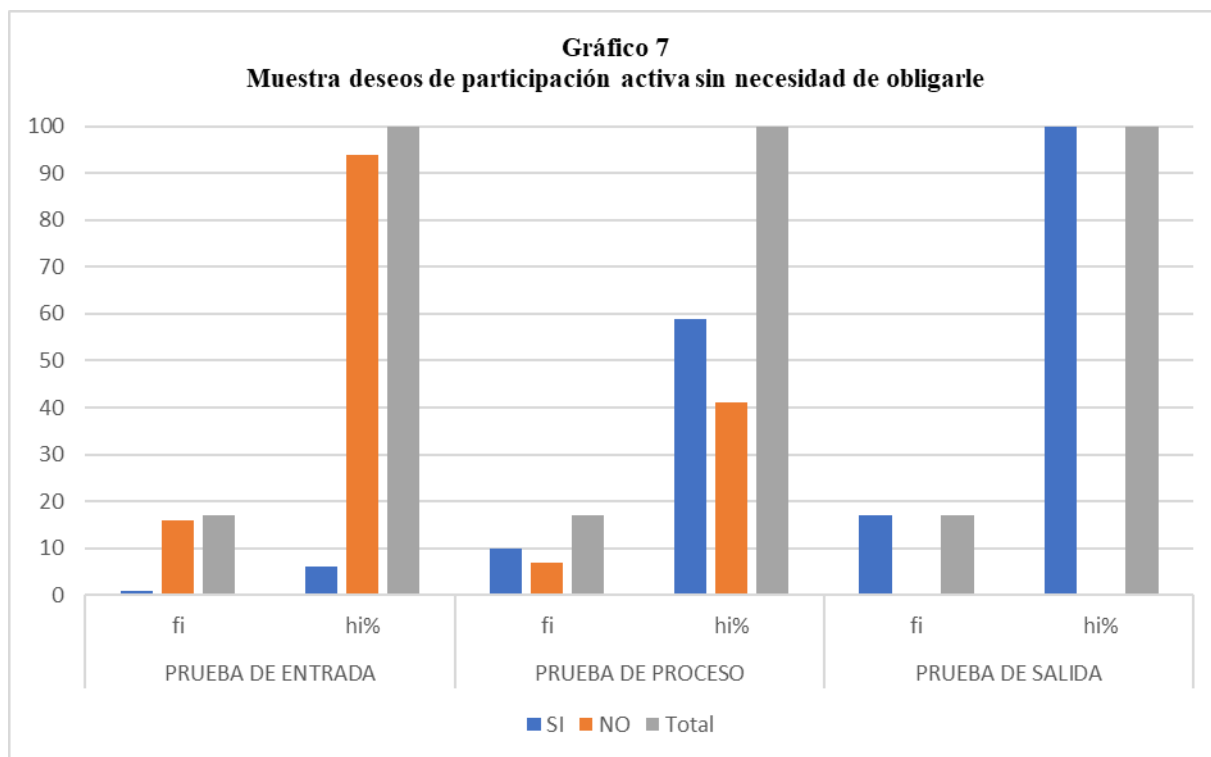
Observando la tabla 6 y el gráfico 6, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no participan audazmente en los juegos propuestos en clase, y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, que todavía no participan audazmente en los juegos propuestos en clase.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si participan audazmente en los juegos propuestos en clase, pues lo hacen de forma decidida y sin ningún tipo de contratiempo, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 7
Muestra deseos de participación activa sin necesidad de obligarle.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 7.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

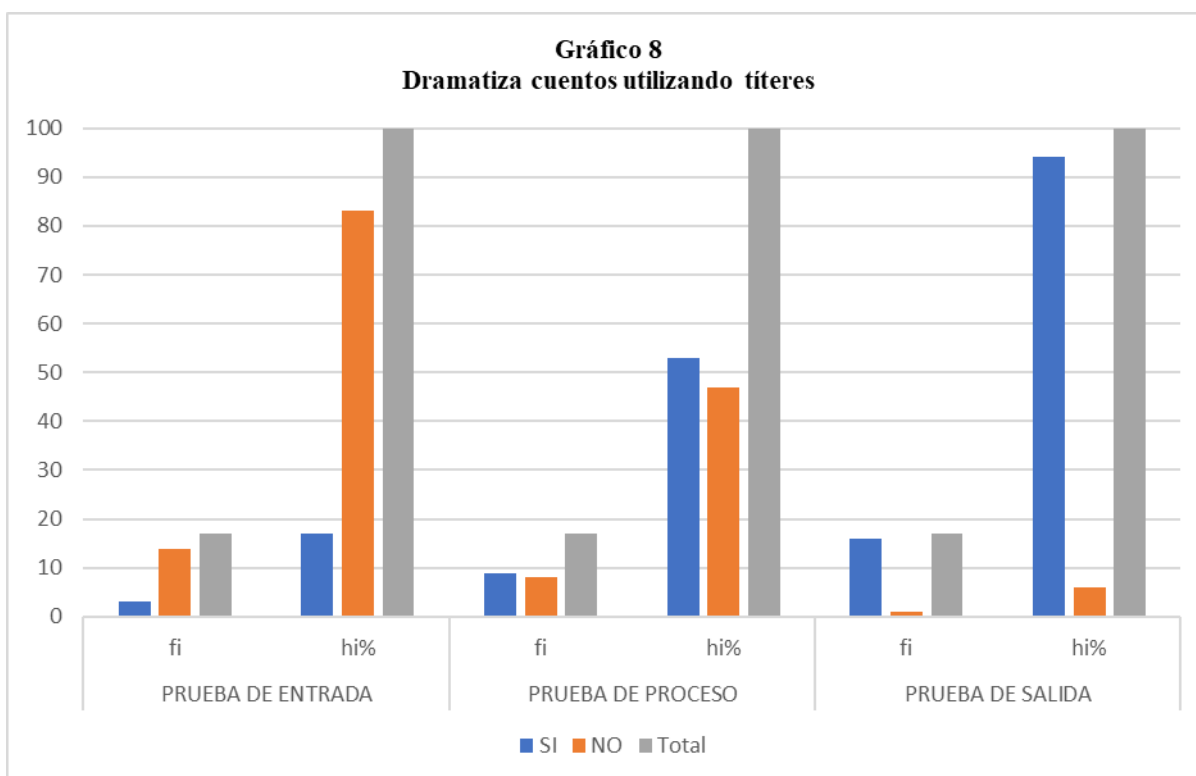
Observando la tabla 7 y el gráfico 7, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 1 estudiantes que equivale al 6%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, no muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, mientras que **en la prueba de proceso:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, y **en la prueba de salida:** 17 estudiantes que equivale al 100%, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si muestran deseos de participación activa sin necesidad de obligarle, pues sus participaciones las hace de forma voluntaria, activa y responsable, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 8
Dramatiza cuentos utilizando títeres.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 8.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 8 y el gráfico 8, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, anotan no dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no dramatizan cuentos utilizando títeres, y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si dramatizan cuentos utilizando títeres, mientras que 1 estudiantes, que equivalen al 6%, no dramatizan cuentos utilizando títeres.

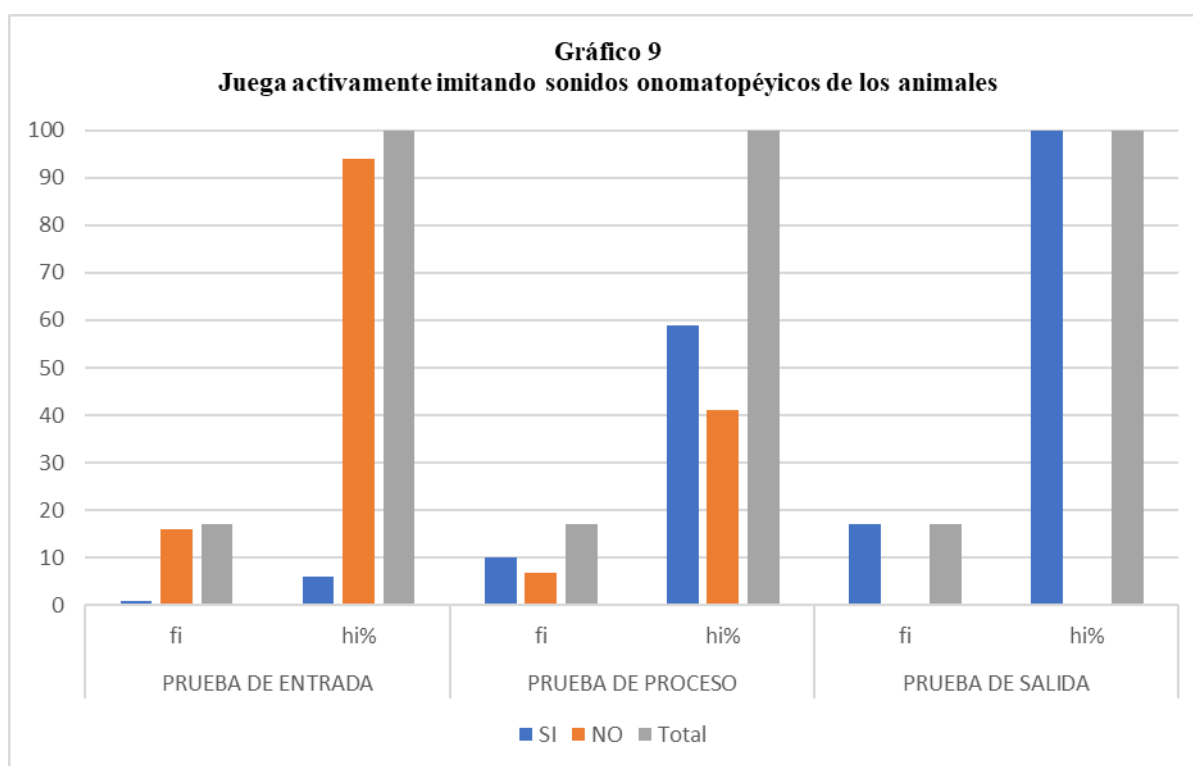
De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si dramatizan cuentos utilizando títeres, pues sus participaciones en las dramatizaciones las realiza en un ambiente ameno y locuaz, es decir lograron su desinhibición, por lo que la

aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 9
Juega activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 9.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

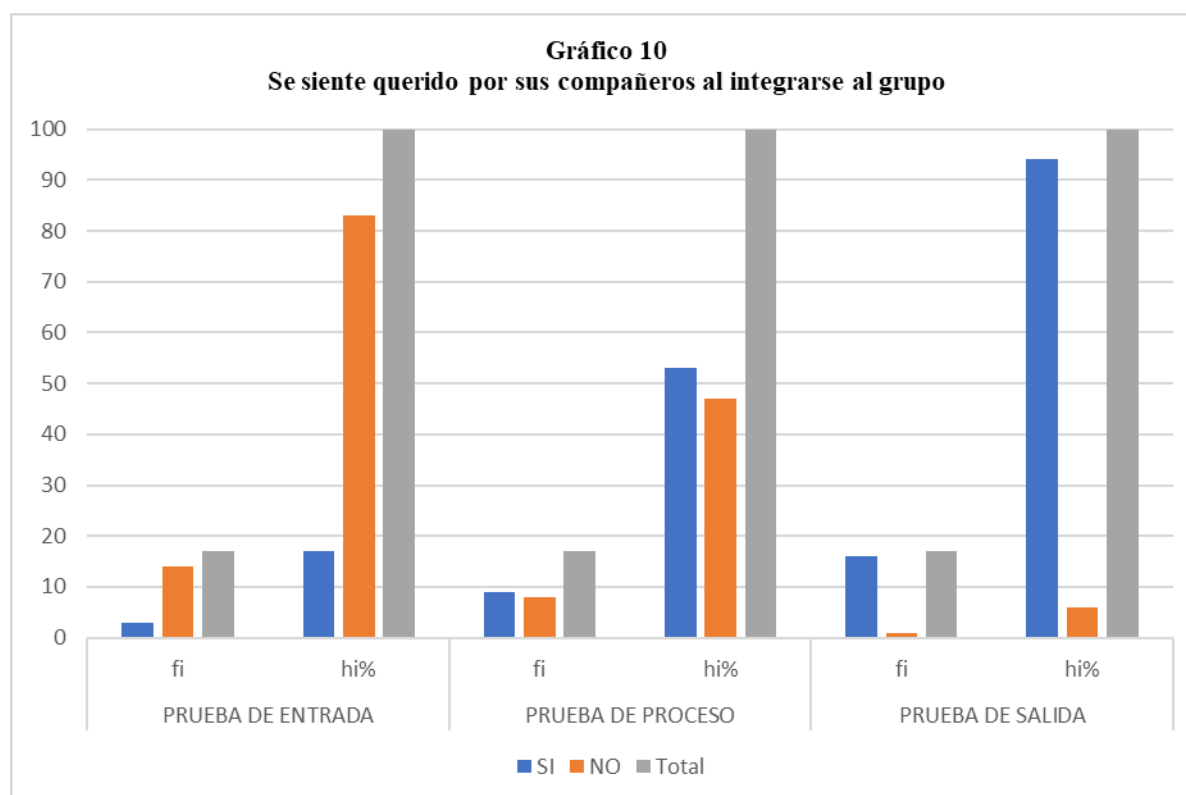
Observando la tabla 9 y el gráfico 9, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, mientras que **en la prueba de proceso:** 10 estudiantes que equivalen al 59%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales y **en la prueba de salida:** 17 estudiantes que equivalen al 100%, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si juegan activamente imitando sonidos onomatopéyicos de los animales, pues en el momento de participar lo hacen de una forma suelta, decidida y responsable, es decir, lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 10
Se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 10.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 10 y el gráfico 10, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivale al 17%, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivale al 53%, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivale al 94%, si se siente querido por sus

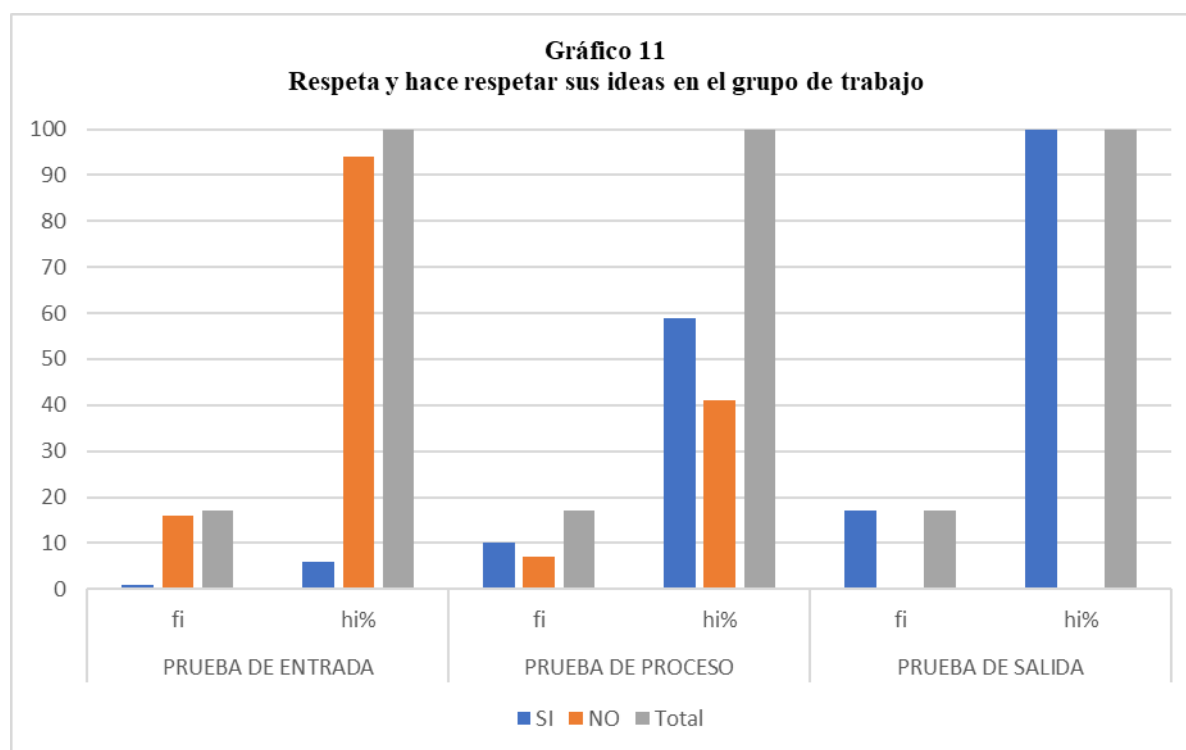
compañeros al integrarse al grupo, mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, todavía no se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si se siente querido por sus compañeros al integrarse al grupo, pues al momento de integrarse al trabajo grupal se siente cómodos y satisfechos de pertenecer al grupo designado, es decir lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 11
Respeto y hace respetar sus ideas en el grupo de trabajo.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	10	59	17	100
NO	16	94	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 11.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 11 y el gráfico 11, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 2 estudiantes que equivalen al 11%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, mientras que 15 estudiantes,

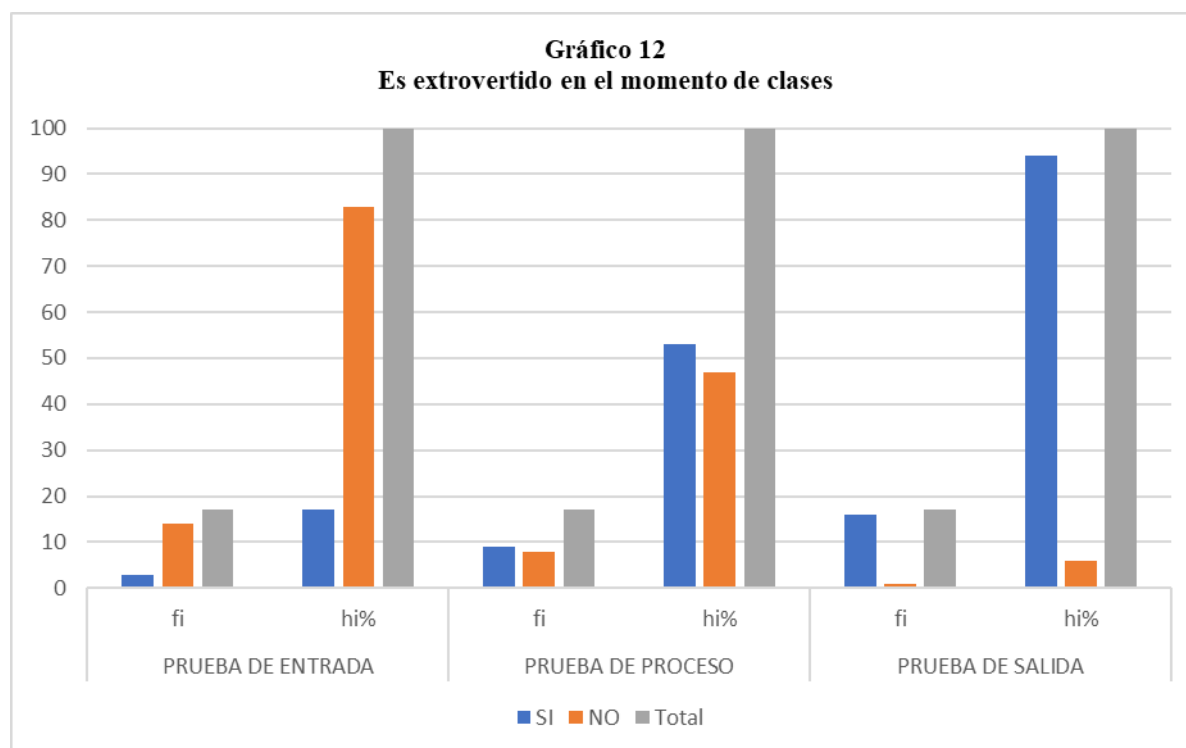
que equivalen al 89%, no respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, mientras que en la **en la prueba de proceso**: 10 estudiantes que equivalen al 59%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, no respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo y **en la prueba de salida**: 17 estudiantes que equivalen al 100%, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si respetan y hacen respetar sus ideas en el grupo de trabajo, pues en el momento de trabajo en grupo lo hacen de forma asertiva, es decir lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

Tabla 12
Es extrovertido en el momento de clases.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	16	94
NO	14	83	8	47	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Guía de Observación aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 12.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 12 y el gráfico 12, podemos apreciar que **en la prueba de entrada:** 3 estudiantes que equivalen al 17%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, no son extrovertidos en el momento de clases, mientras que en la **en la prueba de proceso:** 9 estudiantes que equivalen al 53%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, no son extrovertidos en el momento de clases y **en la prueba de salida:** 16 estudiantes que equivalen al 94%, si son extrovertidos en el momento de clases mientras que 1 estudiante, que equivale al 6%, no son extrovertidos en el momento de clases.

De esto se puede concluir que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, San Ignacio, si son extrovertidos en el momento de clases, pues participan de forma voluntaria y asertivamente, no necesitan que se les obligue a participar, es decir lograron su desinhibición, por lo que la aplicación del programa de juegos de representación como estrategia, dio solución esta problemática detectada.

ANEXO N° 10: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA DESINHIBICIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1262 MARIZAGUA ALTO, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2022”.					
INVESTIGADORES: - RODRÍGUEZ BALTAZAR, LEIDY LIZETH. - TOCTO QUINDE, THALÍA.					
ASESOR: DR. CHUNQUE SALAS, MARCELO FRANCISCO.					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
¿Cómo desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, ¿año 2022?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Desarrollar la desinhibición utilizando los juegos de representación como estrategia en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar la realidad para diagnosticar el nivel de desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N.º 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022. 	La aplicación de los juegos de representación, como estrategia, permitirá desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.	Los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1262 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.	<p>Término Clave N° 1</p> <p>Juegos de representación como estrategia.</p> <p>Término Clave N° 2</p> <p>Desinhibición.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Guía de Observación</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y adaptar los juegos de representación para incorporarlos en las programaciones curriculares y trabajarlos con los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022. • Desarrollar Actividades de Aprendizaje, para desarrollar la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022. • Determinar el nivel de valoración de los juegos de representación en el desarrollo de la desinhibición en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 1261 Marizagua Alto, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022. 				
--	---	--	--	--	--

**ANEXO N° 11: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN:
ANEXOS**







ANEXO N° 12 LINK VIDEO DE DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

<https://drive.google.com/file/d/1JDTHY0xgxtLpk3R2jguI78bCWTv-IMX1/view?usp=drivesdk>

