

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA
EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 70 CAMINACA 2023

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADA POR:

LISBETH MARY MAMANI HUANCA

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5867-5915>

Asesor: Dr. Mario Aguilar Fruna

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7198-2860>

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA "JULIACA"

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA
EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 70 CAMINACA 2023

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADA POR:

LISBETH MARY MAMANI HUANCA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO

Dr. Yuri Fidel Ticona Portugal

PRIMER MIEMBRO DEL JURADO

Dr. Marco Edgardo Deza Guzmán

SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO

Mgtr. Fredy Salomón Guzmán Zuñiga

ASESOR DE TESIS

Dr. Mario Aguilar Fruna

LINEA DE INVESTIGACIÓN

: DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **MARIO AGUILAR FRUNA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulada: **JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 70 CAMINACA 2023**, del (a) autor (a), constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, enero del 2025.

Apellidos y nombres del asesor:	AGUILAR FRUNA, MARIO
DNI	02398950
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-7198-2860
FIRMA:	

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo **LISBETH MARY MAMANI HUANCA**, con DNI: 73461747 egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca", declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado: **JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 70 CAMINACA 2023**. Es de mí autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Tesis: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, enero del 2025

Apellidos y nombres del (a) autor (a): MAMANI HUANCA, LISBETH MARY
DNI 73461747
ORCID https://orcid.org/0009-0007-5867-5915
FIRMA: 



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA
CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P
INSTITUCIÓN LICENCIA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU
"Rumbo a la Excelencia"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 022 -2024-ME-DREP/DG/EESPPJ

San Miguel, 29 de enero del 2024.

Visto el informe N° 001-2024-JDUI/EESPPJ/ de fecha 29 de enero del 2024 presentado por la jefatura de Unidad de Investigación, el cual solicita la emisión de la Resolución Directoral de aprobación de proyecto de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación de LISBETH MARY MAMANI HUANCA de la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL; PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE cuyo expediente de solicitud es el N° 053 de fecha 10/01/2024, quien solicita la aprobación de su proyecto de investigación.

Visto el proyecto de investigación del (la) interesado (a), que es estudiante de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL. -----

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de ley General de Educación 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la Carrera Pública de sus Docentes en lo que concierne a su principios y Régimen Académico. Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, TUO de la ley N° 27444 de Procedimiento Administrativo General, Resolución Ministerial N° 507-2020-MINEDU licenciamiento institucional como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y Resolución Directoral N° 0910-2010-ED, dispone que la Dirección de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Juliaca, está facultado para aprobar mediante resolución directoral los proyectos de investigación. -----

SE RESUELVE:

1.- **APROBAR**, el proyecto de investigación a fin de optar el GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN denominado: EFECTOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 70 CAMINACA 2023. *Asesorado por el Dr. Mario Aguilar Fruna.* ---

2.- **COMUNICAR** A la dirección general, jefatura de la Unidad Académica, secretaria Académica, jefatura de la Unidad de Investigación, y demás dependencias de la EESPPJ sobre el cumplimiento de la presente Resolución. -----

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

BAQ/DG-EESPPJ
SA/ NRZM
UI/MAF
C.c. Arch. (1)
Interesado (a) (1)
Cargo (1)



[Firma]
Dr. Balvino Arias Quispe
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
JULIACA



PERÚ

Ministerio
de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 464-2 024-MINEDU-DIFOID/ DREP-EESPPJDG.

San Miguel, 26 de diciembre del 2 024

Visto el Informe N° 103-2024-JUFCEESPPJ y el expediente N° 207 de fecha 12/12/2024, presentada (o) por la egresada **MAMANI HUANCA, LISBETH MARY** del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL (PPD)**, por los que se solicita nombramiento de jurados y fecha de sustentación de trabajo de investigación;

CONSIDERANDO:

Que, el 02 de noviembre del 2016 se publicó la Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, la cual regula entre otros el régimen académico que comprende también el otorgamiento de grados y títulos profesionales de los Institutos y Escuelas de Educación Superior;



Que, mediante Resolución Ministerial N° 507-2020-MINEDU del 04 de diciembre de 2020, se otorga LICENCIAMIENTO institucional como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "JULIACA" de la región Puno que incluye dos programas de estudios "Educación Inicial" y "Educación Primaria".

Que, el numeral 18.4 del artículo 18 del Reglamento de la Ley N° 30512, establece que la EESP sólo puede brindar PPD en los programas de estudios previamente licenciados. Por tanto, los PPD cuya solicitud de autorización de vacantes o comunicación de estas se gestione en la DRE, deberán tener previamente licenciados sus programas de estudios;

Que, el numeral 15.2 del artículo 15 de la Ley N° 30512, regula los requisitos mínimos para la obtención del grado de bachiller en pedagogía a través de programas de PPD desarrollados en la EESP;

Que, mediante la RDR N° 2599-2022-DREP de fecha 03 de noviembre del 2022, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca" obtuvo autorización para el desarrollo del PPD para cursar estudios tanto en dos como en tres ciclos, diferenciados según formación profesional previa de los usuarios;

Que, tanto la Jefatura de Formación Continua como la Jefatura de Unidad de Investigación, han dado su visto bueno para proceder con la nominación de jurado y la posterior sustentación, previo cumplimiento de todos los requisitos conducente a la obtención del grado académico de bachiller en educación;

Que, es función privativa del Director General de la EESPP "JULIACA" emitir actos resolutivos que formalicen distintos actuados de necesidad y naturaleza institucional, tal es el caso del reconocimiento del comité de convalidaciones que debe implementarse necesariamente;

De conformidad a la Ley de Educación No 28044, Ley General de Educación, la Ley 30512 de Institutos de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes; la Resolución de

Secretaría General N° 075-2017-MINEDU, Resolución de Secretaría General N° 030-2017-MINEDU, las normas legales referidas en los considerandos de párrafos precedentes, el PEI, PCI y el RI de la Escuela, Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su reglamento aprobado DS N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM N° 507-2020- MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras Normas complementarias vigentes referidas la obtención de grados y títulos en Escuelas de Educación Superior Pedagógicas del país;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: Autorizar la sustentación del trabajo de investigación pedagógico para optar el grado académico de BACHILLER EN EDUCACIÓN a: MAMANI HUANCA Lisbeth Mary, el trabajo titulado "JUEGOS COOPERATIVOS EN LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°70 CAMINACA 2023"

ARTÍCULO SEGUNDO: Designar al jurado EXAMINADOR conformado por:

PRESIDENTE : Dr. YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
SECRETARIO : Dr. MARCO EDGARDO DEZA GUZMÁN
VOCAL : Mag. FREDY SALOMÓN GUZMÁN ZUÑIGA

ARTÍCULO TERCERO: Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DÍA DE SUSTENTACIÓN : Viernes, 03 de enero del 2 025
HORA : 01:15 pm
LUGAR : Salón de Grados de la EESPPJ.
FECHA DE PUBLICACIÓN : San Miguel, 26 de diciembre del 2 024

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE



Dr YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
CM N° 1002426567
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA

YFTP/DG
Dmcp.sec
CC
Arch

Dedicatoria

A mis padres quienes son mi principal fuente de inspiración en cada paso que doy y el motor que alimenta mi crecimiento personal. Además, expreso mi gratitud a mis hermanos por su respaldo inquebrantable, por transmitirme el valor de la perseverancia y la confianza en mí misma, cualidades esenciales para alcanzar mis objetivos y continuar con mis estudios actuales.

Lisbeth Mary Mamani Huanca

Agradecimiento

Expreso mi sincera gratitud a Dios por ser mi mayor pilar y por todas las bendiciones que he recibido. También quisiera expresar mi gratitud a mis abuelos, quienes me han guiado desde el cielo y han contribuido a formarme como un ser integral. Agradezco a los niños de la IEI N° 70 Caminaca por darme la oportunidad de realizar este estudio de una manera gratificante.

Lisbeth Mary Mamani Huanca

RESUMEN

El objetivo de este trabajo de investigación fue determinar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la comunicación asertiva de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 del distrito de Caminaca provincia de Azángaro 2023. A fin de cumplir con este propósito, se recurrió a una variedad de herramientas educativas, incluyendo el currículo nacional y planificación anual, recursos como proyectos de aprendizaje y sesiones de aprendizaje. Asimismo, se consultaron artículos e investigaciones relevantes de Juegos cooperativo y asertividad. El estudio se realizó con una metodología cuantitativa, diseño no experimental y nivel descriptivo básico, con una muestra que incluyó 14 alumnos de una población de 33 niños el cual se caracteriza por medir y describir el problema del estudio. Se utilizó la técnica de observación y se recogieron datos con herramientas como la ficha de observación. Los resultados fueron favorables, lo que confirma que los juegos cooperativos son útiles como una herramienta valiosa para fomentar la comunicación asertiva y el desarrollo emocional en el entorno educativo. El cual crea un terreno fértil para el desarrollo personal y social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca. Esto conduce a la conclusión de que los juegos cooperativos en el contexto educativo tienen una efectividad considerable en el fomento de las habilidades de comunicación asertiva en los niños.

Palabras clave: Comunicación asertiva, juegos cooperativos, emoción y desarrollo.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine the effectiveness of cooperative games in the development of assertive communication in children from the Initial Educational Institution No. 70 of the Caminaca district, province of Azángaro 2023. In order to fulfill this purpose, a variety of educational tools were used, including the national curriculum and annual planning, resources such as learning projects and learning sessions. Likewise, relevant articles and research on cooperative games and assertiveness were consulted. The study was carried out with a quantitative methodology, non-experimental design and basic descriptive level, with a sample that included 14 students from a population of 33 children, which is characterized by measuring and describing the problem of the study. The observation technique was used and data was collected with tools such as the observation sheet. The results were favorable, confirming that cooperative games are useful as a valuable tool to promote assertive communication and emotional development in the educational environment. This creates fertile ground for the personal and social development of 4-year-old children at the Initial Educational Institution No. 70 Caminaca. This leads to the conclusion that cooperative games in the educational context have a considerable effect on promoting assertive communication skills in children.

Keywords: assertive communication, cooperative games, emotion development.

INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos involucran a los jugadores que trabajan juntos como aliados y comparten recursos, estrategias y desafíos en lugar de competir entre sí. Este método abarca una amplia gama de plataformas, desde videojuegos y juegos de mesa hasta actividades al aire libre. Los participantes se adentran en emocionantes historias y enfrentan desafíos estimulantes que solo pueden superarse trabajando juntos y colaborando.

En el contexto de los juegos cooperativos en educación infantil promueven el trabajo en equipo, la colaboración y el apoyo mutuo, desarrollando habilidades sociales clave como la comunicación, la empatía y el trabajo colaborativo esenciales para el desarrollo integral de los niños.

Al evitar la rivalidad y asegurar la implicación de todos, los juegos cooperativos fomentan la cohesión del grupo. Los jugadores ayudan y brindan ayuda al mismo tiempo en la búsqueda de un objetivo compartido. Estos juegos ayudan a las personas a comunicarse, empatizar y confiar en las demás. Se logran los objetivos y metas compartidos gracias al trabajo en equipo de todos los involucrados (Orlick y López, 2002; Velázquez, 2004) citado por Calvar et al. (2021)

En nuestro país, la educación inicial representa uno de los componentes de la estructura educativa del país, según lo estipulado por la Ley General de Educación N° 28044, se le otorga prioridad en atención. Es por ello que se han establecido programas educativos con el objetivo de promover una formación integral, abordando diversos aspectos que promuevan el crecimiento infantil (Torpoco, 2017).

La capacidad de comunicarse de manera asertiva es esencial en cualquier interacción comunicativa, ya sea en entornos familiares, sociales, laborales, educativos o culturales. Este aspecto se desarrolla en una variedad de situaciones y se considera crucial para la comunicación efectiva entre personas. El asertividad es la habilidad integral de anunciar sus pensamientos, emociones y sentimientos en forma comprensible y cortés. Esta habilidad permite resolver conflictos y expresar opiniones sin infringir los

derechos de otras personas, fomentando una actitud de escucha mutua para facilitar la comprensión y el diálogo (Lesmes et al., 2019).

El Currículo Nacional de Educación Básica, tal como lo definido por el Ministerio de Educación (MINEDU) en el año 2016, reconoce como una competencia esencial para el progreso de los estudiantes la habilidad de comunicarse de forma asertiva. Asimismo, resalta la relevancia de esta destreza en el ámbito socioeconómico, donde es indispensable que los individuos logren interactuar eficazmente utilizando sus habilidades comunicativas.

La Institución Educativa Inicial 70 del distrito de Caminaca, identificada como de riesgo en convivencia por la UGEL Azángaro, presenta dificultades en el desarrollo de la comunicación asertiva entre sus estudiantes. Entre los principales problemas destacan el uso de lenguaje ofensivo, la falta de tolerancia, la inseguridad, la agresividad y la timidez, lo que afecta negativamente en el normal desarrollo de las actividades escolares, pese a que algunos niños y niñas demuestran buenas capacidades intelectuales.

Entonces, en los primeros años, los niños desarrollan habilidades socioemocionales y cognitivas clave, como la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales. El juego cooperativo, con objetivos compartidos, fomenta este desarrollo y requiere estas estrategias pedagógicas para potenciar aptitudes específicas en la etapa preescolar.

Por lo que, el propósito de esta investigación fue conocer la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la comunicación asertiva en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 70, ubicada en el distrito de Caminaca, provincia de Azángaro, durante el año 2023. Es una investigación tipo básico y nivel descriptivo.

El presente estudio está compuesto por tres capítulos que explican: El Capítulo I se centra en las generalidades, el Capítulo II desarrolla el marco teórico y el Capítulo III se centra en la planificación y ejecución de las actividades, incluyendo las respectivas conclusiones, recomendaciones y anexos.

ÍNDICE

Dedicatoria

Agradecimiento

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1.TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	11
1.2.INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRÁCTICA	11
1.2.1. Duración	13
1.2.2. Sección y número de estudiantes	14
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.4.OBJETIVOS.....	15
1.4.1. Objetivo General	15
1.4.2. Objetivos Específicos.....	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales	17
2.1.3. Antecedentes Locales.....	18
2.2.BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS.....	19
2.2.1. EL JUEGO.....	19
2.2.1.1. Juego psicomotor.....	19
2.2.1.2. Juego afectivo.....	20
2.2.1.3. Juego cognitivo.....	20
2.2.1.4. Juego social.....	20
2.2.2. JUEGOS COOPERATIVOS.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2.2.1. Cooperación.....	22
2.2.2.2. Participación.....	23
2.2.2.3. Diversión	23

2.2.3. COMUNICACIÓN ASERTIVA.....	24
2.2.3.1. Empatía.....	25
Sensibilidad.....	25
Escucha Activa.....	26
Imitación.....	27
2.2.3.2. Resolución De Conflictos	27
Manejo De Conflictos	28
Mediación.....	28
Negociación	29
2.2.3.3. Gestión De Emociones.....	30
Reconocimiento De Emociones.....	30
Expresión Emocional Apropiaada.....	31
Autorregulación Emocional.....	31
2.3.DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	32

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1.PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	36
3.1.1. Experiencia de Aprendizaje	37
3.1.2. Sesiones de Aprendizaje	45
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES.....	67
Conclusiones	71
Recomendaciones	72
Referencias.....	73
ANEXOS.....	77
Anexo 1:.....	77
Anexo 2:	82

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos cooperativos en la comunicación asertiva en niños de la
Institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca 2023

1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRÁCTICA

N.º	Datos	Descripción
1	DRE	Puno
2	UGEL	Azángaro
3	Nombre / N° de la I. E. I.	70 Caminaca
4	Nivel / Modalidad	Inicial
5	Distrito	Caminaca
6	Provincia	Azángaro
7	Departamento	Puno
8	Tipo de gestión	Pública de gestión directa
9	Género de los alumnos	Mixto
10	Turno de atención	Mañana

Localización de la Institución Educativa Inicial N° 70 caminaca



Situado en Calle Nueva s/n, de la periferia del distrito de Caminaca, la reconocida institución educativa inicial N° 70 de Caminaca se ubica bajo la tutela de la UGEL Azángaro, entidad encargada de velar por su correcto desarrollo. Asimismo, esta institución educativa está bajo la supervisión de la Dirección Regional de Educación del Puno.

La institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca tiene como mira identificar y brindar apoyo a los niños, que posean una autoestima sólida, habilidades sociales de desarrollo óptimo en la comunicación asertiva, desarrollo académico, moral y emocional sólido. Este enfoque educativo integral les permitirá prosperar en todas las esferas de su existencia, tanto a nivel personal como profesionalmente de una sociedad moderna y en constante evolución.

De la misma forma la institución 70 brinda una educación de calidad centrada en el desarrollo de competencias, capacidades y valores de nuestros niños a través del rol mediador de la docente. Formando niños líderes, creativos reflexivos, comunicativos y capaces de actuar con responsabilidad, equidad y solidaridad desde una sociedad intercultural con una educación para la convivencia y el trabajo.

La historia de la Institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca se sitúa en la mitad del año 2002, estableciendo el comienzo del primer centro educativo infantil en Caminaca. La institución fue fundada como jardín de acuerdo con la Resolución Ministerial N° 7693 del 25 de mayo del mismo período anual, atesorando 22 años de funcionamiento a partir de su creación. Además, es la institución que cuenta con mayor población de estudiantes y reconocido por su excelencia educativa al participar en diferentes actividades escolares y otros.

Concerniente a la infraestructura su estado general, cuenta con aulas espaciosas que reciben una buena cantidad de luz natural y tienen una ventilación adecuada. Estas aulas están equipadas con muebles apropiados, materiales didácticos y recursos audiovisuales, como televisores y reproductores de DVD. Además, en el campus hay grandes espacios verdes y lugares de esparcimiento seguros. También se cuenta con baños diferenciados por género para alumnos y profesores.

Acerca del aspecto sociocultural de la I.E.I N° 70, ofrece una educación integral a los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la comunidad, dichos estudiantes hablan en su mayoría el quechua que es su idioma nativo mientras que el español lo utilizan como segundo idioma., provienen generalmente de familias dedicadas a la agricultura, que es la actividad económica más relevante del distrito de Caminaca, los elementos de identidad local y regional son las fiestas costumbristas y prácticas ancestrales como el pago a la santa tierra, carnavales y fiestas patronales.

El objetivo del equipo compuesto por los docentes, consiste en fomentar el crecimiento de competencias sociales, tales como la comunicación asertiva, las propuestas pedagógicas a desarrollar son dirigida por la directora comprometida con el fortalecimiento de estas destrezas, la creación de un entorno democrático y solidario en la institución. Para lo cual se requiere colaboración con padres y otras organizaciones aliadas. Siendo así el papel del director es crucial para la conducción educativa, y es un gran desafío convertir a la institución en un lugar donde los niños puedan aprender de manera reflexiva, significativa conviviendo en armonía entre pares. Además, se fomenta una colaboración estrecha con los profesores para perfeccionar continuamente sus destrezas mediante supervisión y trabajo conjunto en un entorno de cooperación y consideración mutua.

Con el objetivo de optimizar el proceso adquisición de conocimientos de los educandos, se busca promover la capacitación de docentes competentes y la creación de un entorno escolar inclusivo y democrático. Los maestros deben conocer las necesidades únicas de cada estudiante y adaptar los desafíos de aprendizaje a cada situación. Se alienta a los maestros a trabajar juntos para mejorar sus habilidades de observación y brindar retroalimentación para abordar los problemas de aprendizaje de los estudiantes. Se espera que al final de la educación, los estudiantes alcancen las competencias establecidas por el currículo nacional.

1.2.1. DURACIÓN

En la Institución Educativa Inicial N° 70 de Caminaca, se llevaron a cabo estrategias pedagógicas en el aula de 4 años, bajo mi responsabilidad como docente de dicho grupo etario. Estas acciones, que se iniciaron en octubre de 2023, incluyeron talleres, sesiones de aprendizaje y tareas de investigación centradas en juegos cooperativos, realizados principalmente en las áreas de Psicomotricidad y Comunicación. Las actividades tuvieron una duración de 6 meses.

1.2.2. SECCIÓN Y NÚMERO DE ESTUDIANTES

Se registró el número de alumnos matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca.

Tabla 1

Estudiantes de la IEI N° 70 caminaca 2023

Edad	Sección	Cantidad de niños
3 años	U	8
4 años	U	14
5 años	U	11
Total	3	33

Nota: https://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/cecod_mod=0538637&anexo=0

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Como justificación de carácter teórico, el estudio de la investigación ofrece una exploración fructífera fundamentada en diversas disciplinas como psicología, educación, y sociología respaldando como parte esencial la comunicación asertiva, puesto que fomenta relaciones más saludables y efectivas reduciendo las barreras emocionales con el entorno siendo estas aplicadas en la vida cotidiana como señala Jara et al. (2018) A través de la transmisión de actitudes, valores, ideas, adquisición de destrezas y habilidades, el aprendizaje social aumenta nuestro conocimiento, lo mencionado permitirá contribuir a estudios actuales.

Como justificación de carácter metodológico, este estudio contribuye una alternativa metodológica adaptable, proporcionando técnicas e instrumentos para recoger información con el objetivo de simplificar la obtención de datos acerca de los efectos de juegos cooperativos en la comunicación asertiva de los niños en la etapa preescolar, de acuerdo a lo que manifiesta Hernandez (2014) esta utilidad metodológica favorece efectivamente en estudios posteriores.

En aspectos prácticos, los hallazgos de la investigación, favorece directamente en el fomento de la comunicación asertiva en los preescolares; lo que permitirá, Una vez que se conozcan los resultados de este estudio, plantear alternativas de mejora plasmándolas en la organización de las sesiones de enseñanza de los docentes donde los juegos cooperativos fomentarán en los niños el desarrollo de la comunicación asertiva.

Estas tres justificaciones, describen el fondo del por qué y para qué de este estudio describiendo la relevancia de cultivar la habilidad de comunicación asertiva conexos en espacios educativos ofreciendo soluciones prácticas a los desafíos actuales y futuros que contribuyen a tener relaciones saludables en diversos contextos.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la eficacia que tiene los juegos cooperativos en el desarrollo de la comunicación asertiva de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 del distrito de Caminaca, Provincia de Azángaro 2023.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía en niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 del distrito de Caminaca, Provincia de Azángaro.
- b) Describir la efectividad de los juegos cooperativos en la resolución de conflictos de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 del distrito de Caminaca, Provincia de Azángaro.
- c) Analizar la eficacia que tiene la aplicación de juegos cooperativos en la gestión de emociones de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 del distrito de Caminaca, Provincia de Azángaro.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales

Alarcón y Aviles (2021), en su estudio de enfoque cuali-cuantitativo, se centró en examinar la relevancia de que en los infantes de cuatro a cinco años se desarrolla la inteligencia emocional a través de comunicación asertiva, mediante la revisión de literatura, la realización de entrevistas y encuestas, así como el análisis estadístico. La investigación no experimental tuvo un alcance correlacional y se utilizó una variedad de técnicas e instrumentos, incluidas encuestas y entrevistas, así como cuadros estadísticos y escalas de Likert. La población incluyó 105 participantes, incluyendo 51 estudiantes, un director, 6 profesores y 47 representantes la misma fue su muestra. Los hallazgos señalan que la mayor parte de los participantes en la encuesta desean tener una guía didáctica de la comunicación asertiva entre niños y padres. En conclusión, los maestros sabían muy bien lo importante que era la inteligencia emocional y la habilidad para comunicarse de manera asertiva manifestando que se deben investigar otras acciones o métodos para fomentar el crecimiento de la inteligencia emocional infantil.

Por otra parte Mero y Cagua (2022), tuvo como propósito investigativo presentar un plan de acciones recreativas para estudiantes de 6 a 8 años con trastornos del espectro autista diseñado para fortalecer habilidades de comunicación asertiva durante el año escolar 2021–2022 en la Unidad Educativa Luz de Dios. Con una población de 160 participantes, llevó a cabo la investigación mediante un diseño de campo descriptivo cuantitativo utilizando técnicas de encuesta y guías de observación la misma porción del muestreo fue intencional. Los resultados indicaron que los niños carecían de atención y comunicación asertiva, concluyendo que el juego abarca una gran complejidad para desarrollar diferentes habilidades y destrezas psicomotrices entonces el juego ha evolucionado en una herramienta excelente para brindar asistencia a los niños con NEE durante la adquisición de conocimientos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Gonzales (2020), en su estudio, buscó establecer los grados de conducta asertiva en niños de cinco años en el año 2019, realizado en la Institución Educativa Inicial N° 424 Jesús María, ubicada en el distrito de Manantay, Pucallpa. La investigación se centró en un enfoque básico, con un diseño cuantitativo y descriptivo con un total de 99 niños como población y su muestra no probabilística se eligieron intencionadamente 30 niños de 5 años y el instrumento de investigación utilizado para recoger datos fue una lista de cotejo. Los resultados procesados mediante estadísticas descriptivas mostraron que el 40% de niños no mostraron autoafirmación de sentimientos positivos o negativos, mientras que el 60% de niños sí lo hicieron. Concluyendo que la mayor parte de los niños muestran las características de esta habilidad.

Del mismo modo Carrion (2022), su estudio centró en investigar la conexión entre el aprendizaje y la comunicación asertiva durante el año 2021, en alumnos bilingües de 8 a 12 años pertenecientes al colegio N° 50414, ubicado en Caicay, Cusco. Empleó el método de estudio basado en datos cuantitativos, utilizando un diseño no experimental, correlacional para examinar cómo las variables se relacionan entre sí. Se consideró un estudio de corte transversal, su población y muestra estaba compuesta por 37 educandos y método de encuesta. En cuanto a los resultados obtenidos, se determinó que el 56,8% de los alumnos mostraron un nivel de aprendizaje moderadamente adecuado, junto con un nivel satisfactorio en sus habilidades de comunicación asertiva. Por el contrario, el 10,8 % demuestra una comunicación asertiva insuficiente, además, el 16.2% de los estudiantes pueden comunicarse asertivamente bien. En conclusión, se observa que el aprendizaje de los alumnos mejora significativamente cuando se emplea la comunicación asertiva, asimismo la comunicación asertiva positiva tiene un impacto directo en los procesos educativos de la IE N°50414 en el distrito de Caicay-Cusco.

Aparicio y Cuentas (2023), el análisis de la bibliografía existente sobre asertividad en la comunicación describe y justifica cómo incide en el proceso de integración social de los niños de 9 a 12 años de la Asociación Chico Latino Choquepata, ubicada en Tipón, Cusco, durante el año 2021. La

investigación fue cuantitativa, básica y se realizó mediante un plan de estudio sin experimentación directa. que incluyó la totalidad de estudiantes como población y su muestreo censal de los 50 participantes. Los datos se recopilarán a través de encuestas y cuestionarios, para el análisis se utilizarán programas estadísticos como SPSS y Excel. Los resultados indican que la práctica de la comunicación asertiva contribuye directamente a mejorar la socialización de los niños. Esta conclusión se fundamenta en que la socialización cultural de los niños mejoró cuando se implementaron prácticas de asertividad y comunicación asertiva en las asociaciones.

2.1.3. Antecedentes locales

Flores (2023), quién tuvo como propósito de su investigación medir el grado de comunicación asertiva entre los alumnos de la Institución Educativa Secundaria Comercial N° 45 «Emilio Romero Padilla», ocurrida en Puno en el año 2022. con estudio de diagnóstico simple, constituida por una población de 995 educandos con muestra probabilística a través de la técnica muestreo estratificado los datos se recogieron mediante una encuesta, utilizando como soporte un cuestionario. Los resultados mostraron que el 55% de los estudiantes mostraban un grado reducido de comunicación asertiva. En conclusión, resalto que los alumnos de secundaria no poseen destrezas de comunicación asertiva, lo que indica que se deben tomar medidas para mejorar estas habilidades.

Mamani y Perez (2023), en su estudio tuvo el propósito investigar cómo juego cooperativo favorece el desarrollo del liderazgo transformacional en los niños de cinco años de la Institución Educativa de Nivel Inicial N° 245 «Cuna-Jardín Yunguyo» de Puno. Se adopto el enfoque cuantitativo, tipo y diseño preexperimental, seleccionando por conveniencia, se eligió una muestra no probabilística de 23 niños del grupo «B» de 5 años de edad, que forman parte de un total de 60 niños. Se realizo pruebas de entrada y salida para recopilar información el cual se examinó utilizando Microsoft Excel y SPSS 25, y se confirmaron los resultados con pruebas estadísticas no probabilísticas como T-Student y T-Wilcoxon. La prueba de hipótesis indica que el valor T estimado (0,000) es inferior al valor tabulado (0,05), lo que sugiere que el resultado es positivo. Esto implica que se descartó la hipótesis nula y se confirmó la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se deduce

que el juego cooperativo fomenta el crecimiento de la creatividad, la interacción social, la ética y el liderazgo transformacional en niños de cinco años, ayudándoles a encontrar nuevas formas de resolver conflictos, transmitir sus ideas y superar obstáculos.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.2.1. El juego

Gómez (s.f.), sobre el juego infantil, define como una actividad lúdica, voluntaria y natural, que no tiene un objetivo específico pero que es sumamente beneficiosa para el crecimiento del niño. Las cualidades propias de ser agradable, libre y natural son fundamentales en el juego, por lo que es vital garantizarlas mediante un acompañamiento inteligente.

Gallardo (2018), señala que; El juego es la actividad fundamental en la vida del niño, ya que potencia sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. El aprendizaje adquirido a través del juego se interioriza con mayor rapidez y eficacia. Por ello, se destaca la importancia de incorporar actividades lúdicas en el entorno escolar, ya que es más fácil motivar a los niños cuando recurrimos a lo que más les gusta “jugar”.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es una actividad crucial y esencial para el crecimiento humano, puesto que desempeña un papel importante en el desarrollo integral del niño durante sus primeros años de vida. Es una necesidad esencial ya que facilita la movilidad del niño, la interacción con los objetos y la formación de relaciones con los demás, elementos que se benefician precisamente a través del juego. Según estos autores, el juego de los niños en los denominados de juego cooperativo se caracteriza por siete elementos o atributos: disfrute, libertad, concentración en el proceso, acción, naturaleza ficticia, seriedad y compromiso.

Mateo (2014), señala que los juegos, según las habilidades que fomentan, pueden clasificarse en cuatro tipos: Psicomotores, cognitivos, afectivos y sociales.

2.2.1.1. Juego psicomotor

Este tipo de juego muestra el vínculo entre los procesos cognitivos y los movimientos corporales. Su principal objetivo es

fomentar las habilidades motrices a través del movimiento y la actividad física, que incluye los siguientes:

Juegos perceptivos y sensoriales: Promueven la discriminación sensorial y actúan como instrumentos fundamentales para el proceso de aprendizaje.

Aplicaciones motrices: Promueven la comprensión del formato corporal, la coordinación y la expresión a través del cuerpo.

2.2.1.2. Juego afectivo

El juego afectivo implica sentimientos, emociones, afecto y favorece el crecimiento del autoconcepto y la autoestima, destaca los siguientes juegos afectivos:

Juegos de rol o dramatización: Favorecen el crecimiento emocional, ayudando a superar preocupaciones, frustraciones y tensiones mediante la representación de escenarios y la alteración de la realidad.

Juegos de autoestima: Ayudan a mejorar la visión y valoración personal.

2.2.1.3. Juego cognitivo

Los juegos cognitivos mejoran y refuerzan las capacidades cognitivas donde algunos juegos cognitivos incluyen:

Juegos de manipulación y construcción: Fomentan la inventiva, potencian la concentración y mejoran la capacidad de concentración.

Juegos de experimentación: Fomentan la exploración y estimulan la manipulación activa de objetos o materiales.

Juegos de memoria y atención: Potencian la capacidad de observación y refuerzan la concentración.

Juegos de lenguaje: Mejoran la comunicación, fomentan la expresión verbal y amplían el vocabulario.

Juegos de imaginación: Favorecen la representación simbólica, promueven la expresión verbal, potencian la resolución de problemas y fomentan la creatividad.

2.2.1.4. Juego social

Los juegos sociales se distinguen por su ejecución en equipo, fomentando la interacción entre los jugadores, la unidad del grupo y el proceso de socialización, estas engloban este tipo de juegos

Juegos simbólicos: Suponen la ilustración de circunstancias, elementos o personajes (reales o ficticios) que no se encuentran en el juego, fomentando la creatividad al “crear como si fuera...”.

Juegos de reglas: Se basan en un conjunto de normas o pautas que los participantes deben asimilar y cumplir para alcanzar el objetivo propuesto.

Juegos cooperativos: Estos juegos fomentan la cooperación grupal, en la que los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo compartido.

2.2.2. Juegos cooperativos

Asimismo, Garaigordobil y Fagoaga destacan que los juegos cooperativos se distinguen por promover la colaboración recíproca entre los participantes para alcanzar objetivos compartidos. Estos juegos promueven la comunicación, la unidad del grupo y la confianza, fomentando principios como la aceptación, el trabajo en equipo y el compartir. En esta categoría se incluyen tanto los juegos de representación colectiva anteriormente mencionados, como los juegos motores y los juegos basados en reglas, que incorporan la participación activa, el apoyo recíproco y el trabajo colaborativo como componentes fundamentales.

Según Caceres et al. (1995), los juegos cooperativos se caracterizan por la ausencia de competencia entre sí, ya que trabajan de manera conjunta para lograr una meta compartida. Todos los participantes tienen el mismo objetivo, en este tipo de juego el resultado es que todos son igualmente afectados por el éxito o el fracaso, dependiendo si el grupo logra o no alcanza su meta.

Velázquez (2004), precisa que las personas trabajan juntas para superar desafíos compartidos en lugar de competir. Esto se conoce como juego cooperativo, no se trata de vencer a los demás en ningún momento. Esta cualidad única facilita a los participantes a progresar en sus destrezas sociales y fomentando la empatía, la cooperación, la solidaridad y el diálogo.

Asimismo Cerchiaro et al. (2019), dice que los juegos cooperativos son herramientas poderosas para promover el crecimiento prosocial en los niños. Su habilidad para fomentar comportamientos positivos en lugar de

comportamientos competitivos, agresivos o antisociales es la razón de esto. Los niños tienen la oportunidad de desarrollar un conocimiento más profundo de sí mismos y de los demás y desarrollar habilidades prosociales fundamentales. Estos juegos han demostrado ser eficaces para fomentar la empatía y la capacidad de adoptar diferentes perspectivas, elementos clave para desarrollar un razonamiento prosocial basado en la atención a los demás.

Para este estudio se consideró a Garaigordobil (2013), quién organiza el juego cooperativo en las siguientes dimensiones:

2.2.2.1. Cooperación

Garaigordobil (2013), la cooperación en los juegos implica colaborar entre jugadores a fin de lograr una meta compartida. El propósito de los jugadores en estos juegos están estrechamente relacionados, por lo que solo pueden lograr sus propios objetivos si los demás jugadores también logran sus propios objetivos. Esto crea una dinámica relacional en la que las ganancias que busca cada miembro del grupo benefician a los demás jugadores.

Torrijos (2013), dice que las actividades cooperativas son aquellas en las que todos trabajan juntos para lograr un objetivo compartido, se apoyan mutuamente, no hay individualismo ni exclusión de nadie y el grupo actúa de manera unificada.

Morantes (2019), ratifica que la cooperación es una habilidad esencial para resolver tareas y problemas en conjunto, fundamentada en relaciones de reciprocidad en lugar de jerarquías de poder o control. Las actividades cooperativas son la manera más efectiva de aprender a compartir, socializar y preocuparse por los demás. De este modo, al colaborar en dirección a una meta compartida, las actitudes destructivas se convierten en positivas y constructivas.

Ministerio de Educación (2022), afirma que; las cooperaciones resultan más productivas que las competencias, especialmente en actividades vinculadas a la producción de conceptos, la solución de dificultades y la creación de un producto. Los equipos que trabajan juntos presentan cualidades superiores a los grupos en competencia en varios

aspectos, como la coordinación de esfuerzos, la asignación de tareas, la claridad en la comunicación y productividad en unidad de tiempo.

2.2.2.2. Participación

Garaigordobil (2013), todos en el grupo juegan activamente, sin que haya eliminados ni perdedores. La meta principal es alcanzar objetivos en equipo, y cada participante desempeña un papel importante en el juego para lograrlo.

En consonancia con Morantes (2019), la participación tiende a ser selectiva y discriminatoria, los juegos cooperativos aprecian y fomentan la implicación de cada persona en el grupo como una habilidad fundamental. Todos se sienten comprometidos y confiados al participar simultáneamente en el juego y en la búsqueda de respuestas.

Teodorico (2006), añadio a lo anterior, la colaboración de cada individuo para lograr una meta compartida se centra en la motivación de participar, en lugar de ganar o perder. Al enfocarse en el proceso, tanto el profesor como los alumnos pueden reconocer los aspectos personales y grupales empleados a fin de alcanzar los objetivos, las cuales se logran con la contribución de cada individuo.

2.2.2.3. Diversión

Garaigordobil (2013), señala que el objetivo con estos juegos es crear un ambiente donde los integrantes del grupo disfruten y participen de manera auténtica y fructuosa con sus pares.

Calvo (2018), revela que la diversión es una gratificación por el aprendizaje porque mejora nuestra capacidad para reconocer patrones. [...] El aprendizaje no surge de la diversión, sino que es el resultado del mismo.

Como afirma Morantes (2019), los niños en un entorno recreativo tienen la libertad de participar en actividades que siguen un tiempo, un lugar, normas y objetivos específicos. Los niños cambian su perspectiva sobre su situación cuando comprenden el contexto. Si las reglas son claras para ellos, realizarán las actividades de manera fluida y evaluarán su propio desempeño. El enfoque se centra únicamente en disfrutar cuando se establecen normas..

2.2.3. Comunicación asertiva

Comunicarse asertivamente es fundamental para el crecimiento socioemocional de los preescolares. La comunicación asertiva les permite relacionarse de manera efectiva con sus compañeros, profesores y otros adultos. Además, establece las bases para una comunicación positiva a lo largo de su vida.

Amayuela y Mieles (s.f.), dice que la habilidad de un individuo para comunicar lo que siente, piensa y sus puntos de vista de forma precisa y adecuada sin transgredir los derechos de los demás se conoce como asertividad. Esto incluye interactuar de manera efectiva, usar expresiones claras, respetarse a uno mismo y a los demás, como principio profundo, el respeto a los demás depende del respeto de sí mismo.

Citando a Castro y Calzadilla (2021), comunicarse asertivamente mejora la confianza en uno mismo, la percepción personal, la autoestima y la concepción de uno mismo tanto a nivel personal como profesional. Además, reduce el estrés y mejora la gestión de conflictos, asimismo fomenta la salud y las relaciones interpersonales sin lugar a dudas, mejora la comunicación que es un componente esencial para la dirección de los procesos educativos.

Del mismo modo señalo que; las habilidades emocionales personales y sociales están relacionadas con la capacidad de ser asertivo. Una persona asertiva puede sentir tanto sus propias emociones como las del interlocutor, por lo que debe actuar correctamente en el momento correcto. Una persona puede practicar el asertividad para transformar la comunicación en un entorno seguro y confiable, fomentar relaciones interpersonales positivas y crear entornos positivos para interactuar con los demás.

Bernal et al. (2022), expresa que; es la habilidad de comunicar ideas de manera clara y comprensible es lo que hace que la comunicación asertiva sea importante. Esta habilidad adquiere importancia en el ámbito educativo, como en las aulas, debido a las diferentes perspectivas presentes, en este escenario, el asertividad fomenta el respeto hacia las opiniones propias y ajenas en las discusiones con profesores y estudiantes. Lo cual mejora el estado emocional y mental efectivo en los educandos al fomentar el intercambio constructivo de ideas.

Para el presente estudio se consideró a Nuques (2023), quién manifiesta que el asertividad en preescolares es la habilidad para comunicar respetuosamente lo que sienten, piensan, desean y opinan sin causar prejuicio a otras personas. En niños de tres a cinco años es esencial la habilidad de comunicarse asertivamente ya que fomenta la evolución de la inteligencia emocional contribuyendo a las conexiones interpersonales a través de estímulos de comunicación, así como el autocontrol y las habilidades sociales y cognitivas. Por lo tanto, comunicarse asertivamente es esencial para el crecimiento integral de los preescolares, tanto en casa como en el jardín ya que resulta crucial absorber la enseñanza y mejorar en el ámbito personal.

2.2.3.1. Empatía

Castro y Calzadilla (2021), enfatiza que la empatía es la capacidad de adoptar perspectivas externas aceptando sus puntos de vista, incluso si no compartimos necesariamente sus opiniones. Entonces comunicar nuestras opiniones al interlocutor sin renunciar a nuestros derechos, lo que genera una disposición positiva en la otra persona se conoce como aserción empática.

Goleman (2012), indica que el desarrollo de la empatía requiere la capacidad de reconocer nuestras emociones. Nos volvemos capaces de entender mejor las emociones de quienes nos rodean a medida que nos volvemos más receptivos a nuestras propias emociones.

Goleman (1999), alude que nuestro radar social es la empatía su naturaleza incluye la habilidad de entender el sentir de los demás sin esperar que se expresen verbalmente. Aunque las personas rara vez hablan directamente sus emociones se comunican constantemente a través de señales como el lenguaje facial, la entonación de voz y otros canales no verbales. El uso de habilidades emocionales cruciales, como la autoconciencia y el autocontrol, es necesario para entender estas formas de comunicación sutiles.

Sensibilidad

Goleman (1999), señala que el sufrimiento empático es una experiencia común cuando nos sentimos profundamente afectados por el dolor de alguien cercano. Al preocuparnos por un amigo que enfrenta

desafíos, podemos experimentar sentimientos similares. Este fenómeno ocurre cuando una persona especialmente empática se expone a las emociones negativas de otra persona y no tiene las habilidades de autorregulación necesarias para aliviar su propio sufrimiento empático.

Según Pineda citado por Santos (2023), las personas nacemos como una fuente única, un manantial que surge y empieza su viaje en el mundo sensible. Que nuestro encuentro temporal permita que cada uno de nosotros fluya libremente, discurriendo como un río fresco y creciente, para que no supongamos como maestros ni una presa ni una canalización ni un desvío.

Martínez (2021), argumenta que; la capacidad humana de reaccionar a las experiencias de manera intuitiva, racional, emocional y conductual, lo que permite una adaptación a la vida que lleva a una autorrealización única. Esto implica comprender el mundo en su totalidad, comprender a los demás desde sus perspectivas, aprender a ser uno mismo, organizar los apegos y manejar la sensibilidad, la racionalidad y el temperamento de manera adecuada, lo cual genera estados de plenitud o vacío.

Escucha activa

Teniendo en cuenta a Goleman (1999), para asegurarse de comprender correctamente, la "escucha activa" implica ir más allá de las palabras expresadas y repetir lo que se ha escuchado. La validación de una escucha precisa indica una respuesta correcta, incluso si implica cambiar la acción que se está tomando actualmente, sin embargo, hay un debate sobre cuántos cambios deben hacerse en función de lo que la otra persona dice.

A juicio de Castro y Calzadilla (2021), la práctica de la escucha activa es fundamental porque requiere prestar mucha atención a cada palabra que el interlocutor dice. Es importante mostrar interés tanto a través de la comunicación no verbal como a través de las palabras. Se fomenta la empatía al ponerse en la posición del interlocutor, al adoptar esta actitud se comprenderá mejor su mensaje profundo. De esta manera, aprende a contrarrestar sus argumentos si es necesario.

Empleando las palabras de Aguilar (1987), la capacidad de escuchar se destaca por ser muy selectiva; la información que va en contra de nuestras creencias personales tiende a ser descartada de inmediato, mientras que la información que apoya nuestras creencias se asimila y resalta por completo.

Imitación

A juicio de Goleman (2012), el desarrollo de la empatía en los niños se ve afectado por cómo las demás personas responden al sufrimiento de los demás. La imitación en este sentido, ayuda a los niños a desarrollar una variedad de respuestas empáticas, especialmente al brindar ayuda a aquellos que lo necesitan.

Aldea (2004), agrega que; Los niños imitan primero modelos reales, personajes de televisión o personajes de dibujos animados sin distinguir. Los niños no imitan automáticamente todo lo que ven; su influencia de los medios va más allá de la mera imitación porque seleccionan solo algunos de los muchos comportamientos, imágenes, actitudes y valores que ven.

Por otro lado Torrijos (2013), menciona que; la imitación está relacionada con el entorno social del niño porque es allí donde se desarrollará su comunicación y comportamiento. Esto implica que la imitación desempeña un papel fundamental en el desarrollo y la formación de los niños.

2.2.3.2. Resolución de conflictos

Goleman (1999), considera que las personas diestras son excepcionalmente buenas en la resolución de conflictos porque pueden identificar cómo surgió el problema e implementar acciones requeridas para calmar a las partes involucradas.

Para encontrar una solución que promueva la paz y beneficie a todas las partes involucradas, reconocemos las diferencias entre diversas perspectivas e intereses y las abordamos de manera adaptable. Consideramos los recursos y limitaciones disponibles. Siempre buscamos una solución que satisfaga a ambas partes. resolver un conflicto de manera pacífica, la negociación y la mediación son fundamentales.(Ministerio de Educación, 2022a)

Para llegar a una resolución que no solo evite el conflicto físico, sino que también beneficie a todas las partes involucradas, identificamos las diferencias entre diversas perspectivas y objetivos y las gestionamos de manera flexible. (Ministerio de Educación, 2022c)

Manejo de conflictos

Con base en Ugalde (2009), los principales conflictos en la educación infantil se centran en la interrelación que existe entre niños y niñas así como los problemas de identidad y baja autoestima durante esta etapa egocéntrica, estos conflictos se intensifican. Es crucial distinguir entre ser egocéntrico y egoísta. El primero implica percibir el mundo desde la propia perspectiva sin entender la perspectiva de los demás; el segundo implica comprender la perspectiva de los demás, pero elegir no hacerlo, priorizando sus propios intereses sobre los de los demás.

Como señala Pereira (2012), indica que: El enfoque consiste en desarrollar y utilizar habilidades de discusión con personas de confianza, detallando la situación, cuando se identifican los conflictos en su fase inicial. Esto facilita la toma en consideración de los problemas y su asignación de un período de reflexión, también conocido como "período de enfriamiento", antes de tomar las medidas necesarias para solucionarlos. Es esencial considerar las preferencias y gustos de cada una de las partes en conflicto durante este período de enfriamiento.

Briones (2020), afirma que las personas que poseen esta habilidad pueden manejar situaciones tensas y personas difíciles con cortesía y cuidado. Además, son capaces de identificar posibles conflictos, aclarar las discrepancias y ayudar a moderarlos. Se fomenta la conversación sincera. Desarrollan soluciones que son beneficiosas para todos.

Mediación

Como plantea Ugalde (2009), la mediación es la fase donde un mediador colabora con las partes en disputa a comunicarse y discutir. El mediador, en contraste con un conciliador, no propone soluciones, sino que ayuda a las partes a tomar decisiones y generar sus propias

opciones. La mediación voluntaria y confidencial permite un equilibrio adecuado entre la lógica y las emociones.

Dicho con palabras de Cascón (s.f.), cuando las partes afectadas han agotado todas las opciones para resolver el conflicto por sí solas, cuando la presencia de la violencia o la ausencia de comunicación les impiden hacerlo, la mediación se utiliza como una herramienta durante el proceso de resolución de conflictos. En tales circunstancias, las partes tienen la opción de solicitar la participación de un tercero para ayudarlos a establecer un procedimiento equitativo. Esto implica restablecer el dialogo y crear un entorno que fomente la resolución de conflictos.

M. Martínez, (2018), enfatiza: La mediación es parte de un enfoque completo para promover la convivencia positiva, que se basa en los beneficios del modelo punitivo y relacional y se basa en la reparación, la reconciliación y la resolución. La estrategia de mediación ha demostrado ser muy útil, independientemente del modelo que se utilice, ya que enseña a los participantes en conflictos cómo tratar el conflicto.

La mediación según Merchán (2019), el enfoque de mediación, que pone a los estudiantes en el centro, es una estrategia pedagógica efectiva para desarrollar estrategias de autorregulación que garantizan una resolución pacífica de conflictos. Las familias y las instituciones educativas en este contexto no solo ayudan a fomentar una cultura de convivencia, sino que también sirven como lugares donde se pueden abordar los conflictos de manera democrática.

Negociación

Ugalde (2009), la negociación significa que las partes involucradas conversan y toman decisiones sobre el procedimiento y el resultado sin la intervención de un tercero.

Como hace notar Goleman (1999), la negociación se basa en el diálogo, la empatía y la creatividad para encontrar soluciones justas y equitativas. La capacidad de comunicarse de manera efectiva, comprender las motivaciones detrás de las posiciones de cada parte y trabajar hacia un consenso son habilidades clave en este proceso.

En tal sentido Bisquerra y Pérez (2007), dice la negociación es la habilidad de solucionar desacuerdos de forma pacífica teniendo en cuenta los puntos de vista y las emociones de los demás.

2.2.3.3. Gestión de emociones

Desde la posición de Aguilar (1987), en lugar de ignorar o rechazar las emociones, lograr un control emocional efectivo implica dirigir y gestionar las emociones de manera que no alcancen niveles de intensidad que puedan provocar respuestas ineficaces en nuestras interacciones con los demás.

Bisquerra y Pérez (2007), indica que es la capacidad de redirigir estados emocionales comunes a otros que necesitan ser controlados es la base de la habilidad para manejar situaciones emocionales. Además, implica la capacidad de influir en los sentimientos de los demás.

Según Cornejo (2022), gestionar nuestras emociones nos ayuda a concentrarnos en nuestros objetivos, evita disputas innecesarias, facilita la expresión emocional y fomenta la empatía.

Reconocimiento de emociones

La conciencia personal es la base de la capacidad fundamental para manejar las emociones, que nos permite controlar y ajustar nuestros sentimientos según las circunstancias. Goleman (2012), ratifica que la destreza emocional esencial como la habilidad de percibir y entender los sentimientos sirve como base para el cultivo de diversas habilidades emocionales, entre ellas las destrezas de dominar las propias emociones.

Según Ugarriza (2001). la autoconciencia emocional es la capacidad de identificar y comprender las propias emociones y sentimientos, discernir entre ellos y comprender las subyacentes detrás de estos; Podemos identificar nuestras emociones, nombrarlas, y entendemos tanto nuestras propias emociones como las de los demás de cómo afectan su conducta.(Ministerio de Educación, 2022b)

Por otro lado Bisquerra y Pérez (2007), indica que, ser consciente de las propias emociones implica tener la capacidad de reconocer y categorizar de manera precisa los propios sentimientos y

emociones. Podría explorar sentir diversas emociones y notar la dificultad de tener conciencia de los propios sentimientos en virtud a dinámicas inconscientes o falta de atención selectiva.

Expresión emocional apropiada.

De acuerdo con Goleman (2012), la manifestación de las emociones son una parte importante del vocabulario de la educación social y también determinan cómo afectan nuestras emociones a los demás. La comprensión y la aplicación adecuadas de estas, nos permite generar el impacto más beneficioso, mientras que su desconocimiento provoca efectos emocionales negativos.

Bisquerra y Pérez (2007), señala que, la habilidad para comunicar los sentimientos de manera adecuada: es la habilidad para entender que el estado emocional interior no necesariamente tiene que ser reflejado exactamente en cómo se muestra externamente, ya sea en uno mismo y en los demás. En niveles más desarrolladas de madurez, esto incluye comprender de como mostramos nuestras emociones en los otros y la habilidad para tenerlo en cuenta al mostrarnos a nosotros mismos y a los demás.

Oliveros (2018) indica:

El término "expresión emocional adecuada" alude a la habilidad de comunicar sentimientos de manera eficaz. Significa entender que el estado emocional interno no siempre debe manifestarse de la misma manera en el exterior. Debido a esto, es esencial comprender la expresión emocional en los aspectos hablados y no hablados de la persona.

Autorregulación emocional.

Castro y Calzadilla (2021), expresa que la autorregulación o autocontrol tiene como objetivo evitar la represión de las emociones, ya que cada emoción tiene su propia importancia y significado. El objetivo es expresar las emociones de manera adecuada, coherente y en línea con el contexto de la comunicación, sin menoscabar la dignidad de los demás.

Goleman (1999), revela que la autorregulación emocional no se limita a controlar los impulsos o reducir el estrés; también puede

generar una emoción intencionalmente, incluso si esta es desagradable. Del mismo modo que la colaboración entre los centros ejecutivos y emocionales en la región prefrontal es esencial para la capacidad de autorregularnos, que implica la regulación de impulsos y emociones conflictivas. La esencia central de las cinco competencias emocionales como; autocontrol, confiabilidad, integridad, adaptabilidad e innovación se compone de estas dos habilidades esenciales: la gestión de impulsos y la afrontación de contratiempos.

Como expresa Ugalde (2009), se requiere una buena comprensión de uno mismo y la capacidad de controlar nuestras emociones para lograr la regulación emocional. Es importante destacar que el control no implica la limitación de las emociones, sino su expresión adecuada frente a las personas en el momento adecuado. Consiste en dirigir nuestros impulsos hacia lo que buscamos racionalmente y establecer un equilibrio saludable entre la razón y las emociones.

Por otra parte Oliveros (2018), dice; las ideas facilitan el desarrollo emocional, intelectual e individual, permitiendo así la gestión de los sentimientos en diversas circunstancias de la vida.

Con base en Bisquerra y Pérez (2007)

Es necesario gestionar los propios sentimientos y emociones. Esto abarca varios aspectos, tales como: controlar la impulsividad (ira, violencia, comportamientos arriesgados); Aceptar la frustración para evitar emociones negativas (ira, estrés, ansiedad, depresión) y continuar esforzándose para conseguir los objetivos pese a las adversidades; Igualmente, la habilidad de aplazar gratificaciones inmediatas en favor de otras a largo plazo que sean más significativas, entre otras cosas.

2.3. Definición de términos

Autorregulación emocional: Una habilidad esencial para la vida es el manejo de sí mismo, la habilidad para dirigir y gestionar de manera consciente las emociones, sentimientos e impulsos se conoce como saber cómo dominar y gestionar estos aspectos. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2020)

Colaboración: Colaborar o ayudar a alguien en ejecución de una tarea. (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Comunicación asertiva: Es expresar sentimientos o pensamientos defender sus puntos de vista sin dañar a nadie. Incluso si no tiene significado, es una expresión fluida, confiable y respetuosa. (Ministerio de educación, 2022)

Confianza. Seguridad que alguien tiene en sí mismo. (RAE, s.f., definición 2).

Cooperación: Definida como trabajar juntos para lograr objetivos o beneficios mutuos, es una destreza fundamental para la existencia. Se valoran las habilidades de cooperación en muchos aspectos de la vida, incluido el trabajo en equipo, el liderazgo, la construcción de consensos, la asociación, el respeto, la aprobación de comentarios y la solución de disputas. (UNICEF, 2020)

Diversión: Se refiere a la acción de disfrutar o divertirse. A su vez, la diversión se refiere al placer, la alegría o el entretenimiento que se obtiene participando en actividades agradables o que producen satisfacción (RAE, s.f., definición 1).

Empatía: Es esencial para la inteligencia emocional, imprescindible para las relaciones interpersonales y la gestión de conflictos en diversas circunstancias. Se caracteriza por su capacidad para comprender las emociones de otras personas sin juzgarlas, lo que le facilita compartirlas con ellas. (UNICEF, 2020)

Escucha activa: La capacidad de escuchar activamente está estrechamente relacionada con el respeto por la diversidad. Respeta a los demás y está dispuesto a aceptar nuevas perspectivas. (UNICEF, 2020)

Expresión emocional apropiada: Es la habilidad de enunciar y transmitir emociones de manera adecuada y respetuosa en situaciones específicas (MINEDU, s.f.)

Gestión de emociones: La habilidad de gestionar las emociones depende de la conciencia de uno mismo. Esta destreza fundamental nos permite controlar y ajustar nuestras emociones según las circunstancias (Goleman, 2012).

Imitación de comportamientos: Los niños imitan la angustia de los demás, podrían estar expresando una manera de entender los sentimientos de otras personas. Este comportamiento podría ser una forma de empatía incipiente, en la que intentan imitar las expresiones de angustia de los demás para comprender y conectarse con ellos.(Goleman, 2012).

Juegos cooperativos: Se caracteriza por la ausencia de ganadores y perdedores porque todos tienen la posibilidad de obtener beneficios sin necesidad de perder a nadie. Son actividades recreativas tiene como objetivo que todos colaboren para lograr un objetivo grupal. Por lo tanto, en estas circunstancias, todos colaboran en lugar de competir para lograr el objetivo común (Granado y Garayo, 2015).

Manejo de conflictos: Definir el problema, mi estado de ánimo, lo que hice mal y cómo corregirlo (MINEDU, 2022).

Mediación: Actividad realizada por una persona confiable de quienes tienen intereses contrapuestos para prevenir o resolver un litigio. (RAE, s.f., definición 2).

Mutua implicación: Los grupos se fortalecen cuando sus miembros pueden confiar en el apoyo de los demás. Como resultado, surge una interdependencia positiva que fomenta un sentimiento de apoyo recíproco, lo que lleva a los estudiantes a dependerse y respaldarse mutuamente para avanzar juntos hacia una meta compartida aprender (Granado y Garayo, 2015).

Negociación: Es un procedimiento mediante dos o más partes se comunican entre sí con el fin de llegar a un acuerdo sobre intereses que parecen estar en desacuerdo. Incluye la capacidad de trabajar juntos utilizando habilidades de comunicación asertivas y respetuosas. (UNICEF, 2020)

Participación: El empoderamiento a nivel individual y comunitario se puede alcanzar a través de la participación, que significa involucrarse e influir en acciones, decisiones y procesos. La implementación de esta acción implica fortalecer la democracia y proteger los derechos humanos. (UNICEF, 2020)

Reciprocidad: Correspondencia mutua de un individuo u objeto con otro (RAE, s.f., definición 1).

Reconocimiento de emociones: Consiste en reconocer las emociones personales, darle un nombre (crear un vocabulario emocional), entender los sentimientos de otros y entender la conexión de los sentimientos, pensamientos y comportamientos de la misma manera que sus consecuencias.(Ministerio de educación, 2022)

Resolución de conflicto: Reconocer y abordar los conflictos o problemas implica tomar medidas para resolverlos. La divergencia de intereses y puntos de vista conducirá inevitablemente a esto. Para resolverlos de manera efectiva, es necesario examinar los medios y obstáculos disponibles para enfrentar esta oposición, con el propósito de alcanzar a una resolución que resulte satisfactoria tanto para una parte como para la otra. (Ministerio de educación, 2022)

Sensibilidad: Los sentimientos como la compasión, la humanidad y la ternura pueden influir fácilmente en la inclinación innata del ser humano. (RAE, s.f., definición 2).

Sintonización: Dicho de una persona: coincidir con otra persona en sus pensamientos o emociones (RAE, s.f., definición 2).

Socializar. Desde la perspectiva de la sociabilidad, participar en el juego contribuye a conocer mejor a los demás porque implica interactuar con personas. Estas interacciones lúdicas permiten la adquisición de normas de comportamiento y el autodescubrimiento(Garaigordobil y Fagoaga, 2006).

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Se crearon y ejecutaron diferentes actividades de aprendizaje para realizar este trabajo de investigación, las cuales se detallan en la tabla siguiente:

Actividades realizadas		Horas programadas	2023		2024			
			Nov.	Dic.	Mar.	Abr.	May.	Jun.
Actividades de aprendizaje	1	2	x					
	2	2	x					
	3	2	x					
	4	2	x					
	5	2	x					
	6	2	x					
	7	2	x					
	8	2	x					
	9	2	x					
	10	2		x				
Sistematización para el trabajo de investigación	6 meses				x	x	x	x

3.1.1. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Se ha creado una experiencia de aprendizaje y talleres para desarrollar las actividades de aprendizaje donde los talleres describen la planificación de los procesos de enseñanza como una práctica efectiva del docente.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO “EL MARAVILLOSO MUNDO DE LAS EMOCIONES: APRENDIENDO A NAVEGAR EN LAS AGUAS DE NUESTROS SENTIMIENTOS”

I. DATOS INFORMATIVOS

☒ DRE	: Puno
☒ UGEL	: Azángaro
☒ Institución Educativa	: 70 Caminaca
☒ Director	: María Justina Cañapataña Larico
☒ Docente	: Lisbeth Mary Mamani Huanca

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

La mayor parte de niños de cuatro años de la Institución Educativa 70, tienen complicaciones para tener una comunicación asertiva asimismo se frustran ante situaciones o acciones, no controlan sus emociones, dejan los materiales desordenados entre otros frente a estas situaciones realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué acciones realizamos y que sentimos al realizar dicha acción? ¿Cómo sentimos las emociones que surgen en su cuerpo? ¿De qué manera podemos expresar las emociones? Para ello, elaboramos esta experiencia de aprendizaje, donde se busca que los niños toman sus decisiones libremente, sean conscientes de las emociones que tienen de cómo lo expresan, uno de los desafíos principales será expresar con palabras y a través del arte sus sentimientos y pensamientos acerca de las emociones reconocer las emociones que surgen en ellos, imitan, describen, leen y plasman con dibujos sobre sus emociones y a través de ello logran comunicarse efectivamente.

III. DURACIÓN: Del 13 al 24 de noviembre.

IV. PROPÓSITO Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE ACTIVIDADES							
ÁREA	TÍTULO DE LA SESIÓN	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Conociendo las emociones	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	4 años Al ver imágenes en cuentos, etiquetas, carteles y otros medios visuales, puede reconocer características distintivas de individuos, figuras, animales, elementos u acciones.	Reconoce las cualidades distintivas de los personajes representados en las imágenes. Muestra comprensión de las ilustraciones que comunican emociones.	Lee una variedad de textos, apoyándose de imágenes y menciona lo que comprende de la información obtiene sobre las emociones. Y transmite en el juego las emociones positivas.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	Adivina mis expresiones	Se comunica oralmente en su lengua materna. - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una	4 años: Participa en conversaciones o escucha cuentos, mitos, adivinanzas y otras narraciones contadas oralmente. Hace preguntas sobre cosas que le gustaría entender o que no ha sido capaz de entender, y responde a las preguntas que se le hacen..	Toma parte en diálogos al escuchar las adivinanzas de las emociones, adivina, y responde preguntas.	Intercambia sus ideas al adivinar las emociones de las adivinanzas y responde preguntas.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	¿Puedo expresarme con asertividad?	- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada			Participa dando a conocer sus ideas acerca del relato y menciona como debemos de actuar.	Expresa sus ideas sobre cómo debe ser la comunicación ante los conflictos entre amigos.	Ficha de observación Cuaderno de campo

	Planificando y demostrando lo que puedo hacer solo junto a mis emociones	- Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	4 años Comunica sus necesidades, emociones e intereses y comparte sus vivencias al relacionarse con personas en su familia, escuela o comunidad local. Emplea vocabularios comunes, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y ajusta su tono de voz según la persona con quien habla y el objetivo de la comunicación: informar, pedir algo, convencer o mostrar agradecimiento.	Pone de manifiesto lo que necesita y comparte al relacionarse con los demás. Utiliza palabras, sonrisas, miradas, etc. para informar.	Utiliza palabras, sonrisas, miradas para comunicar lo que necesitan y cómo se sienten al interactuar con otros al momento de planificar.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	Te lo digo con mi cuerpo				Interactúa con sus compañeros mediante gestos, señas y movimientos corporales	Se relaciona con sus pares con miradas, sonrisas, señas y gestos a fin de comunicarse asertivamente.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	Expreso mis emociones con asertividad				Deduce las relaciones de causa y efecto, así como las propiedades de individuos, personajes, animales y elementos en narraciones, cuentos, leyendas y versos orales..	Deduce las relaciones causa – efecto de las experiencias vividas.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	La paleta de las emociones	“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias	4 años Busca de manera independiente una diversidad de materiales según lo que necesite e interese, y explora los efectos que surgen al mezclar diferentes materiales.		Manipula los materiales y construye una papeleta de las emociones, usa su lenguaje artístico y muestra los que realizó.	Ficha de observación Cuaderno de campo

			y creaciones.				
MATEMÁTICA	Clasificando las emociones	Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	4 años: Establece conexiones entre los objetos que percibe basándose en sus características visuales, comparando y agrupando aquellos que son similares y que tienen algún propósito, dejando otros elementos aparte.	Menciona, agrupa y establece relación entre las acciones y la emoción que siente ante las acciones. Menciona los nombres de las emociones.	Organiza sus ideas y agrupa estableciendo relación con las acciones que sienten. Nombra las emociones que está relacionando.	Ficha de observación Cuaderno de campo
PERSONAL SOCIAL	Tomando mis decisiones	Construye su identidad - Se valora así mismo - Autorregula sus emociones.	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	4 años Toma la iniciativa de llevar a cabo actividades de autocuidado, alimentación e higiene de forma independiente, destacando la relevancia de estos hábitos para mantener su salud. Participa activamente en actividades diarias y juegos con otros según sus intereses. Pone en palabras sus sentimientos, emplea gestos y movimientos corporales. Es capaz de identificar las emociones de los otros y demuestra empatía o intenta ofrecer apoyo.	Expresa sus ideas al tomar sus propias decisiones al realizar actividades grupales según su interés. Identifica la emoción que sintió.	Realiza actividades grupales y toma sus propias decisiones según su interés. Menciona la emoción que sintió.	Ficha de observación Cuaderno de campo

	Te cuento lo que aprendí de mis emociones y mi comunicación	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	4 años: Interactúa con adultos cercanos, juega con sus compañeros y participa en actividades colectivas en el aula.. Contribuye con sugerencias para juegos y establece normas, además de seguir las reglas establecidas por otros según sus propios intereses.	Intercambia sus ideas sobre lo que aprendió. Nombra las emociones que usa en sus comunicaciones.	Participa en actividades grupales al intercambiar sus ideas sobre lo que aprendió en la semana. Identifica y menciona las emociones	Ficha de observación Cuaderno de campo
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Los colores de las emociones	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos - Problematisa 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 indagación.	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió	4 años Describe las acciones tomadas para recabar información y cómo se compartieron los resultados, ya sea a través de registros visuales como dibujos o fotos, o verbalmente mediante explicaciones detalladas.	Explora los materiales de su entorno, observa y obtiene información al manipular y comunica los resultados al mezclar los colores y forma sus emociones.	Manipula los materiales de su entorno y mezcla los colores para pintar las emociones según su color.	Ficha de observación Cuaderno de campo

PSICOMOTRIZ	Tomo mis propias decisiones	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	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.	4 años Realiza acciones y juegos de forma autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, dar patadas y lanzar pelotas, entre otros. Mientras realiza estas acciones, expresa sus sentimientos explorando las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, controlando la fuerza y la velocidad mediante el control parcial del equilibrio.	Coordina sus movimientos al realizar acciones de manera autónoma al controlar su cuerpo.	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas al jugar con los demás y controla a su cuerpo.	Ficha de observación Cuaderno de campo
	El juego de las emociones				Juega con sus compañeros al jalar la lana de las emociones, desarrolla su motricidad.	Ejecuta acciones de manera autónoma, desarrolla su motricidad y expresa las emociones.	Ficha de observación
	Las acciones junto a las emociones				Realiza acciones de manera autónoma al jugar a clasificar las emociones con acciones.	Juega con los demás al expresar sus ideas con las emociones que se produce en ello. Se desplaza de manera autónoma.	Ficha de observación
	Somos super hábiles			4 años Reconoce las percepciones físicas y comprende las variaciones y exigencias del cuerpo, como la respiración y la sudoración durante el ejercicio. Relaciona tareas cotidianas con zonas específicas del cuerpo, nombrándolas de forma espontánea en diversos contextos. Demuestra comprensión del cuerpo (propio y ajeno) a través de diversos medios, destacando elementos	Demuestra su desarrollo motriz al desplazarse de un lugar a otro de manera autónoma.	Participa en un juego, coordinando sus movimientos de forma independiente al combinar habilidades motoras fundamentales.	Ficha de observación Cuaderno de campo

				como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos rasgos faciales.			
--	--	--	--	--	--	--	--

V. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE SE DEMUESTRAN
Enfoque intercultural	- Diálogo intercultural	- Promoción de un intercambio justo entre diferentes culturas a través del diálogo y el respeto recíproco.
Enfoque orientación al bien común	- Empatía - Solidaridad	- Sentir de manera afectiva lo que otra persona está experimentando y estar dispuesto a brindar apoyo y comprensión en sus circunstancias. - Estar siempre dispuesto a ayudar sin condiciones a personas que atraviesan escenarios dificultosos o comprometedoras.
Enfoque Igualdad de género	- Empatía - Igualdad y Dignidad	- Muestra empatía al identificar circunstancias de desigualdad de género, demostrando su capacidad para comprender y apoyar a las personas en sus sentimientos y necesidades emocionales. - Reconoce el valor intrínseco de cada persona, sin importar la diferencia de género.
Enfoque inclusivo	- Respeto por las diferencias	- Consideración del valor fundamental de cada persona y de sus derechos, con independencia de las discrepancias que puedan surgir.
Enfoque búsqueda de la Excelencia	- Flexibilidad y apertura - superación personal	- Capacidad para adaptarse a los cambios, modificando el comportamiento cuando sea necesario para alcanzar los objetivos en situaciones difíciles, con información nueva o en circunstancias desconocidas. - Abierto a aprender habilidades que mejorarán su rendimiento y aumentarán su satisfacción personal y con el entorno.

VI. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DEBE COINCIDIR CON SUS SESIONES

N°	SECUENCIA DE ACTIVIDADES Y TALLERES			
	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	ÁREA	TALLERES	ÁREA
1	Planificando nuestra comunicación junto a mis emociones	Comunicación	Somos super hábiles	Psicomotricidad
2	Conociendo las emociones	Comunicación	Las paletas de mis emociones	Comunicación
3	Tomando mis decisiones	Personal social	Tomo mis propias decisiones	Psicomotricidad
4	Adivina mis expresiones	Comunicación	El juego de las emociones	Psicomotricidad
5	Clasificando las emociones	Matemática	Las emociones son parte de mi	Psicomotricidad
6	Los colores de las emociones	Ciencia y tecnología	Las acciones junto a las emociones	Psicomotricidad
7	¿Puedo expresarme con asertividad?	Comunicación		
8	Expreso mis emociones con asertividad	Comunicación		
9	Te lo digo con mi cuerpo	Comunicación		
10	Te cuento lo que aprendí de mis emociones y mi comunicación	Personal social		

VII. RECURSOS Y MATERIALES

- Adivinanzas
- Imágenes de las emociones
- Colores
- Crayolas
- Platos de descartable
- Sorbetes
- Cinta
- Globos
- Vaso
- Témperas
- Pincel
- Papel bond
- Pelota de trapo

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MINISTERIO DE EDUCACION. (2016). *PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACION INICIAL*. Obtenido de PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACION INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



Firma del docente



Sello y Firma del director

y/o Sub director

3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 01

I. DATOS INFORMATIVOS

☒ DRE	: Puno
☒ UGEL	: Azángaro
☒ Institución Educativa	: 70
☒ Directora	: María Justina Cañapataña Larico
☒ Docente	: Lisbeth Mary Mamani Huanca
☒ Edad y sección	: Única
☒ Fecha	: 13/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	PLANIFICANDO NUESTRA COMUNICACIÓN JUNTO A MIS EMOCIONES
-----------------------------	--

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: COMUNICACIÓN		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna. - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	4 años: Comunica sus necesidades, emociones e intereses y comparte sus vivencias al relacionarse con personas en su familia, escuela o comunidad local. Emplea vocabularios comunes, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y ajusta su tono de voz según la persona con quien habla y el objetivo de la comunicación: informar, pedir algo, convencer o mostrar agradecimiento.	Pone de manifiesto lo que necesita y comparte vivencias al relacionarse con los demás. Utiliza palabras, sonrisas, miradas, etc. para informar.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Utiliza palabras, sonrisas, miradas para comunicar lo que necesitan y cómo se sienten al interactuar con otros al momento de planificar.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN - Lista de cotejo - Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	Promoción de un intercambio justo entre diferentes culturas a través del diálogo y el respeto recíproco.	
VALORES:		
- Diálogo intercultural		

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra gestiona el tiempo y los recursos que interesan a los niños para fomentar su autoconfianza.
MATERIALES	Imágenes, sobre mágico, papelote, plumón, colores.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	Asamblea: Se comprueba quién está presente, actualizan el calendario y la información meteorológica, repaso del itinerario del día y las tareas asignadas, se refuerzan las normas del salón y los niños comparten las actividades que hicieron en casa.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.

Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ella la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda amablemente a los niños y les pide que se coloquen en forma de "U". Luego, comenzará la actividad principal animándolos a sacar las imágenes del sobre especial: Saberes previos: Continúa preguntándoles: ¿Qué están realizando los niños en las imágenes? ¿La niña que está saltando cómo creen que se siente? ¿Por qué? Problematicación: La docente le preguntará ¿cómo expresan sus emociones? Propósito: Se da a conocer el propósito de la sesión; El día de hoy enunciarán sus necesidades para planificar actividades, utilizando sus palabras, miradas y sonrisas.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
Antes del discurso: La profesora presenta algunas imágenes y hace una pregunta: ¿Qué acciones están realizando en las imágenes? ¿La niña por qué necesita ayuda? ¿Por qué? ¿Cómo creen que se siente la niña que bota humo? Durante el discurso: A través de un títere se realiza la lectura de; <i>"Las personas realizamos acciones todo el día y cuando necesitamos ayuda buscamos a alguien. Todos expresamos emociones diferentes ante cualquier situación, también es importante tener una comunicación adecuada para convivir entre nuestros compañeros"</i> . Después del discurso: En un papelote la docente pega unas imágenes: Los niños expresan sus necesidades sobre las emociones, tomando acuerdos y utilizando sus palabras, miradas y sonrisas al planificar. (comenta algunas de sus experiencias).	
CIERRE (15 MINUTOS)	
Evaluación: la docente entrega plastilina para modelar lo que más les agrada de acuerdo a la emoción sienten y les pregunta: ¿Qué te gustaría saber sobre las emociones?, ¿todas las personas tendremos emociones? ¿Cómo lo demostramos? Metacognición: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Tuve alguna dificultad para aprender? ¿Para qué me sirve lo aprendido?	

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
- Instrumentos de evaluación:
 Lista de cotejo.
 Cuaderno de campo.

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
TÍTULO:	SOMOS SUPER HÁBILES	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	4 años. Reconoce las percepciones físicas y comprende las variaciones y exigencias del cuerpo, como la respiración y la sudoración durante el ejercicio. Relaciona tareas cotidianas con zonas específicas del cuerpo, nombrándolas de forma espontánea en diversos contextos. Demuestra comprensión del cuerpo (propio y ajeno) a través de diversos medios, destacando elementos como la cabeza, los brazos, las piernas y algunos rasgos faciales.	
RECURSOS	EVIDENCIA	
- Pelota	Participa en un juego, coordinando sus movimientos de forma independiente al	

-	Telas	combinar habilidades motoras fundamentales.
---	-------	---

MOMENTOS DEL TALLER	
INICIO	
Asamblea: La docente y los niños se reúnen en una asamblea acuerdan reglas para colaborar juntos, en seguida les propone a los niños realizar un juego demostrando sus habilidades, les pregunta ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Calentamiento: Cada niño se mueve con las manos: hacia arriba, hacia adelante y hacia los lados, ya sea caminando, saltando o corriendo. Continuarán circulando hasta que la docente toque el silbato cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.	
DESARROLLO	
Exploración de material: La docente les muestra a los niños el material: - Pelota - Telas Expresividad motriz: La docente les dice a los niños jugaremos a los equipos de Vóley (juego cooperativo) para ello: 1. Vamos a formar dos equipos, cada equipo tiene los materiales 2. Pasar la pelota a otro equipo, el equipo que deja caer la pelota perderá sus puntos mientras el equipo contrario ganaran los puntos. 3. Realizan el juego (durante el juego la maestra orienta usar palabras positivas para la organización de cada equipo) Relajación: Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta: ¿Cómo se sienten? ¿qué parte del juego les gustó? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?	
CIERRE	
Verbalización: Junto a la docente dialogarán sobre el juego.	
OBSERVACIONES DEL TALLER	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 02

I. DATOS INFORMATIVOS

☒	DRE	: Puno
☒	UGEL	: Azángaro
☒	Institución Educativa	: 70
☒	Directora	: María Justina Cañapataña Larico
☒	Docente	: Lisbeth Mary Mamani Huanca
☒	Edad y sección	: Única
☒	Fecha	: 14/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:

CONOCIENDO LAS EMOCIONES

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: COMUNICACIÓN

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna - Obtiene información del texto escrito.	4 años: Al ver imágenes en cuentos, etiquetas, carteles y otros medios visuales, puede reconocer características	Reconoce las cualidades distintivas de los personajes representados en las imágenes. Muestra comprensión de las ilustraciones que comunican emociones.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

- Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	distintivas de individuos, figuras, animales, elementos u acciones.	Lee una variedad de textos, apoyándose de imágenes y menciona lo que comprende de la información obtiene sobre las emociones. Y transmite en el juego las emociones positivas.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		- Lista de cotejo - Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Búsqueda de la Excelencia	- Capacidad para adaptarse a los cambios, modificando el comportamiento cuando sea necesario para alcanzar los objetivos en situaciones difíciles, con información nueva o en circunstancias desconocidas.	
VALORES:		
Flexibilidad y apertura		

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra para fomentar la protección de la integridad de los niños administra el tiempo y los recursos que captan su interés.
MATERIALES	Canción, paletas de las emociones, imágenes del cuento, historia, colores y crayolas.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	Asamblea: Se comprueba quién está presente, actualizan el calendario y la información meteorológica, repaso del itinerario del día y las tareas asignadas, se refuerzan las normas del salón y los niños comparten las actividades que hicieron en casa.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra da una cálida bienvenida a los niños, les indica que se coloquen en una disposición en forma de "U", y comenzará la actividad significativa y cantan todos juntos (la maestra al cantar muestra las imágenes en paletas) los niños imitan la acción de la imagen en el cambio de paletas. ¿Qué es lo que siento por dentro? Te lo voy a decir Con mi cara con mi cuerpo Yo te lo digo así Cuando estoy contento, yo me veo así Y cuando estoy triste me pongo así A veces lloro y hago así Buah	
Saberes previos: La maestra está hablando con los niños, preguntándoles: ¿Sobre qué trata la canción? ¿Por qué el niño está llorando? ¿Qué pasa con su cuerpo cuando llora?	
Problematización: La docente le preguntará ¿Cómo creen que se llaman esas emociones y qué siente su cuerpo?	
Propósito: Se da a conocer el propósito de la sesión; Hoy van a leer, comprenderán las imágenes y mencionaran sus ideas de lo que comprendieron	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
Antes la lectura: La maestra exhibe algunas imágenes y hace la siguiente pregunta: ¿Qué acciones realiza cada imagen?	

¿Alguna vez se han sentido así? ¿Cuándo?

¿En qué momento se sienten así?

Durante de la lectura:

DESCUBRIENDO MIS EMOCIONES

Hola, somos Lucas y Leticia. Leticia cuenta: un día Lucas se enfadó porque no le quería prestar mis juguetes, luego se puso a llorar y me dijo que se sentía triste, pero le expliqué que me sentía asustada porque pensé que si lo prestara los va a romper, pero él es mi amigo, así que le presté y jugamos mucho, entonces Lucas se sintió muy feliz.

Después de la lectura:

La maestra les dice: las personas sentimos muchas emociones que se expresan en alguna situación, por ejemplo, yo me siento muy triste cuando extraño a mi papá ¿Qué emociones sienten ustedes? ¿Qué emoción sintió Leticia?, ¿Qué emociones sintió Lucas?, se sintió enfadado, triste y finalmente feliz. En seguida invita a formar cuatro grupos, cada equipo tendrá las emociones, la maestra expresa en gestos su emoción (los niños tienen que pegar la emoción que creen conveniente).

La maestra invita a realizar un juego cooperativo ¿A dónde va el vaso? Donde los niños juegan comunicando donde está el vaso expresando una emoción positiva, la maestra orienta comunicarse con palabras adecuadas en el juego.

CIERRE (15 MINUTOS)

Evaluación:

La docente les pregunta: ¿Cuáles son las emociones que conocieron? ¿Cuándo se sienten felices?

Metacognición:

¿Qué aprendí el día de hoy?

¿Tuve alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
- Instrumentos de evaluación:
- Lista de cotejo.

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	LA PALETA DE LAS EMOCIONES
ÁREA	COMUNICACIÓN
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.	4 AÑOS: Busca de manera independiente una diversidad de materiales según lo que necesite e interese, y explora los efectos que surgen al mezclar diferentes materiales.
RECURSOS	EVIDENCIA
- Palos de chupete - Imágenes de las emociones en círculos - Silicona - Cabeza sin cara	Manipula los materiales y construye una papeleta de las emociones, usa su lenguaje artístico y muestra los que realizó.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea:

La docente en asamblea les propone a los niños tomar acuerdos para la actividad e invita realizar juego cooperativo ¿A dónde va el vaso? Donde los niños juegan comunicando donde está el vaso expresando una emoción positiva, realizado ello propone realizar las paletas de las emociones ¿quieren realizarlo? Excelente ¡manos a la obra!

Exploración del material:

- Palos de chupete
- Imágenes de las emociones en círculos
- Silicona
- Cabeza sin cara

DESARROLLO

Ejecución:

La docente les entrega los materiales.

1. Pegar las caras de las emociones en la cabeza
2. Al pegar en círculo, lo dobla por la mitad y pegar
3. Pegar las caras de las emociones en la paleta
4. Cambiar la cara de emoción,

CIERRE
Verbalización: Los niños conversan sobre las emociones con la maestra.
OBSERVACIONES DEL TALLER

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 03**I. DATOS INFORMATIVOS**

☒	DRE	: Puno
☒	UGEL	: Azángaro
☒	Institución Educativa	: 70
☒	Directora	: María Justina Cañapataña Larico
☒	Docente	: Lisbeth Mary Mamani Huanca
☒	Edad y sección	: Única
☒	Fecha	: 15/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	TOMANDO MIS DECISIONES
-----------------------------	-------------------------------

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: PERSONAL SOCIAL		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad - Se valora así mismo - Autorregula sus emociones.	4 años. Toma la iniciativa de llevar a cabo actividades de autocuidado, alimentación e higiene de forma independiente, destacando la relevancia de estos hábitos para mantener su salud. Participa activamente en actividades diarias y juegos con otros según sus intereses.	Comunica sus ideas al tomar sus propias decisiones al realizar actividades grupales según su interés. Identifica la emoción que sintió.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Realiza actividades grupales y toma sus propias decisiones según su interés. Menciona la emoción que sintió.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		- Lista de cotejo - Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque inclusivo	Consideración del valor fundamental de cada persona y de sus derechos, con independencia de las discrepancias que puedan surgir.	
VALORES:		
- Respeto por las diferencias		

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	La profesora recolecta los elementos requeridos para realizar la tarea, organiza el tiempo y los recursos necesarios para los niños, garantizando que estos se sientan seguros y confiados en sus habilidades.
MATERIALES	Canción, imágenes.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean

	jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La profesora saluda afectuosamente a los niños indica a que se coloquen en forma de “U” y comienza la actividad significativa cantando junto a nuestra amiga Sonia (títere) En la fila de la escuela, yo quiero correr al frente, Aunque sé que no es mi turno Hoy le toca a Vicente, Yo paro, yo pienso y espero un momento Dejo a otro primero, yo hago lo correcto Yo estoy coloreando y quiero todo para mí Lapicitos y crayones, yo no quiero compartir, Yo paro, yo pienso y espero un momento, Comparto con mi amigo, yo hago lo que correcto, Siempre lo correcto debemos hacer. Saberes previos: La docente conversa con los niños, preguntándoles: ¿De quién habla la canción? ¿Por qué esperaba un momento? ¿Qué acciones tomó las que son correctas? Problematización: La docente le preguntará ¿Qué decisiones deben tomar para realizar lo correcto? Propósito: El propósito de la sesión se expone: hoy tomarán decisiones por sí mismos al participar en actividades en grupo y compartirán las emociones que experimenten.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Problematización: La docente les comenta: el día de ayer me invitaron a una fiesta, pero ¿no sé qué decisión debo tomar con respecto al regalo? ¿debo de pensar que es para mí o para el cumpleaños? ¿Le doy el regalo o me lo quedo? Análisis de información: De acuerdo a las respuestas de los niños explica que tomar buenas decisiones son acciones que realizan las personas por el bienestar de ellos o de los demás, las acciones que tomen ustedes deben ser correctas sin hacer sentir mal a los demás; así como dice la canción pienso y tomo una decisión. Podemos tomar nuestras propias decisiones como, por ejemplo: bailar, obsequiar un regalo al que lo necesita más que nosotros, jugar con los demás, etc. Acuerdos o toma de decisiones: La maestra les dice, me invitaron a una fiesta, pero ¿Qué decisión debo tomar sobre el regalo? cuando nos invitan a una fiesta, podemos decidir si vamos o no vamos, pero sobre todo debes escoger el regalo para ser entregado al cumpleaños. Ahora ustedes ya saben tomar sus propias decisiones ¿Qué emoción sienten cuando toman decisiones correctas?, se siente felices, alegres, porque expresan lo que siente y toman sus decisiones por sí solos.	
CIERRE (15 MINUTOS)	
Aplica lo aprendido: La maestra invita a los niños a escoger un juego. Ellos deciden jugar al "tren de la alegría" juegan todos como equipo conversando sin hacer sentir mal entre compañeros. Evaluación: La docente pregunta: ¿Qué decisiones tomas cuando juegas? ¿Qué emoción sienten al tomar sus propias decisiones? Metacognición: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Tuve alguna dificultad para aprender? ¿Para qué me sirve lo aprendido?	

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
 - Instrumentos de evaluación: Lista de cotejo

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	TOMO MIS PROPIAS DECISIONES
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente.	4 años Realiza acciones y juegos de forma autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, dar patadas y lanzar pelotas, entre otros. Mientras realiza estas acciones, expresa sus sentimientos explorando las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, controlando la fuerza y la velocidad mediante el control parcial del equilibrio.
RECURSOS	EVIDENCIA
• Pelotas • Telas	Realiza actividades de forma independiente, combinando habilidades motrices básicas al jugar con los demás y controla a su cuerpo.

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO
Asamblea: En la asamblea, la docente y los niños establecen juntos las normas para el trabajo en el taller y les propone a los niños realizar un juego, les pregunta ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Calentamiento: Cada niño se mueve aplaudiendo: hacia arriba, adelante, y a los lados, lo hacen caminando, saltando y corriendo. Continuaran recorriendo hasta que la docente toque el pito cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.
DESARROLLO
Exploración de material: La docente les muestra a los niños el material: • Pelota • Telas Expresividad motriz: La profesora anima a los niños a participar en el juego. (cooperativo) pasa la pelota y para ello hacen los siguiente. 1. formar dos filas 2. sostener en la tela la pelota y pasar la pelota sin hacer caer al suelo, para ello deben de comunicarse entre compañeros. 3. Expresan la decisión que toman durante en el juego Relajación: Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiran profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta: ¿Cómo se sienten? ¿Qué parte del juego les gustó? ¿Qué otro juego les gustaría realizar?
CIERRE
Verbalización: Los niños conversan con la maestra acerca del juego que han desarrollado.
OBSERVACIONES DEL TALLER

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 04**DATOS INFORMATIVOS**

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 16/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	ADIVINA MIS EXPRESIONES
-----------------------------	--------------------------------

• **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA: COMUNICACIÓN	
ESTÁNDARES DE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y

APRENDIZAJE	paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa.		
COMPETENCIA/ CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna. - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.		4 años: Participa en conversaciones o escucha cuentos, mitos, adivinanzas y otras narraciones contadas oralmente. Hace preguntas sobre cosas que le gustaría entender o que no ha sido capaz de entender, y responde a las preguntas que se le hacen.	Toma parte en diálogos al escuchar las adivinanzas de las emociones, adivina, y responde preguntas.
			EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
			Intercambia sus ideas al adivinar las emociones de las adivinanzas y responde preguntas.
			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque igualdad de genero		Reconoce el valor intrínseco de cada persona, sin importar la diferencia de género.	
VALORES:			
Igualdad y Dignidad			

• **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra recopila los materiales, gestiona el tiempo y los recursos necesarios para los niños y fomenta su seguridad y confianza.
MATERIALES	Imágenes, canción, papelotes de las emociones, imágenes de las caras de las emociones.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda amablemente a los niños, les indica que se sienten formando un semicírculo, y comenzará la actividad principal invitándolos a entonar una canción sobre las emociones:	
	Así es como me encuentro, qué emociones experimento una sensación en cada instante siempre sonrío, siempre alegre cuando me pica, me llena de felicidad
Saberes previos: La docente conversará con los niños, preguntándoles: ¿De quién habla la canción? ¿En qué momentos experimentas alegría? ¿Cuál es tu gesto que realizan cuando están enojados?	Así es como me encuentro, cuáles son mis sentimientos una emoción en cada instante la ira es muy molesta, cuando te afecta es como un estallido debes respirar, así se calmará
	
Problematización:	

La docente le preguntará ¿Cuáles son los gestos que realizan cuando expresan sus emociones?

Propósito:

Se da a conocer el propósito de la sesión: hoy se involucrarán en conversaciones para adivinar acertijos sobre emociones y llevarán a cabo los gestos correspondientes.

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Antes del discurso:

La docente les muestra imágenes:

¿Qué emociones observan?

¿Cuál es el gesto de la emoción alegría?

¿Cómo está el rostro de la emoción molesta?

¿Por qué al expresar las emociones realizamos gestos en nuestro rostro?

Durante el discurso:

Tenemos emoción de alegría, el gesto que realizamos con nuestro rostro es una sonrisa. Cuando estamos molestos, su cara se enrojece y realizan gestos en su cara. Cuando están tristes su rostro realiza gestos y hasta lloran.

Las emociones se expresan en diferentes momentos, pero debemos siempre expresar a los demás la emoción que sentimos.

Después del discurso:

Seguidamente la maestra pega cuatro papelotes de las adivinanzas de las emociones de felicidad, pena, irritación y temor (la maestra le entrega a cada niño una emoción diferente) ahora la maestra lee las adivinanzas.



"Saltas, bailas, juegas...
Y anhelas conectar con otros
Porque experimento una emoción."



Mi rostro arde intensamente, como si
estuviera en llamas,
Y es ardiente, como el fuego.



Cuando siento una pena lloro,
abrazo a mi mamá, para sentirme mejor
por mis ojos caen lágrimas



Cuando me siento solo tengo miedo,
Escucho un ruido raro y me escondo.

Anima a los niños a participar en las conversaciones y a reflexionar sobre la imagen que representa la emoción y pegarlo en el papelote de la adivinanza. Así será con todas las adivinanzas, los niños pegarán la imagen de la emoción según la respuesta de la adivinanza.

CIERRE (15 MINUTOS)

Evaluación:

Los niños dibujan un rostro según la emoción.

la docente les pregunta: ¿qué emoción sentiste al adivinar las emociones? ¿Qué gestos realizan cuando están asombrados?

Metacognición:

¿Qué aprendí el día de hoy?

¿Tuve alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

- **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**
 - Programación curricular de educación inicial.
 - Planificación anual.
 - Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
 - Instrumentos de evaluación:
 - Lista de cotejo.
 - Cuaderno de campo.

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	
TÍTULO:	EL JUEGO DE LAS EMOCIONES
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	4 AÑOS: Realiza acciones y juegos de forma autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, dar patadas y lanzar pelotas, entre otros. Mientras realiza estas acciones, expresa sus sentimientos explorando las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, controlando la fuerza y la velocidad mediante el control parcial del equilibrio.
RECURSOS	EVIDENCIA
Sorbetes	Lleva a cabo acciones de forma independiente desarrolla su motricidad y expresa las emociones, al pasar los sorbetes.

MOMENTOS DEL TALLER

INICIO

Asamblea:

La docente forma una asamblea y toman acuerdos para trabajar y les propone a los niños realizar un juego de las emociones ¿Dónde están los sorbetes?, les pregunta ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar!

Calentamiento:

Cada niño se mueve con las palmas: hacia arriba, hacia adelante y hacia los lados, se desplazan caminando, saltando y corriendo. Continúan así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.

DESARROLLO**Exploración de material:**

La docente les muestra a los niños el material:

- Sorbetes

Expresividad motriz:

La docente les dice a los niños:

- Forman dos filas por equipos.
- Cada niño coge su sorbete y pasa a su compañero de costado.
- La secuencia sigue hasta que todos los niños del grupo participen
- Los demás realizarán barras.

Relajación:

Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos, respiramos profundamente para calmarse y relajarse.

Y pregunta: ¿Cómo se sienten y qué emoción sienten?

¿Qué parte del juego les gustó?

¿Qué otro juego les gustaría?

CIERRE**Verbalización:**

Junto a la docente dialogarán sobre el juego.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 05

- DATOS INFORMATIVOS**

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 17/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	CLASIFICANDO LAS EMOCIONES
-----------------------------	-----------------------------------

- APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA: MATEMÁTICA		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	4 años: Establece conexiones entre los objetos que percibe basándose en sus características visuales, comparando y agrupando aquellos que son similares y que tienen algún propósito, dejando otros elementos aparte.	Menciona, agrupa y establece relación entre las acciones y la emoción que siente ante las acciones. Menciona los nombres de las emociones.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Organiza sus ideas y agrupa estableciendo relación con las acciones que sienten. Nombra las emociones que está relacionando.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la Excelencia		Abierto a aprender habilidades que mejorarán su rendimiento y aumentarán su satisfacción personal y con el entorno.
VALORES:		

- superación personal

• **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra recopila los materiales necesarios, administra el tiempo y los recursos relevantes para los niños y niñas y fomenta su confianza en sí mismos.
MATERIALES	Imágenes, círculos en papelote, cinta de embalaje, papelote.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda afectuosamente a los niños, e inicia la actividad significativa, realizando un juego llamado “AGRUPA LAS EMOCIONES” • La maestra le entrega una imagen a cada uno de los niños. • indica: los que tienen la emoción ALEGRÍA se agrupan en el círculo AMARILLO, los que tienen la emoción ENOJO se agrupan en el círculo ROJO y la emoción TRISTEZA en el círculo AZUL. • Los niños se organizan y se agrupan según las indicaciones de la maestra. Saberes previos: Continúa preguntándoles: ¿Cuáles son las emociones que agruparon? ¿En qué color se agrupó la emoción alegría? ¿Cuándo se sienten enojados? ¿en qué situaciones? La docente escuchará con atención las respuestas y observará los gestos de cada niño cuando está explicando. Problematización: La docente le preguntará ¿Cuáles son las emociones que sienten cuando realizan diferentes acciones? Propósito: Se da a conocer el propósito de la sesión; El día de hoy relacionarán y clasificarán las acciones según la emoción que sienten y nombrarán la emoción que están agrupando.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
Familiarización con el problema: La docente les comenta a los niños: cuando realizamos diferentes acciones, también cambia nuestra emoción, pero ¿cómo identificarán la emoción que expresan a cada acción que realizan? Búsqueda y ejecución de estrategias: Los niños buscan diferentes formas de resolver el problema y poder ayudar a la docente, intercambian ideas para una solución de una situación nueva, la docente escucha atentamente a sus soluciones de los niños. En seguida presenta la emoción de la alegría por el color amarillo, la emoción tristeza por el color azul y la emoción enojo con el color rojo: continúa entregando a los niños imágenes de diferentes acciones, luego invita a observar su imagen y a pegar en la emoción que siente ante esa acción, como regar las plantas tiene la emoción de alegría, ¿Qué encontramos en la emoción tristeza?, cuando se golpean, se caen o se hacen una herida ¿Qué acciones agruparon en la emoción enojo?, cuando alguien maltrata a un animal, cuando nos insultan, cuando nos quitan nuestros útiles, etc. Socialización y representación: Clasificado las acciones según la emoción que sienten, van a pegar imágenes agrupando las acciones según la emoción. La maestra interroga a los pequeños: ¿Qué acciones agruparon en las emociones de la tristeza?	

¿Qué acciones agruparon en la emoción alegría?
 ¿Qué acciones agruparon en la emoción del enojo?
Planteamiento de otros problemas:
 La maestra conversa con los niños: ustedes identificaron y agruparon las acciones relacionando la emoción que se produce en cada uno de ustedes, ¿Cuál es la emoción que sienten cuando su mamá les da un abrazo y un beso?
 Proponen transmitir sus emociones en casa a sus familias y contar cuales son las reacciones que vieron.

CIERRE (15 MINUTOS)

Evaluación:

Retroalimentación reflexiva

La maestra interroga a los pequeños: ¿Qué acciones realizan en casa y se sienten alegres? ¿Cuándo se sienten tristes? ¿Por qué sienten esta emoción?

Metacognición:

¿Qué aprendí el día de hoy?

¿Tuve alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Instrumentos de evaluación:
 Lista de cotejo.
 Cuaderno de campo.

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
TÍTULO:	LAS EMOCIONES SON PARTE DE MI	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente.	4 años: Realiza acciones y juegos de forma autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, dar patadas y lanzar pelotas, entre otros. Mientras realiza estas acciones, expresa sus sentimientos explorando las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, controlando la fuerza y la velocidad mediante el control parcial del equilibrio.	
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA	
• Espacio amplio (patio)	Juega con los demás al expresar sus ideas de las emociones que se produce en ello. Se desplaza de manera autónoma.	

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO
Asamblea: La docente en asamblea les propone los niños realizar un juego de clasificación, les pregunta ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Calentamiento: Cada niño da palmadas sus manos para moverse hacia arriba, hacia adelante y hacia los lados camina, salta y corre. Continuaran desplazándose hasta que la docente toque el pito cambian de dirección, y así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.
DESARROLLO
Exploración de material: La maestra muestra a los niños el lugar donde llevarán a cabo la actividad: • Espacio patio de la IE. Expresividad motriz: La maestra indica que el juego de “ <i>El gusanito dando vueltas</i> ” consiste en dar un giro a cada compañero sin soltarse las manos e inicia el juego. • Los niños dan un giro a cada compañero sin soltar la mano comunicando la emoción que les genera. Relajación: Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta: ¿Cómo se sienten? ¿Qué parte del juego les gustó? ¿Qué otro juego les gustaría?
CIERRE
Verbalización: Los niños conversan con la maestra acerca del juego.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 06**DATOS INFORMATIVOS**

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 20/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	LOS COLORES DE LAS EMOCIONES
-----------------------------	-------------------------------------

• **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA: CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos • Problematisa 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 indagación.	4 años. Describe las acciones tomadas para recabar información y cómo se compartieron los resultados, ya sea a través de registros visuales como dibujos o fotos, o verbalmente mediante explicaciones detalladas.	Explora los materiales de su entorno, observa y obtiene información al manipular y comunica los resultados al mezclar los colores y forma sus emociones.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Manipula los materiales de su entorno y mezcla los colores para pintar las emociones según su color.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN • Lista de cotejo • Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque orientación al bien común	Estar siempre dispuesto a ayudar sin condiciones a personas que atraviesan escenarios dificultosas o comprometedoras.	
VALORES:		
• Solidaridad		

• **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

ANTES DE LA SESIÓN	La docente recolecta los materiales necesarios, organiza el tiempo y los recursos que son de su interés de los niños al sentirse seguros de ellos mismos.
MATERIALES	papel de color amarillo, rojo, celeste, imágenes, tempera, pincel, mandil, hoja bond.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	

INICIO (15 MINUTOS)**Motivación:**

La maestra saluda afectuosamente a los niños e indica que formen un semicírculo y comenzará la actividad significativa, animándolos a bailar con la canción "el monstruo de mi cuarto".

Cada noche, al acostarme,
Un monstruo se materializaba frente a mí.
Yo me llenaba de miedo, lloraba y clamaba por mamá...
Pero al encender la luz, desaparecía.
Era peludo y de color morado,
Y cuando escuchaba mis llantos y gritos,
Era el monstruo de mi habitación
Que no me dejaba dormir.

Saberes previos:

La docente conversará con los niños, preguntándoles:
Cuando estamos enojado, ¿de qué color se coloca la cara?
¿Qué color le colocarán a la emoción alegría?
¿De quién habla la canción?

Problematicación:

La docente le preguntará ¿Por qué creen que las emociones tienen sus colores?

Propósito:

Se revela el propósito de la sesión: hoy explorarán las mezclando los colores y comunicarán los resultados que obtuvieron.

DESARROLLO (30 MINUTOS)**Planteamiento del problema:**

La docente les dice a los niños: nuestras emociones pueden tener un color por ejemplo: el amarillo simboliza la alegría, el rojo el enojo y el celeste la tristeza pero no tenemos esos colores ¿Qué colores se deben mezclar para obtener el color amarillo, rojo y celeste? (la maestra pega círculos de color amarillo, rojo y celeste y les muestra las témperas que tiene sin estos colores).

Planteamiento de hipótesis:

La docente escuchará atenta a las hipótesis de los niños, buscan expresar sus ideas de acuerdo a su experiencia o conversaciones escuchados de su entorno.

Elaboración del plan de acción:

La maestra forma tres equipos, a cada equipo le coloca un color y su emoción por ejemplo amarillo con la emoción alegría. Luego le entrega a cada equipo las témperas y los pinceles.

Recojo de datos y análisis de resultados:

Ahora los pequeños identifican si los colores que mezclan obtuvieron el color de cada emoción que se les entregó por grupos. (los niños y niñas intercambian sus ideas en cada grupo)

Estructuración del saber construido:

La profesora les proporciona a los niños una ilustración de un monstruo de la emoción según el grupo en que están, luego les entrega las témperas para mezclar: primer grupo de la emoción alegría debe mezclar el color amarillo + blanco = rojo.

Evaluación y comunicación:

Los niños exponen las emociones según su color:

Comunican sus respuestas e intercambian ideas de los colores que mezclaron para pintar las emociones.

CIERRE (15 MINUTOS)**Evaluación metacognitiva:**

La docente les pregunta: ¿Qué color pintaron la emoción alegría? ¿Por qué las emociones tienen sus colores?

¿Qué aprendí el día de hoy?

¿Tuve alguna dificultad para aprender?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre
- Instrumentos de evaluación:
 - Lista de cotejo.
 - Cuaderno de campo.

TALLER

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
TÍTULO:	LAS ACCIONES JUNTO A LAS EMOCIONES	
ÁREA	PSICOMOTRICIDAD	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente.	4 años Realiza acciones y juegos de forma autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, girar, dar patadas y lanzar pelotas, entre otros. Mientras realiza estas acciones, expresa sus sentimientos explorando las capacidades de su cuerpo en relación con el espacio, las superficies y los objetos, controlando la fuerza y la velocidad mediante el control parcial del equilibrio.
RECURSOS O MATERIALES	EVIDENCIA
- Gras sintético de tela - Pelota de trapo	Juega con los demás al expresar sus ideas con las emociones que le produce. Realiza movimientos de manera autónoma.

MOMENTOS DEL TALLER
INICIO Asamblea: La docente forma una asamblea recuerda los acuerdos para realizar la actividad y les propone los niños realizar un juego de clasificación, les pregunta ¿quieren jugar? Excelente, ¡vamos todos a jugar! Calentamiento: Cada niño se mueve con palmas arriba, adelante, a un lado y luego al otro ya sea caminando, saltando o corriendo. Continúan así repetidas veces sin chocarse con ningún compañero.
DESARROLLO Exploración de material: La docente les muestra a los niños el material: - Gras sintético de tela - Pelota de trapo Expresividad motriz: La maestra inicia el juego de “ <i>Somos un equipo, el futbolito en las manos</i> ”. - Los niños juegan a meter gol al equipo contrario en el Grass sintético de tela. - Durante el juego conversan de manera positiva de acuerdo a la emoción que les genera. Relajación: Se sientan junto a la docente en círculo y cierran los ojos y respiramos profundamente para calmarse y relajarse. La docente les pregunta: ¿Cómo se sienten? ¿Qué parte del juego les gustó? ¿Qué otro juego les gustaría?
CIERRE Verbalización: Los niños conversan con la maestra sobre el juego que han desarrollado.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 07

• **DATOS INFORMATIVOS**

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 21/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	¿PUEDO EXPRESARME CON ASERTIVIDAD?
-----------------------------	---

• **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA: COMUNICACIÓN			
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.		
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Se comunica oralmente en su lengua	4 años:	Participa dando a conocer sus ideas	

materna. ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral ● Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ● Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica ● Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, mitos, adivinanzas y otras narraciones contadas oralmente. Hace preguntas sobre cosas que le gustaría entender o que no ha sido capaz de entender, y responde a las preguntas que se le hacen.	acerca del relato y menciona como debemos de actuar.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Expresa sus ideas sobre como debe ser la comunicación ante los conflictos entre amigos.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque búsqueda de la Excelencia	Abierto a aprender habilidades que mejorarán su rendimiento y aumentarán su satisfacción personal y con el entorno.	
VALORES:		
Superación personal		

• **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra gestiona el tiempo y los recursos que interesan a los niños cuando estos se sienten seguros.
MATERIALES	Papelógrafo, pelota, etc.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda de manera amigable a los niños e invita a que se ubique en forma de "U", seguidamente inicia con la dramatización de "3 amigos con reacciones diferentes" Saberes previos: Continúa la docente preguntándoles: - ¿A causa de que discutieron los amigos? - ¿Qué les parece la actitud de Bianca? ¿Por qué? - ¿Qué les parece la actitud de Jorge? ¿Por qué? - ¿Por qué estaba triste Jorge? - ¿Todos tenían las mismas reacciones? Problematicación: La docente preguntará ¿Cuál debió ser la actitud de los 3 amigos? ¿Por qué? Propósito: Se expone el propósito de la sesión: aprenderemos a interactuar de forma efectiva con los demás utilizando la comunicación asertiva.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE	
Antes del discurso: La maestra muestra a los 3 amigos en discusión y pregunta ¿Quién de los 3 opino mejor para quedarse con la	

pelota? ¿Por qué les parece la mejor opinión?

En seguida la maestra presenta a los 3 personajes

Durante el discurso:

Continúa dialogando con los niños sobre las actitudes de cada personaje y brinda la siguiente descripción: Imagínate a uno de tus compañeros, está sentado en tu lugar. Las siguientes pueden ser las respuestas: De forma pasiva: simplemente me siento en otro lugar y decido no decir nada. De forma agresiva: Me enfurezco y aumento el volumen para gritarle que ese es mi asiento. De forma asertiva: Le explico con calma que por favor se retire, ya que ese es mi lugar y ahí están mis cosas de trabajo.

Después del discurso:

Se alienta a los niños a practicar diversas maneras de reaccionar (pasiva, agresiva, asertiva). Luego, se les invita a participar en un juego llamado "un átomo en el aire". Durante el juego, la maestra recuerda las formas de responder asimismo pregunta a los otros equipos si tienen otras estrategias para evitar que el átomo caiga al suelo, fomentando así compartir diferentes maneras de anunciar una solución.

CIERRE (15 MINUTOS)

Evaluación metacognitiva:

¿Qué aprendí el día de hoy?

¿En qué momentos piensan que han aplicado la comunicación asertiva?

¿Cuáles son nuestros sentimientos después de responder de manera pasiva o agresiva?

¿Cómo creen que los demás nos perciben cuando actuamos de manera asertiva?

¿Para qué me sirve lo aprendido?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
- Instrumentos de evaluación:
Lista de cotejo y cuaderno de campo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 08

DATOS INFORMATIVOS

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 22/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:

EXPRESO MIS EMOCIONES CON ASERTIVIDAD

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: COMUNICACIÓN

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna. ● Obtiene información del texto oral. ● Infiere e interpreta información del texto oral ● Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada ● Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica ● Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ● Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	4 años: Deduce las relaciones de causa y efecto, así como las propiedades de individuos, personajes, animales y elementos en narraciones, cuentos, leyendas y versos orales.	Deduce las relaciones causa – efecto de las experiencias vividas.
		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
		Expresa sus ideas sobre cómo deben de comunicarse entre compañeros.
		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque orientación al bien común	Sentir de manera afectiva lo que otra persona está	

VALORES:	experimentando y estar dispuesto a brindar apoyo y comprensión en sus circunstancias.
Empatía	

• **PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

ANTES DE LA SESIÓN	La docente organiza el tiempo y los recursos que más interesan a los niños para sentirse seguros de ellos mismos.
MATERIALES	Papelógrafo, pelota, etc.

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción de bienvenida - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda afectuosamente a los niños e invita a que se ubique en forma de "U", seguidamente a través de un títere lee la historia de "Juana y Diego no se ponen de acuerdo" Saberes previos: Continúa la docente preguntándoles: ¿De qué trata la historia? ¿Cómo valoras la actitud de Diego? ¿Por qué? ¿Qué opinas de la actitud de Juana? ¿Por qué? Si estuvieras en la posición de Diego, ¿qué elección harías? Problematización: La docente le preguntará ¿Cómo debió expresarse Juana? ¿Qué será comunicarse asertivamente? Propósito: Se da a conocer el propósito de la sesión; hoy nos comunicaremos de manera clara y directa sobre lo que pensamos y sentimos, para sentirnos bien consigo mismo, y con los demás.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE	
Antes del discurso: La educadora pide a siete niños a hacer un círculo y participar en el juego de "pasar la pelota" Los niños se involucran en esta actividad una vez finalizada el juego pregunta: ¿les agrado el juego? ¿Por qué? ¿Cómo fue su comunicación para no hacer caer la pelota? ¿será la correcta? ¿por qué? Durante el discurso: De acuerdo a las respuestas obtenidas, la maestra comenta que; Todos tenemos derecho a expresar libremente y sin temor nuestras opiniones, sentimientos, necesidades o deseos. Hacerlo con respeto y sin dañar a los demás es crucial. Esta habilidad se llama asertividad. Juan y Rosy, por ejemplo, tenían diferentes ideas sobre cómo mejorar un proyecto. Decidieron escuchar activamente y expresar sus puntos de vista con calma en lugar de discutir sin prestar atención al otro. Por lo tanto, lograron llegar a una solución que fue beneficiosa para ambos y, al hacerlo, demostraron asertividad en su comunicación. Y pregunta ¿Estará bien la expresión de Rosy? ¿Qué opinan? De acuerdo a las respuestas proponen realizar el juego todos expresándose asertivamente. Después del discurso: Los niños juegan a pasar la pelota sin hacer caer al suelo, durante el juego utilizan un lenguaje adecuado según las necesidades, la maestra orienta como deben hacer y motiva a buscar estrategias para no dejar caer la pelota.	

Finalmente, la maestra comenta a los niños lo siguiente; Cuando desees comunicar algo o participar en cualquier situación, procura ser asertivo. Esto te permitirá sentirte cómoda contigo misma y en armonía con los demás.

CIERRE (15 MINUTOS)

Evaluación metacognitiva:

- ¿Qué aprendí el día de hoy?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprender?
- ¿Para qué me sirve lo aprendido?
- ¿Quiénes participaron en el desarrollo de la clase?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.
- Instrumentos de evaluación:
 - Lista de cotejo.
 - Cuaderno de campo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 09

DATOS INFORMATIVOS

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 23/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	TE LO DIGO CON MI CUERPO
----------------------	--------------------------

• APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: COMUNICACIÓN			
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna. • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.		4 años: Comunica sus necesidades, emociones e intereses y comparte sus vivencias al relacionarse con personas en su familia, escuela o comunidad local. Emplea vocabularios comunes, sonrisas, miradas, gestos, movimientos corporales y ajusta su tono de voz según la persona con quien habla y el objetivo de la comunicación: informar, pedir algo, convencer o mostrar agradecimiento.	Interactúa con sus compañeros mediante gestos, señas y movimientos corporales
			EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
			Se relaciona con sus pares con miradas, sonrisas, señas y gestos a fin de comunicarse asertivamente.
			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Lista de cotejo Cuaderno de campo
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque búsqueda de la Excelencia		Abierto a aprender habilidades que mejorarán su rendimiento y aumentarán su satisfacción personal y con el entorno.	
VALORES:			
Superación personal			

• PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	La maestra gestiona el tiempo y los recursos que interesan a los niños para fomentar su autoconfianza.
---------------------------	--

MATERIALES	Papelógrafo, pelota, etc.
-------------------	---------------------------

• **MOMENTOS DE LA SESIÓN**

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción de bienvenida - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra saluda amablemente a los niños e invita a formar una asamblea y observar un video “todo te comunico con mi expresión” Saberes previos: De acuerdo al video observado la docente pregunta: - ¿Deysi cómo se comunicó con su amigo? - ¿Alberto porque le hablo a Deysi? ¿Por qué? - ¿ustedes podrán comunicarse a través de su cuerpo? ¿Como? Problematización: La docente pregunta: ¿Podemos entender el mensaje de la expresión de nuestros compañeros? ¿Cómo lo entenderemos? Y ¿Por qué? Propósito: Se comunica el propósito de la sesión; En esta jornada, nos divertiremos jugando juegos donde comunicaremos y expresaremos mensajes sin palabras, utilizando gestos para transmitir nuestros mensajes. .	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Antes del discurso: La docente exhibe caritas de expresiones y ¿Quién de los 4 está enojado? ¿Por qué les parece que esta triste Napoleón? ¿solo con mis caritas de expresión poder comunicar un mensaje? Durante el discurso: De acuerdo a la respuesta de los niños invita la maestra a realizar mímicas diciendo en esta actividad, los participantes se comunicarán únicamente mediante gestos, sin usar palabras, mientras el resto del grupo intenta adivinar lo más rápido posible. Si no logran adivinar, se revelará la palabra o frase. De este modo, todos los estudiantes participarán en el aula. Después del discurso: Concluida con las mímicas se invita a realizar un juego cooperativo a los niños el cual el “Atina el Aro” el juego lo realizan por equipos comunicándose a través de gestos. La profesora guía continuamente a los alumnos para asegurar que el juego se desarrolle de manera organizada, y para que logren comunicarse y expresarse sin palabras, utilizando gestos para transmitir mensajes específicos.	
CIERRE (15 MINUTOS)	
Evaluación metacognitiva: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿De qué manera sueles comunicarte? ¿Cuál fue tu reacción al no poder expresarte verbalmente? ¿Es posible enviar un mensaje sin usar palabras habladas? ¿Adivinaron lo que otras compañeras expresaron con sus mímicas? ¿Para qué me sirve lo aprendido?	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Programación curricular de educación inicial.
- Planificación anual.
- Experiencia de aprendizaje del mes de noviembre.

- Instrumentos de evaluación:
Lista de cotejo.
Cuaderno de campo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 10

DATOS INFORMATIVOS

- DRE : Puno
- UGEL : Azángaro
- Institución Educativa : 70 Caminaca
- Directora : María Justina Cañapataña Larico
- Docente : Lisbeth Mary Mamani Huanca
- Edad y sección : Única
- Fecha : 24/11/2023

TÍTULO DE LA SESIÓN:	TE CUENTO LO QUE APRENDÍ DE MIS EMOCIONES Y MI COMUNICACIÓN
-----------------------------	--

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA: PERSONAL SOCIAL			
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES		DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.		4 años: Interactúa con adultos cercanos, juega con sus compañeros y participa en actividades colectivas en el aula. Contribuye con sugerencias para juegos y establece normas, además de seguir las reglas establecidas por otros según sus propios intereses.	Intercambia sus ideas sobre lo que aprendió. Nombra las emociones que usa en sus comunicaciones.
			EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
			Participa en actividades grupales al intercambiar sus ideas sobre lo que aprendió en la semana. Identifica y menciona las emociones.
			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
		Lista de cotejo Cuaderno de campo	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		Promoción de un intercambio justo entre diferentes culturas a través del diálogo y el respeto recíproco.	
VALORES:			
• Diálogo intercultural			

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

ANTES DE LA SESIÓN	La docente recolecta los materiales necesarios, organiza el tiempo y los recursos que son de su interés de los niños al sentirse seguros de ellos mismos.
MATERIALES	Canción, imágenes, semáforo con las emociones, etc.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

ACTIVIDADES PERMANENTES	
De entrada	- Acogida de niños, niñas, padres de familia - Saludo, ubicación de lonchera y registro de asistencia - Canción de bienvenida - Canción a Dios
ACTIVIDAD RUTINA	
De organización	- Asamblea: colocan la fecha del día, ubican sus asientos y realizan sus responsabilidades del día (sacar tacho, jabón, etc.)
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	
Planificación	Los niños toman acuerdos para desarrollar el juego y determinan el sector en el que desean jugar.
Organización	Los niños organizan sus actividades juego seleccionando dónde jugar y qué utilizar como materiales.
Ejecución	Los niños juegan tomando en cuenta sus acuerdos de la misma forma de acuerdo a su

	organización mientras ello la docente registra lo observado.
Orden	De acuerdo a las normas establecidas los niños colocan el material en las áreas designadas y lo organizan.
Socialización	Los niños expresan lo que han hecho en los sectores.
Representación	Los niños representan gráficamente los juegos realizados.
PROCESOS DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS	
INICIO (15 MINUTOS)	
Motivación: La maestra da una cálida bienvenida a los niños, les indica que se coloquen en forma de “U y comenzara la actividad significativa, les insta a entonar una canción: Cuando realizo mis responsabilidades Las emociones brotan dentro de mí Me siento alegre y sonrío Cuando veo a alguien maltratar a los animales Las emociones brotan dentro de mí Me siento triste y lloró. Saberes previos: La docente continúa preguntándoles: ¿Qué emoción menciona la canción? ¿Cómo expresan la emoción de la alegría? ¿En qué momento se sienten tristes? Problematización: La docente le preguntará ¿Cuáles son las emociones y las responsabilidades que conocieron esta semana? Propósito: Se da a conocer el propósito de la sesión; El día de hoy recordarán lo que aprendieron en la semana, nombran la comunicación que tiene de acuerdo a sus emociones.	
DESARROLLO (30 MINUTOS)	
GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Problematización: La docente les comenta: en estas dos semanas hemos hablado de las emociones y comunicación que tenemos de acuerdo a nuestras emociones, pero recuerden ¿Cuáles son esas emociones? Análisis de información: La profesora indica: las emociones son parte de nosotros porque sentimientos que se expresan de diferentes maneras ante situaciones durante el día, por ejemplo, estamos alegres cuando mamá nos regala algo nuevo o nos sentimos tristes cuando las personas maltratan a los animales. También nos comunicamos con nuestros compañeros de acuerdo a nuestra emoción, asimismo todas las acciones que realizamos nos producen una emoción. Acuerdos o toma de decisiones: En seguida la maestra propone realizar un juego; <i>Los pulpos felices</i>, donde caminando como pulpo coordinando con palabras positivas por equipos trasladan una pelota de trapo de un extremo a otro extremo. Durante el juego la maestra promueve una comunicación efectiva entre compañeros y posterior a ello anima a los educandos a mencionar las emociones que aprendieron y las acciones que realizan. La maestra le muestra el semáforo de las emociones, invita a escoger una emoción y colocarlo en el semáforo de las emociones.	
CIERRE (15 MINUTOS)	
Evaluación metacognitiva: ¿Qué aprendí el día de hoy? ¿Tuve alguna dificultad para aprender? ¿Para qué me sirve lo aprendido? ¿Quiénes participaron en el desarrollo de la clase?	

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

Resultados del estudio académico llamado “Juegos cooperativos en la comunicación asertiva en niños de la Institución Educativa Inicial N° 70 Caminaca 2023”:

1. Antes de aplicar la estrategia basada en juegos cooperativos en el taller 1, se observó que los niños mostraban una falta de comunicación debido a la ausencia de empatía en sus interacciones. Sin embargo, en esta experiencia de aprendizaje, se evidenció que el desarrollo autónomo de la empatía

mediante el fortalecimiento de habilidades motrices, promovió el uso efectivo de los juegos cooperativos. Esto generó un efecto significativo en la forma en que los niños se comunicaban entre ellos, logrando interacciones más sutiles y colaborativas dentro de los equipos.

2. Del taller 2 antes de aplicar la estrategia propuesta respecto a los juegos cooperativos los niños presentaban bajos niveles de manejo de conflictos sin embargo con esta experiencia de aprendizaje se concluye que, en términos de resolución de conflictos mediante la práctica de juegos de cooperación ¿A dónde va el vaso? se efectuó una comunicación respetuosa, el cual fomento un entendimiento mutuo con sus compañeros en la actividad del juego.

3. Del taller 3 antes de aplicar la estrategia propuesta en relación con los juegos cooperativos, se observó que los niños presentaban dificultad al gestionar sus emociones. No obstante, de ello se desprende que mediante la ejecución de juegos cooperativos pasa la pelota fue posible desarrollar una comunicación eficaz en la interacción con sus compañeros, mejorando su comunicación entre los niños de manera satisfactoria.

4. Del taller 4 antes de aplicar la estrategia propuesta respecto a los juegos cooperativos, se observó que los niños presentaban problemas para desarrollar la empatía. Sin embargo, se concluyó que mediante el juego cooperativo de ¿Dónde están los sorbetes? ha sido posible desarrollar la habilidad de entender el sentir de los demás, sin esperar que se expresen verbalmente sus compañeros el cual mejoro la comunicación entre los niños de forma amena.

5. Del taller 5 antes de aplicar la estrategia sugerida basada en juegos cooperativos, se notó que los niños tenían habilidades limitadas en la resolución de conflictos. Sin embargo, tras la experiencia de aprendizaje se determinó que a través del juego cooperativo. “El gusanito dando vueltas” se logró un avance significativo en la resolución situaciones conflictivas, comprendiendo la importancia de soluciones mutuamente beneficiosas entre sus compañeros.

6. Del taller 6 antes de aplicar la estrategia propuesta en relación juegos cooperativos, se observó que los niños tenían dificultad en conducir sus emociones de manera apropiada. No obstante, después de la experiencia de

aprendizaje, se concluyó que mediante el juego cooperativo “Somos un equipo, el fulbito en las manos”. los niños demostraron entendimiento de las expresiones faciales y corporales relacionadas con la gestión de sus emociones, lo que indica que desarrollaron habilidades para manejar y controlar sus respuestas emocionales en una variedad de situaciones.

7. De la sesión de aprendizaje 7 antes de aplicar la estrategia propuesta concerniente a los juegos de cooperación, se observó que a los niños les faltaba práctica de la empatía. Sin embargo, durante esta experiencia de aprendizaje, se llegó a la conclusión de que la empatía se desarrolló con certeza en la comunicación expresando gestos de apoyo y comprensión, así como habilidad para prestar atención y ajustar su comportamiento según la situación social.

8. De la sesión de aprendizaje 8 antes de emplear la estrategia de los juegos cooperativos respecto a resolución de conflictos (negociación) los niños carecían de la habilidad para solucionar disputas de forma pacífica, sin embargo, posterior a esta experiencia de aprendizaje del juego “pasa la pelota con los pies” se efectuó la habilidad de transmitir información de forma eficaz teniendo en cuenta los puntos de vista y emociones de los demás, además de mostrar disposición para consensuar ambas partes.

9. De la sesión de aprendizaje 9 antes de emplear la estrategia sugerida en relación con los juegos cooperativos los niños mostraron dificultad en el control de sus emociones no obstante durante esta experiencia de aprendizaje del juego “atina al aro” los niños demostraron habilidades en el control de sus emociones evidenciando respuestas eficaces en interacciones con los demás en cuanto a la comunicación con sus pares.

10. De la sesión de aprendizaje 10 antes de aplicar la propuesta en relación con los juegos cooperativos, los niños tenían dificultades para resolver conflictos a través de la mediación, pero una vez empleada esta experiencia de aprendizaje con el juego “los pulpos felices” los niños resaltaron una influencia positiva de cómo tratar una situación conflictiva con un mediador y así ir configurando una cultura de la convivencia pacífica.

Los hallazgos derivados de las actividades realizadas en el contexto de este estudio demuestran que los juegos cooperativos son un recurso eficaz para promover el desarrollo de habilidades comunicativas asertivas en los niños

de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 70 de Caminaca durante el año 2023. Estos resultados revelan que los juegos cooperativos destacan como un recurso eficaz para promover el desarrollo de habilidades comunicativas más sutiles, comprensión mutua, mejor gestión emocional y resolución de conflictos, lo que indica un progreso notable en la convivencia y en la interacción social en el ámbito educativo, lo que crea un terreno fértil para el crecimiento personal y social de los niños.

CONCLUSIONES

- Primera:** La influencia de los juegos cooperativos en la Institución Educativa Inicial N° 70 demostró ser eficaz, evidenciando un notable avance en las habilidades de comunicación asertiva de los alumnos, estos avances contribuyen significativamente a la convivencia pacífica y al desarrollo integral de las habilidades sociales y personales en el ámbito educativo. El cual se manifestó claramente en los resultados obtenidos durante las sesiones de aprendizaje y talleres realizados.
- Segunda:** Los juegos cooperativos promovieron el desarrollo de la empatía en los niños, ayudándoles a comprender y valorar las emociones y perspectivas de sus compañeros, lo que a su vez reforzó las relaciones empáticas y socioemocionales establecidas en las experiencias educativas llevadas a cabo en talleres y clases.
- Tercera:** El estudio mostró una notable mejora de las habilidades de resolución de conflictos de los niños, ya que su participación en actividades de cooperación fomentó el trabajo en equipo, la comunicación eficaz y la búsqueda de soluciones conjuntas.
- Cuarta:** Los juegos de cooperación demuestra ser eficaz particularmente en la gestión de emociones de los niños. A través de actividades lúdicas y dinámicas de grupo, los participantes aprendieron a identificar, entender y controlar sus emociones, lo que les permitió desarrollar una mayor capacidad de autocontrol y bienestar socioemocional.

RECOMENDACIONES

- Primera :** Es necesario que la UGEL - Azángaro brinde apoyo continuo a los docentes para que incorporen eficazmente juegos cooperativos en su práctica pedagógica. Esto podría incluir talleres, materiales didácticos y recursos para implementar actividades de cooperación de manera efectiva en el aula.
- Segunda :** Se recomienda a los especialistas de nivel de educación inicial en su planificación deben desarrollar actividades específicas que integren estos juegos, con el objetivo de reforzar estas habilidades de la práctica de empatía desde edades tempranas.
- Tercera :** Es importante involucrar a la comunidad educativa y docentes de aula en el desarrollo de estos juegos cooperativos, ya que su apoyo y participación pueden contribuir significativamente al éxito de estas iniciativas. Organizando sesiones informativas o actividades conjuntas que fomenten la resolución de conflictos en la institución con las familias y la comunidad en su conjunto.
- Cuarta :** Que la comunidad educativa realice evaluaciones periódicas para monitorear la efectividad a largo plazo de la práctica de juegos de cooperación en el desarrollo socioemocional de los niños. Esto facilitará la modificación y optimización de las actividades, en función de la información recogida y de las necesidades detectadas.

REFERENCIAS

- Aguilar, E. (1987). *Asertividad: como ser tu mismo sin culpas*. Pax Mexico.
file:///C:/Users/HP/Downloads/asertividad_compress.pdf
- Alarcón, A., & Aviles, C. (2021). La comunicación asertiva en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para padres [UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL].
<https://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/62546/1/%27BPÁRV-PEP-2021P080.pdf>
- Aldea, S. (2004). La influencia de la nueva televisión en las emociones y en la educación de los niños. *Revista Internacional de Psicología*, 05(1818–1023).
- Amayuela, G., & Miele, V. (n.d.). La comunicación asertiva: necesidad actual del proceso formativo. Retrieved November 19, 2023, from <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1402/1063>
- Aparicio, N., & Cuentas, A. (2023). La comunicación asertiva y su influencia en la socialización de los niños de la asociación Chico Latino Choquepata, Tipón - Cusco 2021 [UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO]. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/44/discover>
- Bernal, A., Cañarte, C., Macias, T., & Ponce, M. (2022). La comunicación asertiva y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Polo de Conocimientos*, 7, 682–695. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3850>
- Bisquerra, R., & Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales.
- Briones, M. (2020). Inteligencia emocional en el manejo de conflictos en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Paulo Freire” Lima, 2019.
- Caceres, P., Fernández, I., Garcia, D., & Velazquez, C. (1995). El juego no competitivo como recurso didáctico en el currículo escolar de educación física. *Rvta. Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 51–60.
file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoNoCompetitivoComoRecursoDidacticoEnElCurric-117853 (1).pdf
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9, 191–226. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>
- Carrion, Y. (2022). El desarrollo de la comunicación asertiva y el proceso de aprendizaje en los niños bilingües de Cusco 2021 [UNIVERSIDAD CESAR

VALLEJO].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80236/Carrion_HY-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Cascón, P. (n.d.). Educar en y para el conflicto. Retrieved December 3, 2023, from <https://escolapau.uab.cat/img/docencia/recurso001.pdf>

Castro, G., & Calzadilla, G. (2021). La comunicación asertiva. Una mirada desde la Psicología de la educación. *Didasc@lia: Didáctica y Educación.*, Vol. XII., 1–21. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1177>

Cerchiaro, E., Barras, R., & Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3), 40–53. <https://doi.org/10.21676/2389783x.2967>

Flores, L. (2023). Comunicación asertiva en los estudiantes de la institución educativa secundaria comercial N°45 “Emilio Romero Padilla” de Puno. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2020). Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo

Garaigordobil, M. (2013). Una propuesta de juego cooperativo y creativo para niños y niñas de Educación Infantil. <https://www.researchgate.net/publication/260115120>

Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Ministerio de Educación y Ciencia, Centro de Investigación y Documentación Educativa.

Goleman, D. (1999). La práctica de la inteligencia emocional. Kairós. <https://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>

Goleman, D. (2012). La inteligencia emocional por que es mas importante que el coeficiente intelectual (B México (ed.)). <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>

Gomez, J. (s.f) El juego infantil y su importancia en el desarrollo

Gonzales, M. (2020). Conducta asertiva en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 424 Jesús María - Distrito de Manantay Pucallpa

- 2019 [UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA].
http://51.222.120.98/bitstream/unia/290/1/T084_43880756_T.pdf
- Granado, N., & Garayo, A. (2015). Juegos cooperativos: Aprender a cooperar, cooperar para aprender. In Jornadas educativas EDELVIVES (pp. 1–26).
<https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>
- Hernandez, R. (2014). *metodologia_de_la_investigación*.
- Jara, M., Olivera, M., & Yerren, E. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. Revista JANG, 7(2), 22–35.
<file:///C:/Users/HP/Downloads/a03v7n2.pdf>
- Mamani, N., & Perez, E. (2023). El juego cooperativo para el desarrollo del liderazgo transformacional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°245 “Cuna - Jardin Yunguyo” - Puno. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO .
- Mateo, P. (2014). El juego infantil y su metodología. Macmillan.
- Martínez, L. (2021). Educar la Inteligencia Sensible: guía para padres de hijos con alta sensibilidad. <https://www.researchgate>.
- Martínez, M. (2018). La formación en convivencia: papel de la mediación en la solución de conflictos. Educación y Humanismo, 127–142.
- Mero, G., & Cagua, M. (2022). Actividades Lúdicas en la Comunicación asertiva en niños de 6 a 8 años con espectro autista [UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL]. http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/61984/1/Mero_Haro_Génesis_Sugey_%26_Cagua_Tomalá_Marcos_Joel_030-2021_CII_Pedg.pdf
- Ministerio de educación. (2022). Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales. www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación. (2022a). Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales – VI ciclo. www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación. (2022b). Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales – V ciclo. www.minedu.gob.pe
- Ministerio de Educación. (2022c). Orientaciones para el desarrollo del Programa de Habilidades Socioemocionales – VI ciclo. www.minedu.gob.pe
- Morantes, K. (2019). Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 3ºD del Instituto Tecnico Guaimaral, Cucuta.

- Nuques, P. (2023). Influencia de la comunicación asertiva en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 a 5 años. *Revista Pertinencia Académica.* , 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.8132218>
- Oliveros, V. (2018). La inteligencia emocional desde la perspectiva de Rafael Bisquerra. *Revista de Investigación*, 42. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376157736006>
- Pereira, C. (2012). Resolución y manejo de conflictos.
- Santos, T. (2023). La alta sensibilidad en la educación: el aula sensible. 01, 13–30.
- Teodorico, M. (2006). El juego cooperativo y la cultura de la paz en la educación infantil.
- Torrijos, R. (2013). Evaluación de un programa de intervención basado en el juego cooperativo en Educación Física.
- Ugalde, I. (2009). Resolución de conflictos en la educación infantil. [https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/13726/1/PROYECTO Irati Ugalde_ Resolución de conflictos en la educación infantil.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/13726/1/PROYECTO_Irati_Ugalde_Resolucion_de_conflictos_en_la_educacion_infantil.pdf)
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana.
- Velázquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas : una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. Secretaría de Educación Pública. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: Juego pasa la pelota con los pies (sesión de aprendizaje 8)



Juego atina el aro (sesión de aprendizaje 9)



Juego ¿A dónde va el vaso? (taller 2)



Juego pasa la pelota (taller 3)



Juego ¿Dónde están los sorbetes? (taller 4)



Juego átomo en el aire (sesión de aprendizaje 7)



Juego el gusanito dando vueltas (taller 5)



Juego el fulbito en las manos (taller 6)



Juego los pulpos felices (sesión de aprendizaje 10)



Juego el equipo de vóley (taller 1)



ANEXO 2: Copia de resolución de contrato que evidencia el trabajo de investigación

Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro
"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



INTERESADO

Resolución Directoral N° 000552 -2023

AZANGARO, 22 FEB. 2023

Vistos, los documentos adjuntos, y,

CONSIDERANDO:

Que, es política del Ministerio de Educación garantizar el buen inicio del año escolar en concordancia con las políticas priorizadas y los compromisos de gestión escolar;

Que, el artículo 76° de la Ley N° 29944, Ley de Reforma Magisterial dispone que las plazas vacantes existentes en las instituciones educativas públicas no cubiertas por nombramiento son atendidas vía concurso público de contratación docente;

Que, el artículo 1° de la Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, señala que el Contrato de Servicio Docente regulado en la Ley de Reforma Magisterial tiene por finalidad permitir la contratación temporal del profesorado en instituciones educativas públicas de educación básica y técnico productiva, es de plazo determinado y procede en el caso que exista plaza vacante en las instituciones educativas;

Que, por Decreto Supremo N° 001-2023-MINEDU, se aprueba la Norma que regula el procedimiento para las contrataciones de profesores y su renovación en el marco del contrato de servicio docente en educación básica y técnico productiva, a que hace referencia la ley N° 30328, ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, con la finalidad de establecer disposiciones en relación al procedimiento, requisitos y condiciones para las contrataciones de profesores y su renovación, en los programas educativos y en las IIEE públicas de educación básica y técnico productiva.

Estando a lo actuado por el comité de contratación docente / Jefe de Recursos Humanos, con el visto bueno de las dependencias correspondientes de la UGEL, el contrato suscrito entre el docente adjudicado y el titular de la entidad, y;

De conformidad con la Ley N° 28044 Ley General de Educación, Ley N° 29944 Ley de Reforma Magisterial y su modificatoria, Ley N° 31638 Ley de Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2023, Ley N° 30328, Ley que establece medidas en materia educativa y dicta otras disposiciones, el Decreto Supremo N° 004-2013-ED que aprueba el Reglamento de la Ley de Reforma Magisterial y sus modificatorias, el Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU, que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, el Reglamento de Organización y Funciones aprobado por el Gobierno Regional y las facultades previstas en la Ley 27444 Ley del Procedimiento Administrativo General;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO 1°.- APROBAR EL CONTRATO, por servicios personales según el anexo que forma parte de la presente, suscrito por la Unidad Ejecutora y el personal docente que a continuación se indica:

1.1. DATOS PERSONALES:

APELLIDOS Y NOMBRES : MAMANI HUANCA, LISBETH MARY
C.C. DE IDENTIDAD : D.N.I. N° 73461747
SEXO : FEMENINO
FECHA DE NACIMIENTO : 8/08/1997
REGIMEN PENSIONARIO : A.F.P. PRIMA
CUSEPP :
FECHA DE AFILIACION :
TÍTULO Y/O GRADO : PROFESOR
ESPECIALIDAD : INICIAL

1.2. DATOS DE LA PLAZA:

NIVEL Y/O MODALIDAD : Inicial - Jardín
INSTITUCION EDUCATIVA : 70
CÓDIGO DE PLAZA : 117111311402
CARGO : PROFESOR
MOTIVO DE LA VACANTE : REASIGNACION POR INTERES PERSONAL DE NINA SALAZAR, NERY BENILDA,
Resolución N° 002886-22 DUGEL-A

1.3. DATOS DEL CONTRATO:

N° DE EXPEDIENTE : N° DE FOLIOS: 10
REFERENCIA : ACTA DE ADJUDICACION
VIGENCIA DEL CONTRATO : Desde el 1/03/2023 hasta el 31/12/2023
JORNADA LABORAL : 30 Horas Pedagógicas
FASE DE ADJUDICACION : PUN

ARTICULO 2°.- ESTABLECER, conforme al Anexo 1 del Decreto Supremo N° 001-2023-MINEDU, que contiene el documento "Contrato de Servicio Docente", es causal de resolución del contrato cualquiera de los motivos señalados en la Cláusula Sexta.

ARTICULO 3°.- AFÉCTESE a la cadena presupuestal correspondiente de acuerdo al Texto Único Ordenado del Clasificador de Gastos, tal como lo dispone La Ley N° 31638 que aprueba el Presupuesto del Sector Público para el Año Fiscal 2023.

ARTÍCULO 4°.- NOTIFICAR, la presente resolución a la parte interesada e instancias administrativas pertinentes para su conocimiento y acciones de Ley.

Regístrese y comuníquese.

FIRMADO ORIGINAL

Prof. NESTOR VILLASANTE PAREDES
DIRECTOR DEL PROGRAMA SECTORIAL III
Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro

NVP/DUGEL-A
JMA/D.E.A.P.-I
AMR/ADM
MSCC/AGI
JAOLL/AAJ
RPC/NEXUS
2023-02-13



LO QUE TRANSCRIBO A USTED
PARA SU CONOCIMIENTO Y
FINES CONSIGUIENTES

Leon V. Vilcapaza Portillo
Técnico Administrativo II
Unidad de Trámite Documentario
DUGEL AZANGARO