UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DEL PRONOEI MACHAURO TARACO – HUANCANE - PUNO 2019.

Tesis presentada por los Bachilleres:

YANARICO APAZA, LILIAM
CARTOLIN MOLERO, YONY DIONICIA

Para optar el título profesional de Licenciadas en Educación.

Asesora: Dra. Rocío Maribel Díaz Zavala

Arequipa – Perú

2020

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedico con mucho cariño a mis queridos hijos que constituye la inspiración de mi vida y el soporte emocional de todos los días, a mis queridos padres quienes me iluminan con su luz infinita desde el cielo con su fuerza descomunal, cada día que amanece me da fuerza suficiente para seguir adelante.

Liliam

El presente trabajo va dedicado a Dios, y a mis queridos padres quienes guían mi camino dándome fuerzas en todo momento para seguir adelante y dejar en la saga el desaliento, con mucho cariño para todos ellos amigos guías incondicionales que me dan el apoyo moral e incondicional para mirar el horizonte.

Yony

AGRADECIMIENTO

De todo corazón agradecemos a Dios por la brillante oportunidad que se nos brinda para cumplir nuestro sueño de alcanzar una meta, sentimos el calor de su compañía en todo momento que llena de agrado nuestros corazones con una fortaleza increíble, sin dejar de lado nuestras familias quienes levantan la bandera de aliento y mirar el horizonte con entusiasmo y dedicación nuestro quehacer diario.

Sin excepción agradecemos a todos los profesores que impartieron sus valiosos conocimientos y formarnos profesionalmente, gracias por compartir sus grandes conocimientos.

Sin duda a la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa y a la Facultad de Ciencias de la Educación por abrirnos la puerta de la sabiduría.

Liliam y Yony

RESUMEN

El presente trabajo de investigación busca sin duda establecer la influencia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los niños y niñas del Programa No Escolarizado de Educación Inicial PRONOEI de Machauro debido que son tópicos importantes que abre el pensamiento libre constituyendo la llave infalible del pensamiento a temprana edad.

El enfoque de estudio es cualitativo y es de carácter descriptivo, entabla una estrecha relación mediante diseño correlacional, ejecutando una serie de acciones usando planteamientos teóricos referidos a las variables de estudio. Así mismo para consultar el legajo documental movilizamos de manera extraordinaria nuestra logística personal y tabular datos de manera conveniente, usamos la población total de 15 estudiantes y el responsable del programa de 5 años, por otro lado, empleamos la encuesta y la ficha de observación para recoger datos.

Los resultados de este estudio demuestran que el juego simbólico es fundamental en esta etapa de vida el desarrollo del pensamiento crítico, se relaciona de manera trascendental y estrecho en el cerebro de los niños y niñas que marca para toda su vida personal y profesional, por lo que constituye aporte significativo de proporciones.

Palabras clave: Juego, juego simbólico, pensamiento, pensamiento crítico.

ABSTRACT

This research work undoubtedly seeks to establish the influence of symbolic play in the development of the critical thinking of the children of the Machauro PRONOEI Initial School Non-School Program because they are important topics that open free thinking constitutes the infallible key of the Thought at an early age.

The study approach is qualitative and descriptive in nature, it establishes a close relationship through correlational design, executing a series of actions using theoretical approaches referring to the study variables. Likewise, to consult the documentary file, we mobilize in an extraordinary way our personal logistics and tabulate data in a convenient way, we use the total population of 15 students and the person in charge of the five-year program, on the other hand, we use the survey and the Observation tab to collect data.

The results of this study demonstrate that the symbolic game is fundamental to this stage of life, it is related in a transcendental and narrow way in the brains of the children that mark for all their personal and professional life, reason why it constitutes significant contribution of proportions.

Keywords: Game, symbolic game, thinking, critical thinking.

INDICE

DEDICATORIAS i

AGRADECIMIENTOS ii

RESUMEN iii

ABSTRAC iv

ÍNDICE v

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de las características socio culturales del contexto educativo. 10

1.1.1 Descripción del contexto externo 10

1.1.2 Descripción del contexto interno 11

1.2 Caracterización de la práctica pedagógica. 12

1.3. Deconstrucción de la práctica pedagógica 13

1.3.1. Recurrencias en fortalezas y debilidades 14

1.3.2. Análisis categorial y textual a partir de teorías implícitas que sustentan la práctica pedagógica. 15

1.4 Formulación del problema 16

1.5 Objetivos de la Investigación 17

1.5.1 Objetivo general 17

1.5.2 Objetivo específico 18

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos teóricos de la Propuesta Pedagógica Alternativa 19

2.1.1 El juego simbólico 20

2.1.2 ¿A qué llamamos “juego”? 20

2.1.3 Jugar y explorar no es lo mismo 21

2.1.4 Tipos de juego 21

2.1.4.1 Juego motor 21

2. 1.4.2 Juego social 21

2.1.4.3 Juego cognitivo 22

2.2.5 El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación 22

2.2.6 El juego y las áreas de desarrollo y aprendizaje 23

2.2.6.1 Área de comunicación 24

2.2.6.2 Área de matemática 24

2.2.6.3 Área de personal social 25

2.2.7 Experiencias exitosas del juego en la historia 25

2.2.7.1 El Método Montessori 26

2.2.7.2 El Método Reggio Emilia 26

2.2.7.3 El Método Aucouturier 26

2.2.7.4 El Método Waldorf 27

2.2.9 ¿Qué es el pensamiento crítico? 28

2.2.10 La importancia del pensamiento crítico en la labor docente 30

2.2.11 La promoción de pensamiento crítico en los estudiantes 31

2.10. El ingrediente vital del pensamiento crítico 22

2.10.1 A nivel internacional 32

2.10.2 A nivel nacional 33

2.10.3 A nivel regional 33

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación 35

3.2 Diseño de investigación 36

3.2. Actores que participan en la propuesta 37

3.2.1 Actores que participan en la propuesta 37

3.2.2 Beneficiarios Directos 37

3.2.3 Beneficiarios Indirectos 37

3.3 Técnicas e instrumentos de recojo de información 38

3.4 Técnicas de análisis e interpretación de resultados 39

CAPÍTULO IV

PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA

4.1 Descripción de la propuesta pedagógica alternativa 41

4.2 Plan de acción 42

4.2.1. Justificación 42

4.2.2. Objetivos del plan 43

4.2.3. Esquema del plan. 43

4.2.4 Matriz del plan de acción específico 53

4.2.4 Criterios e indicadores para evaluar la práctica reconstruida. 57

CAPÍTULO V

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA.

5.1. Descripción de las acciones pedagógicas desarrolladas 60

5.1.1 Ruta metodológica reconstruida para el juego simbólico 61

5.2. Análisis e interpretación de los resultados por

categorías y subcategoría. 123

5.2.1 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías I 128

5.2.2 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías II 130

5.2.3 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías III 132

5.3 Análisis de los diarios de campo y/o lista de cotejo u otros. 134

CONCLUSIONES 142

RECOMENDACIONES 143

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 144

ANEXOS

Diseño de talleres de aprendizaje

Registro fotográfico

Instrumentos utilizados

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de las características socio culturales del contexto educativo.

1.1.1 Descripción del contexto externo:

El Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro, se encuentra ubicado en la parcialidad de Jasana Pocsellín en el lugar denominado Machauro, pertenece al distrito de Taraco, provincia de Huancané de la región de Puno. Brinda sus servicios a la comunidad educativa durante nueve años cuya población son de recursos económicos bajos, el programa atiende a una población de quince entre niños y niñas, el programa en referencia solo cuenta con el servicio de luz, el servicio de agua es abastecida mediante pozos en lugar estratégicos, en cuanto al servicio de desagüe cuenta con silos sépticos tratados artesanalmente.

Los habitantes de este lugar son oriundos que moran durante decenas de años y se mantienen con la agricultura y ahora último con ganadería lechera, cuyas habitaciones son de adobe y calamina, son poblaciones vulnerables para las

inclemencias de la naturaleza, en cuanto a la salubridad son presas fáciles de IRAs Y EDAs.

La mayoría de los padres de familia tienen secundaria completa con honrosas excepciones con primaria concluido quienes se dedican a la actividad agropecuaria, en cuanto a las madres de familia tiene características similares al de sus parejas y se dedican exclusivamente a trabajos de hogar hacen mercado los días jueves de todas las semanas. En cuanto a la identidad con la institución tienen un desenvolvimiento regular en apoyar al programa siempre dando prioridad a sus ganados y a la chacra, son gente alegre y festivo por lo que se internan una semana en la corrida de toros en la primera quincena de octubre, practican la religión católica, son beneficiarios de programa juntos en un 40% y son atendidos con el programa Qaly warma el PRONOEI en descripción.

1.1.2 Descripción del contexto interno:

Ubicándonos en el medio rural siempre tiene las características saludables a pesar de las limitaciones de servicios básicos, la población tiene mucho cuidado con la basura y tratan de desaparecer incinerando para que no prolifere los desechos plásticos porque son respetuosos con la madre tierra.

El Programa No Escolarizado de Educación Inicial PRONOEI Machauro, se caracteriza por su organización interna, cuenta con material necesario para sus diferentes sectores, en cuanto al manejo de programación curricular cuenta con las unidades y sesiones de aprendizaje por meses y por ende por días, y el promotor recibe orientaciones pedagógicas al inicio del año y trimestralmente lo cual no es suficiente ya que el responsable tiene secundaria completa y no cuenta con formación académica en cuanto al manejo pedagógico por lo que se comete algunos vicios involuntarios. El PRONOEI en referencia cuenta con una

infraestructura de material bloqueta y techo de calamina, un local relativamente pequeño lo suficiente para los 15 niños no es un local con características pedagógicas.

En cuanto al personal del PRONOEI hay un Promotor Educativo Comunitario que se desempeña como docente y una profesora coordinadora que monitorea semanalmente, se labora de lunes a viernes en el horario de 9:00 hasta 13:00 horas se cuenta con 15 padres y madres de familia, el idioma que se maneja de manera usual es el quechua y el castellano.

1.2 Caracterización de la práctica pedagógica.

El presente trabajo de investigación se enmarca en atender uno de los tantos problemas que existe en el campo educativo. En el ámbito sería importante alcanzar en su real dimensión con lo que pretendemos potenciar las actividades de los niños y niñas.

Las mayores posibilidades de educación de nuestros niños se encuentran lejos, debido a varios factores, la pobreza, bajo nivel cultural, nivel socio económico, vivir en ambientes familiares sin estímulo afectivo, lúdico e intelectual y con niveles precarios de calidad de vida. En esta coyuntura sacar fuerzas de flaqueza y trabajar con los niños desde el juego, se trata de compensar diferencias en aquellos puntos en los que existe debilidad en el aprendizaje.

Allí radica nuestro interés en investigar con niños del medio rural y la ayuda que brinda nuestra propuesta partiendo de los juegos simbólicos que es familiar para los niños, el estado peruano durante muchos años atendió a la población de menores recursos económicos con este tipo de servicios educativos, no por ello se puede soslayar el aprendizaje de los niños, son motivaciones suficientes para

aplicar los talleres de aprendizaje con características genuinas que aterrice en el aula.

Si bien son varios los factores que determinan el aprendizaje, en la presente investigación centralizamos el juego como actividad principal y sacar el máximo provecho convirtiendo en actividades pedagógicas.

1.3 Deconstrucción de la práctica pedagógica

En el diario avatar del programa registramos de manera sistemática en el diario de campo lo primordial para el trabajo de investigación, lo cual nos permite analizar mediante el enfoque critico reflexivo, evaluando minuciosamente encontramos algunos puntos débiles que urge atender para seguir escalando los peldaños en la formación continua de los niños del programa, evaluando el proceder diario que se realiza desarrollamos los procesos pedagógicos y los procesos didácticos dando formalidad con lo que se acostumbra realizar, a ello queremos sumar las orientaciones pedagógicas que propone el Ministerio de Educación y exige llevar a los estudiantes de un nivel inferior a otro superior con actividades significativas y altamente significativas, y mejor aun lo que nos proponemos evidenciando el pensamiento crítico partiendo del juegos simbólicos.

Observando de manera minuciosa el desenvolvimiento personal e individual de cada niño, esto refleja limitaciones en sus expresiones y urge mejorar mediante el diálogo permanente entre niños y con el adulto, para este efecto el profesor tiene que sumergirse al mundo de juego de los niños para interrogar lo que viene realizando y que pueda responder el porqué de las cosas con este fin se proporciona materiales suficientes para comprobar el desarrollo y la pasión con que realiza el juego trabajo propuesta para esta ocasión.

Analizando evidencias recogidas mediante el diario de campo:

Procesos pedagógicos: En el desarrollo de los talleres de aprendizaje se evidencia la secuencia de los procesos didácticos, pero no se acentúa con énfasis la parte del pensamiento crítico.

Estrategias metodológicas: si bien es cierto de manera rutinaria se realiza el juego en los sectores de juego trabajo, el docente monitoreaba sin interrogar lo suficiente, ahora se formulará preguntas abiertas y que responda con argumento los niños.

Materiales: se proporciona en cantidades suficientes, pero a partir de la fecha direccionar con materiales para despertar la curiosidad reservada con la intervención directa del responsable de los niños.

1.3.1 Recurrencias en fortalezas y debilidades

Es importante tomar en cuenta las oportunidades que se presentan para mejorar nuestro trabajo pedagógico, esto nos lleva directamente a conocer más de cerca al PRONOEI Machauro en ese marco identificamos las siguientes fortalezas:

- ✓ Garantiza un ambiente de paz y tranquilidad.
- ✓ Planifica y organiza convenientemente de corto y largo plazo.
- ✓ Contar con niños alegres que disfrutan del juego.
- ✓ Comunicación continua con los padres de familia.
- ✓ Los niños y niñas disfrutan manipulando materiales concretos.
- ✓ La asistencia de los padres de familia en las actividades de relevancia con sus hijos (día de logro)
- ✓ Mantiene buenas relaciones con todos los actores educativos.

1.3.1.1 Debilidades.

Las debilidades encontradas en la práctica diaria son como sigue:

- ✓ Planificación curricular ordinario sin mayor exigencia.

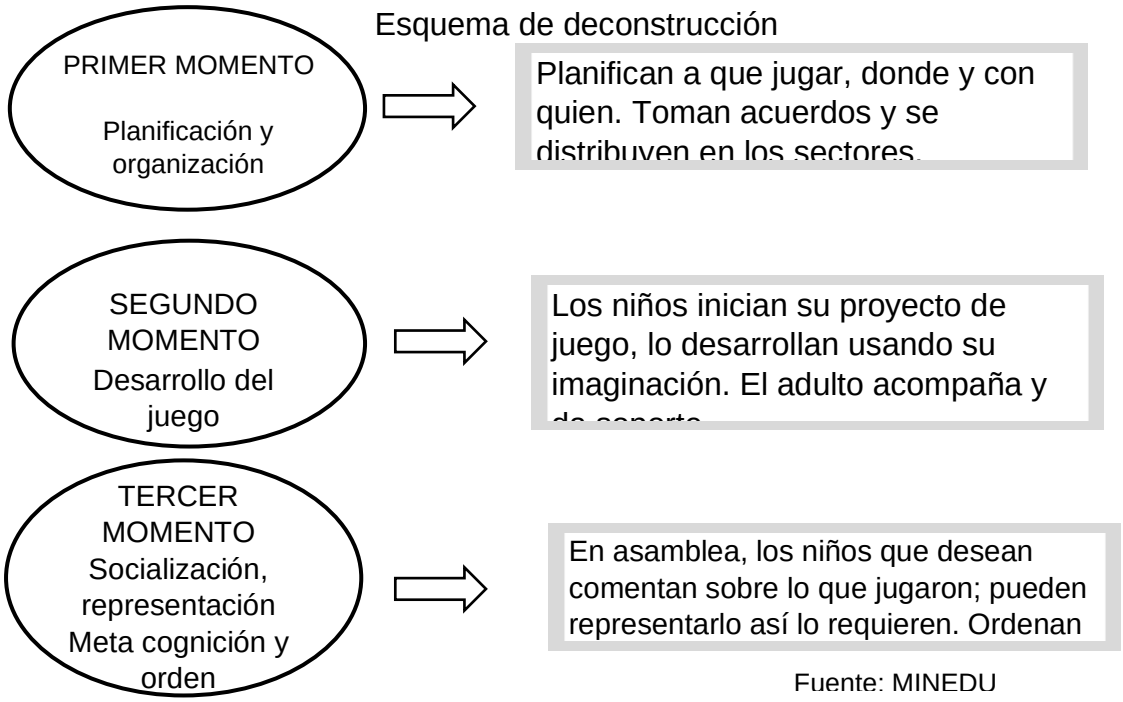
- ✓ Evitar la reflexión y la autoevaluación del trabajo diario.
- ✓ Desarrollar los juegos sin mayor orientación pedagógica.
- ✓ Ausencia de niños en temporadas de agricultura.
- ✓ Ignorar el diálogo interpersonal en la hora de juego trabajo

1.3.2. **Análisis categorial a partir de teorías implícitas que sustentan la práctica pedagógica**.

El juego es la manera que tiene los niños de expresarse y en la que se sienten seguros de mostrarse como son, es una actividad natural que les permite aprender; cuando juegan, los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o su ansiedad se manifiestan: también, se expresan de manera creativa, ya sea individual o colectivamente. Aucouturier (2004) manifiesta que jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora, por ello, jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o repetir, lo cual necesita una asistencia del docente ahí se tiene que tallar de manera más puntual.

Figura N° 1

Esquema de deconstrucción



Fuente: MINEDU

Diversos estudios demostraron la importancia del juego simbólico porque genera nuevos aprendizajes y producen nuevos escenarios que puedan ser observados, sobre todo al finalizar la educación inicial.

El juego en definitivo nos ayudará en nuestra pretensión porque los niños demuestran cooperación, resuelven conflictos afloran sus ideas y sentimientos lo cual se debe capitalizar de manera oportuna.

1.4 Formulación del problema.

Todo niño se encuentra rodeado por dos situaciones, la primera los avances tecnológicos y científicos en el mundo crece de manera vertiginosa, cada día aparece novedades, en la misma dimensión crece los conocimientos, no hay manera de saber cuánto realmente se avanza cada día, lo que está a la vista es que muchos países invierten en el campo educativo y principalmente en la investigación, sin duda hablamos de los países del primer mundo, donde avanzan a paso de gigantes en diferentes campos de la ciencia, allí la educación es prioritario para el estado, entonces es importante extender la investigación tal como lo hacen en el viejo mundo, entre tanto los países de América latina en su mayoría se encuentran en vías de desarrollo, lo que indica que nos hemos convertido en países consumidores de productos de los países avanzados, claro está nos falta trabajar en el campo de la investigación, de un tiempo a esta parte el fantasma de la corrupción nos arrastró al fondo del abismo afectando los intereses de la mayoría de la población dejando a su suerte al campo educativo y principalmente la atención de los niños de la primera infancia, un segundo punto a tomar en cuenta es que los niños y niñas viene con una capacidad cerebral inmensa, es decir, con cien mil millones de neuronas y cada neurona realiza quince mil conexiones, entonces ¿Cómo ayudar a superar las debilidades de nuestros niños en el trabajo diario?

El Perú es un país eminentemente consumidor, falta recorrer extensos tramos, en el campo educativo, es más, para ello es importante trabajar muchos aspectos por lo que nos permitimos abordar los juegos simbólicos y el desarrollo del pensamiento crítico con los niños y niñas de 5 años del PRONOEI Machauro, es una preocupación cuando los niños se comunican de manera elemental, pero cuando están en el juego se transforman, entonces nos preguntamos ¿Cómo se debe trabajar en el aula? ¿Qué proponer para mejorar dicha situación? ¿Quiénes debemos involucrarnos en esta tarea? Frente a estas preguntas urge estructurar experiencias del contexto involucrando al mundo que les encanta sacando máximo provecho abriendo su pensamiento mientras juega a través de preguntas que haga razonar y lo que está haciendo sea más creativo.

1.4.1 problemas específicos

1.4.1.1 ¿Cómo influye el juego simbólico en las estructuras mentales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco – Huancané - Puno 2019?

1.4.1.2 ¿Cómo influye el juego simbólico en el modo de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?

1.4.1.3 ¿Cómo influye el juego simbólico en los estándares intelectuales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019

1.5.2 Objetivos específicos

1.5.2.1 Fijar la influencia del juego simbólico en el modo de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?

1.5.2.2 Establecer la influencia del juego simbólico en las estructuras inherentes del acto de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?

1.5.2.3 Construir la influencia del juego simbólico en los estándares intelectuales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1 Fundamentos teóricos de la Propuesta Pedagógica Alternativa

2.1.1 ¿Qué es el juego?

Es una actividad espontánea, placentera y libre donde los niños recrea y transforma lo real e imaginario exteriorizando su experiencia vivida animando y reanimando el diálogo con sus semejantes o consigo mismo. (MINEDU, 2012)

García, M. & Ruiz, F. (2001), expresa que la actividad lúdica es un elemento que lleva consigo el niño impregnado como un sello en su mundo interior, lo mismo que exterioriza cuando juega y demuestra aprendizajes valiosos que hace madurar su manera de ser.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización.

Arce (2004) hace referencia que el juego es de suma importancia y lo es más en el campo del aprendizaje del niño, ayuda a prepararse para enfrentar a la vida, a comunicarse y relacionarse con los demás, aprende nuevas habilidades, desarrolla ideas e imaginación. En suma, el juego es una actividad de capital importancia para el desarrollo integral y emocional del niño, ayuda al niño descubrir su talento y repotencia las estructuras mentales, físicas en el proceso de socialización.

2.1.2 El juego simbólico:

El juego es una actividad que aparece espontáneamente por que produce satisfacción además entretiene y divierte a los niños. Quien juega aprende a controlar su angustia, a conocer su propio cuerpo, a representarse en el mundo exterior. El juego viene de adentro y se relaciona con el otro, cuya función principal es la comunicación, la socialización y la experimentación, concreta la capacidad de simbolizar y mucho más.

Winnicott, expresa "los niños juegan por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para aumentar su experiencia y para establecer contactos sociales" tiene razón los niños exterioriza todo lo que trae o lo tiene guardado en su mundo interior.

Vygotsky, (1933) el juego es una actividad social gracias a la intervención de otros niños. Los objetos simbólicos cobran un significado trascendental y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de otros. (Delval, (2008), p, 287)

2.1.3 ¿A qué llamamos "juego"?

Es muy difícil definir el juego que reconocer, sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma

la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual forma parte.

2.1.4 Jugar y explorar no es lo mismo

Lo que más estamos seguros es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o su entorno suponemos que se pregunta: ¿Qué hace este objeto?, ¿Qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar y se involucra en esta actividad, pone en marcha su imaginación y da una transformación de ese objeto y de esa realidad.

2.1.5 Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de tipos de juego, pero el ministerio de educación toma en cuenta lo siguiente:

2.1.5.1 Juego motor

Este juego está asociado directamente al movimiento y experimentación con el propio. Saltar de un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con este tipo de juego porque se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. A su edad sobra mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

El juego motor se debe realizar en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que quiera, por lo que se debe acondicionar túneles, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

2.1.5.2 Juego social

Este juego se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño, esta conducta es observable cuando juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno. Así mismo los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros y a relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura.

2.1.5.3 Juego cognitivo

Este tipo de juego pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Estas conductas se aprecian cuando construye una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

2.1.6 Desarrollo cognitivo y capacidad intelectual.

El desarrollo cognitivo y la capacidad intelectual se ve estimulada de manera importante por la práctica del juego en general, y por ende lo particular. Cuando un niño juega libremente y se involucra en situaciones simbólicas y está expuesta a resolver problemas de diversos tipos, como dar ideas, tomar decisiones, hacer juicios, plantear soluciones, entre otros procesos mentales de nivel superior. En el juego el niño pone en práctica elevados procesos de atención y concentración, discriminación visual y auditiva.

2.1.7 El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación.

El juego simbólico es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones nuevas e imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

El juego simbólico requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo imaginario y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos.

Entre los 12 y 15 meses nacen las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Los juegos simbólicos se manifiestan desde temprana edad según MINEDU 2009 "A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, Posteriormente, el niño es capaz de "convertir" a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula."

El desenvolvimiento de los niños "supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente". (MINEDU 2009, p. 14)

2.1.8 El juego y las áreas de desarrollo y el aprendizaje

El juego simbólico tiene una relación directa con el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, esta actividad constituye la representación de la realidad con objetos y juguetes a su alcance. El juego simbólico es una manifestación del lenguaje y el pensamiento del niño, jugando busca transformar los objetos y recrea

a su manera, al manipular los objetos reconoce las propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio.

Los estudios de investigación sobre los juegos han determinado que la práctica del juego simbólico refleja y produce cambios integrales en las competencias y aprendizajes de los niños:

2.1.8.1 Área de comunicación

Cuando el niño ejecuta el juego simbólico usa predominantemente el pensamiento y el lenguaje con ello amplía su vocabulario, mejora la comprensión verbal y sus habilidades expresivas. En este sentido, engloba la expresión y comprensión oral, comprensión lectora, producción de textos y la expresión y apreciación artística.

Comprobado está cuando desarrolla el tipo y el nivel de juego simbólico, es una dosis que potencia las habilidades para la lecto escritura. Esto tiene una lógica: para comprender lo que lee, el niño sigue el mismo proceso de abstracción que usa para simular situaciones. "Al leer, el niño toma las palabras como símbolos que representan cosas o situaciones ausentes al jugar, el niño toma, del mismo modo, los juguetes o las acciones lúdicas como representantes simbólicos de realidades ausentes que son evocadas en su mente". (MINEDU, 2009, p. 63)

Los niños que juegan más "adquieren mayor comprensión lectora porque al jugar se pone en marcha la habilidad para representar roles y atribuir sentimientos a los muñecos". Toda la experiencia ayuda al niño que cuando lee se encuentra con la misma exigencia que en el juego, pero a un nivel más abstracto.

2.2.8.2 Área matemática

Cuando el niño juega se ubica en el tiempo presente. Aquí ejercita la noción de tiempo como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio, cuando hace de ingeniero constructor.

Se ha encontrado que las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico, que parecen incrementar el reconocimiento de números, la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas (Johnson, 1999 en Silva, 2004).

2.2.8.3 Área personal social

El juego en general, y el juego simbólico en particular, tiene impacto directo en el desarrollo socioemocional de los niños. En el juego los niños ponen en marcha su iniciativa y esto refuerza su autoestima y autonomía de una manera importante.

Al jugar con otros compañeros, el niño asume un rol activo en la interacción y en la historia. Este ejercicio refuerza sus habilidades sociales: aprende a manejar sus emociones, proponer, apoyar, ayudar, afrontar y resolver conflictos, cooperar y comunicarse con efectividad. Asimismo, se ve enfrentado a la necesidad de aprender a respetar normas grupales e integrarse en un colectivo de niños con respeto y consideración.

El juego es el pasaporte directo a su mundo interior: sus ansiedades y miedos, sus formas de percibir las relaciones humanas, sus conflictos, ilusiones y deseos, todo esto se expresa a través del juego. Además, es una potente herramienta a través de la cual el niño gana en capacidad expresiva, lo cual afianza su identidad.

2.1.9 Experiencias exitosas del juego en la historia

Las corrientes pedagógicas que dan mucha importancia al juego, porque constituye una herramienta fundamental para lograr la maduración y el aprendizaje de los niños.

2.1.9.1 El Método Montessori

Montessori en su contacto les reforzaba su autoestima y confiaba en sus habilidades mientras hacían actividades manuales jugando. Esta experiencia invita reflexionar sobre su método y pensó que podría ser más eficaz con niños que no presentaran ningún tipo de dificultad y que el juego sería una herramienta muy valiosa.

El educador interviene en el proceso educativo como un facilitador del aprendizaje. Son los propios alumnos los que a través de la libre exploración del ambiente y el juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos.

2.1.9.2 El Método Reggio Emilia

En el ambiente es su tercer maestro. Los maestros están conscientes de esta potencialidad y programan sus clases de manera “emergente”. La exploración se trabaja en “proyectos” a corto y largo plazo. Estos pueden durar días, semanas o meses y surgir de las necesidades de los niños, por algún evento o por el interés del propio educador.

La utilización del espacio, la ambientación y el material deben favorecer la comunicación y la relación entre los niños, así como propiciar actividades que promuevan diferentes opciones y la solución de problemas en el proceso de aprendizaje.

2.1.9.3 El Método Aucouturier

Bernard Aucouturier, la propuesta significa permitir comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

Para instaurar la psicomotricidad preescolar se requiere concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armonioso del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento.

2.1.9.4 El Método Waldorf

Desde el nacimiento hasta los siete años de vida, el niño aprehende el mundo a través de la experiencia sensorial, no a través del intelecto. De manera muy natural está unido con su entorno. Steiner descubrió que el ser humano aprende con las mismas fuerzas vitales con las que “edifica” su cuerpo. Aproximadamente, entre los 3 y 4 años de edad, afloran en el niño preescolar también las capacidades de imaginación y fantasía favorecer esta etapa de juego del niño es la meta más preciada, por eso los materiales educativos son los juguetes más sencillos y estéticos. El resguardar las diferentes etapas de la infancia de tanta sobre estimulación del entorno fomenta, además, la atención y la concentración prolongada, dos capacidades tan menguadas actualmente.

2.1.10 ¿Qué es pensamiento?

El pensamiento es la operación intelectual de carácter individual que se produce a partir de procesos de la razón. Los pensamientos son productos que elabora la mente, voluntariamente a partir de una orden racional, o involuntariamente a través de un estímulo externo. Todo tipo de obra, artística o científica, se forma a partir de un pensamiento madre que se comienza a desarrollar y complementar con otros.

El pensamiento de las personas tiene una serie de características. Es acumulativo y se desarrolla a lo largo del tiempo, ya que funciona a partir de estrategias de pensamiento que se van añadiendo entre ellas. Estas estrategias tienen la forma de apuntar a resolver problemas.

No solo sucede que el pensamiento se refleja en el lenguaje, sino que también va configurando al propio lenguaje. Es su modo de conservación, pero también es uno de sus ámbitos de transformación.

2.1.11 ¿Qué es el pensamiento crítico?

"El pensamiento crítico es un pensamiento que reflexiona, que analiza, que pondera, que cuestiona. Es un proceso intelectual que permite discriminar información, entenderla y encontrar presupuestos subyacentes". (Rolón. 2014, p, 18)

Es el modo de pensar en el que se mejora la calidad del pensamiento; el que permite observar más allá de lo aparente, el que permite analizar y sintetizar los eventos: atender, entender, juzgar y decidir, el que da pie a la fundamentación de las decisiones.

Algunas características del pensamiento crítico son las siguientes:

- ✓ Se desarrolla a lo largo de la vida.
- ✓ Es un proceso complejo y dinámico.
- ✓ Ofrece diversas soluciones.
- ✓ Implica juicios e interpretaciones, valorando previamente la información.
- ✓ Aplica diversos criterios que están en conflicto.
- ✓ Implica incertidumbre, autocontrol, esfuerzo mental y búsqueda permanente de alternativas.

De las cualidades del pensamiento crítico, el estudiante mantiene un esfuerzo permanente por mejorar la realidad y sus relaciones; examina permanentemente su pensar, sentir y actuar; no se queda con la primera impresión de las cosas y siempre observa un punto de vista relativo a él mismo y su historia personal. No obstante, el bagaje de conocimientos le permite modularse entre sus puntos de vista y otros para negociar las mejores decisiones. (Rolón. 2014, p, 18)

El pensamiento crítico es una de las habilidades cognitivas que han recibido una atención especial en la formación de estudiantes. Pensar de manera crítica se relaciona con la amplitud mental para reflexionar, argumentar, analizar, inferir, tomar decisiones y evaluar consecuencias sobre cualquier tema, contenido o problema, apoyándose en estándares intelectuales como claridad, exactitud, precisión y relevancia. (Alvarado. 2014. p, 66)

Villarini (2003) afirma, por su parte, que el pensamiento crítico permite a cada persona examinarse en su coherencia, fundamentación, intereses, valores. Se trata de un pensamiento sobre el pensamiento, un pensamiento que se vuelve sobre sí mismo.

2.1.12 ¿Por qué pensamiento crítico?

Todo el mundo piensa; es parte de nuestra naturaleza. Pero, mucho de nuestro pensar, por sí solo, es arbitrario, distorsionado, parcializado, desinformado o prejuiciado. Sin embargo, nuestra calidad de vida y de lo que producimos, hacemos o construimos depende, precisamente, de la calidad de nuestro pensamiento. El pensamiento de mala calidad cuesta tanto en dinero como en calidad de vida. La excelencia en el pensamiento, sin embargo, debe ejercitarse de forma sistemática. Es decir, El pensamiento crítico es ese modo de pensar sobre cualquier tema, contenido o problema en el cual el pensante mejora la calidad de

su pensamiento al apoderarse de las estructuras inherentes del acto de pensar y al someterlas a estándares intelectuales.

Un pensador crítico y ejercitado:

- ✓ Formula problemas y preguntas vitales, con claridad y precisión.
- ✓ Acumula y evalúa información relevante y usa ideas abstractas para interpretar esa información efectivamente.
- ✓ Llega a conclusiones y soluciones, probándolas con criterios y estándares relevantes.
- ✓ Piensa con una mente abierta dentro de los sistemas alternos de pensamiento; reconoce y evalúa, según es necesario, los supuestos, implicaciones y consecuencias prácticas y
- ✓ Al idear soluciones a problemas complejos, se comunica efectivamente.

2.1.13 La importancia del pensamiento crítico en la labor docente

Es importante promover y desarrollar del pensamiento crítico en el aula y se requieren lo siguiente:

1. Crear ambientes pedagógicos en el aula. No va a ser posible trabajar el pensamiento crítico si el docente no lo tiene; si no tiene una estructura, un orden lógico en las ideas; si se ve improvisado y es impuntual, si no se crea un ambiente de construcción conjunta, de respeto en todas las direcciones, de apertura, de entusiasmo y de retos compartidos.

2. Cumplir las reglas de trabajo en su totalidad. No se puede trabajar con impuntualidad, con llamadas de celulares y computadoras encendidas o cualquier aparato electrónico que distraiga la atención.

3. Para promover el pensamiento crítico es necesario un alineamiento. Es decir, que desde la preparación del programa se haya propuesto el objetivo general y se

sepa el resultado final, y luego viene el diseño de actividades y tareas, de lecturas y otro tipo de materiales. (Rolón. 2014, p, 21)

2.1.14 La promoción del pensamiento crítico en los estudiantes

La aplicación del pensamiento crítico debe promover aplicando talleres de aprendizaje, partiendo de preguntas, de diagnósticos previos. Se puede observar en qué nivel se encuentran como grupo por el tipo de respuestas emitidas, por el tipo de preguntas realizadas y por la forma de ver algunos fenómenos. Todos podemos desarrollar este pensamiento. Por eso, el pensamiento crítico es necesario, pertinente y viable.

Para lograrlo se propone lo siguiente:

1. Clarificar las reglas a seguir en el aula.
2. Crear y mantener un ambiente apropiado para realizar las tareas.
3. Optimizar el alineamiento constructivo.

Para lograr nuestro propósito se debe diseñar actividades secuenciadas que tengan un hilo conductor y se encuentren interconectadas. De esta manera se le da un sentido al conocimiento que ellos mismos están construyendo. (Rolón. 2014, p, 22)

2.1.15 El ingrediente vital del pensamiento crítico

El desarrollo del pensamiento crítico exige la formación de una disciplina, pero al mismo tiempo produce placer y bienestar a quien lo practica. Mejora la vida porque ayuda a tomar decisiones más acertadas, pero también porque impulsa a colocarse en los zapatos del otro, a tratar de comprenderlo antes de juzgarlo.

La herramienta fundamental de nuestro pensamiento es el lenguaje. Pensamos y construimos pensamientos con palabras. Por ejemplo, Fisher (2011)

define al pensamiento crítico como la “interpretación y evaluación, de manera hábil y activa, de observaciones y comunicaciones, información y argumentación”.

Si revisamos los elementos de esta definición podemos ubicar que las observaciones se refieren a todo aquello que percibimos a través de los sentidos, aunque bien sabemos que los sentidos son engañosos y sesgados (precisamente por ello requieren del filtro del pensamiento crítico). Pueden incluir, entonces, sonidos, imágenes, videos, animaciones, textos, movimientos, actitudes e infinidad de elementos más. Las comunicaciones, que también percibimos a través de los sentidos, tal vez privilegian hoy en día a la imagen en movimiento (Sartori, 2012) que observamos en televisión, YouTube, Facebook y otros medios. Sin embargo, gran parte de la comunicación que requiere reflexión se basa en palabras, orales o escritas. (Del Río, 2014. p, 26)

2.10. Aproximación teórica al problema de investigación

2.10.1 Antecedentes

2.10.1.1 A nivel internacional

Martínez J. en su trabajo de investigación expresa “El juego es una actividad de gran importancia para el desarrollo de procesos formativos. Permite alcanzar y altos niveles de motivación, los cuales favorecen la consecución de los propósitos establecidos en cada proceso”

Así mismo expresa que “el diseño de contenidos y actividades encaminadas a implementar procesos formativos, remiten generalmente a lo lúdico y lo recreativo como aspectos inherentes a los niños. Al ser el juego una actividad placentera para el niño, su aprendizaje se torna significativo”.

Ospina M. manifiesta en su trabajo de investigación que el juego “… es una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje en el nivel preescolar, por ende,

los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional".

2.10.1.2 A nivel nacional

Villanueva L. En su trabajo de investigación realizado en la universidad de San Pedro de Cajamarca expresa: que "La aplicación de juegos recreativos fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad…" esto significa que sin duda alguna el juego influye directamente el aprendizaje de los estudiantes, por lo que podemos considerar de gran trascendencia incluir dentro del trabajo pedagógico.

Gonzales M. En su trabajo de investigación realizado en la universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, manifiesta que "La aplicación de juegos sociales como estrategia permite mejorar el nivel de socialización de los niños de 3 años…"

Prudencio L. El autor del trabajo de investigación realizado en la Universidad Cesar Vallejo expresa: "Que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años" como se pueda ver el juego es primordial en el desarrollo de las diferentes áreas y para el presente trabajo de investigación constituye la base fundamental para el desarrollo de las actividades cognitivas.

2.10.1.3 A nivel regional

Turpo L. perteneciente a la Universidad Peruana Unión, en su trabajo de investigación titulado "Beneficios del juego libre en sectores desde la percepción docente en Instituciones Educativas Públicas del Nivel Inicial de la cuidad Juliaca" manifiesta que es sumamente importante el juego en los sectores con resultados alentadores.

Campos R. En su trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional del Altiplano titulado “El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019” concluye que el juego de roles influye significativamente en el desarrollo del lenguaje no verbal y oral de los niños.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico de la Investigación

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación cualitativa se encuadra en el marco de la psicomotricidad, y se basa en la ejecución práctica del docente participando directamente en la transformación de la realidad. A través de la intervención directa, logramos formular una propuesta pedagógica alternativa y divertida que permite mejorar las limitaciones encontradas en el trabajo.

Este tipo de trabajo de investigación tiene tres grandes fases. La deconstrucción, la reconstrucción y la evaluación, tal como manifiesta Restrepo (2007), La deconstrucción y la reconstrucción de la práctica pedagógica pasan por la relación del que hacer del estudiante. La enseñanza tiene razón de ser en el aprendizaje de los alumnos de tal manera que, reflexionar sobre la práctica docente constituye una constante con nuestros dirigidos. (pág. 32).

Así mismo se entiende por la investigación educativa centrada en lo pedagógico se refiere a los estudios de la pedagogía histórica, a la definición de su

espacio intelectual, o a la investigación aplicada en la mejora de la educación. (Restrepo. 1996. Pág. 21)

La investigación cualitativa, enfoca directamente a la investigación acción propone la mejor práctica, la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica. La investigación acción propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias. (Kermmis y Taggart. 1988).

3.2 El diseño de investigación

Este tópico permite la orientación de la investigación presentada en fases concretas; con este motivo adoptamos el planteamiento de Restrepo, “un modelo de capacitación de maestros en servicio, basado en la investigación- Acción Pedagógica”; la primera fase se ha constituido como una deconstrucción de la práctica pedagógica del maestro, la segunda como el planteamiento de alternativas y la tercera como evaluación de la efectividad de la práctica reconstruida (Restrepo.2014).

Para mayor claridad desglosamos los conceptos manejados hasta el momento:

La deconstrucción, la realizamos la descripción minuciosa de nuestra práctica pedagógica, sistematizamos en el diario de campo que constituye una ayuda, identificar de manera objetiva vuestras debilidades y también nuestras fortalezas, que son motivo de reflexión constante, los cuales contrastamos con la base teórica del presente trabajo.

En la reconstrucción, identificamos las teorías que sustentan nuestra propuesta que nos permite reafirmar nuestros aciertos y debilidades, con este motivo elaboramos el plan de mejora dando alternativas de solución al problema

encontrado nuestra hipótesis que contienen actividades que van a generar la transformación y revertir el problema.

La evaluación, es la fase final donde contrastamos la efectividad de la propuesta y en qué medida se logró revertir las falencias encontradas, fue fundamental la observación, la práctica del enfoque crítico reflexivo para comprobar el avance real de nuestra propuesta.

3.2.1 Actores que participan en la propuesta

Durante el desarrollo de la investigación acción damos mayor énfasis a los responsables directos de la propuesta; los investigadores a través de la descripción minuciosa de la practica en aula, con los niños y niñas del Programa No escolarizado de Educación Inicial de Machauro quienes son beneficiarios de esta alternativa.

3.2.2 Beneficiarios Directos:

- 15 niños y niñas del programa: 8 niñas y 7 niños.
- Docentes responsables: Liliam Yanarico Apaza y Yony Dionicia Cartolín Molero.

3.2.3 Beneficiarios Indirectos:

-Padres de Familia del programa.

-La comunidad Educativa.

En nuestro desempeño docente, planificamos convenientemente las actividades programadas, mediante talleres de aprendizaje, es importante realizar estos instrumentos de trabajo tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes. En el desarrollo de los talleres se tomó en cuenta la secuencia metodológica, una dosis de humor y sobre todo las ganas de trabajar con materiales preparados con anticipación, debemos ser autocríticos que aún nos falta persistir

en el trabajo para que sea sostenible en el logro de capacidades de nuestros dirigidos.

Mostramos cada mañana nuestra actitud rebosante para contagiar lo que llevamos para trabajar y lograr nuestro propósito como dice Loreto Silvoso “El primero que tiene que ser feliz es el maestro” en la entrevista concedida en el periódico la Voz de Galicia.

3.3 Técnicas e instrumentos de recojo de información

Para recoger la información de la investigación, se han recurrido varias técnicas e instrumentos las que se señalan a continuación:

Cuadro N° 1

3.3.1 Deconstrucción

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación participante	Diarios de campo	Es una técnica confiable y válido lo es más como estrategia de la investigación - acción. Este instrumento usamos para recoger la información de nuestra práctica pedagógica; así mismo usamos la técnica de la observación para ubicar las categorías permitiendo recoger datos importantes del taller de aprendizajes, que fueron insumos para elaborar el plan de acción.

Cuadro N.º 02

3.3.2 Reconstrucción

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación participante	Diarios de campo	Este instrumento nos permite la compilación de la secuencia metodológica de los talleres de aprendizajes en la búsqueda de la mejor propuesta de los juegos como estrategia, por otro lado, nos permite sistematizar nuestras prácticas pedagógicas, y se realiza en tres partes tal como puntualiza Bonilla y Rodríguez Un monitoreo permanente del proceso de observación, la toma de notas de aspectos importantes para organizar, analizar e interpretar la información recogida. (1997, p. 129).
Evidencias	Fotografías	Los mejores momentos queda perennizados en una fotografía el mismo que se utilizó para tener como una evidencia imborrable.
Ficha de practica	Ficha de práctica	Es otro instrumento que nos permitió verificar y contrastar el nivel de aplicación y dominio de los estudiantes.

Documentos	Fichas bibliográficas	Usamos las técnicas de lectura y la compilación de las referencias teóricas que sustenta nuestro trabajo.

3.4 Técnicas de análisis e interpretación de resultados

Para analizar e interpretar los resultados obtenidos de la investigación, es importante los datos del cuaderno de campo de manera descriptiva; del inicio, así como del proceso y final con la finalidad de validar a los hallazgos recabados. Así mismo se aplicó la técnica de análisis general de cada registro, desde la mirada del observador, sintetizando en un cuadro de categorías, para iniciar se da las indicaciones precisas para luego ejecutar de manera conveniente usando la triangulación de manera detallada.

CAPÍTULO IV

Propuesta Pedagógica Alternativa

4.1 Descripción de la propuesta pedagógica alternativa

La propuesta se enmarca dentro del enfoque planteado por el Ministerio de Educación, la propuesta pedagógica planteada se realizó con la finalidad de mejorar el desenvolvimiento de los niños a partir de nuestra práctica pedagógica, por lo que se ha reestructurado aquellos elementos o estructuras que antes de la propuesta se hacía de manera rutinaria, nos referimos a la aplicación de secuencia metodológica que permita desarrollar plenamente habilidades en el manejo de estructuras mentales. Con este propósito se ha previsto tres momentos, la primera implica la planificación y organización, el desarrollo del juego y finalmente la socialización, representación, meta cognición y orden que permitirán mejorar la práctica pedagógica.

Cuando se sigue a la verdad se sigue hasta el final, en efecto como maestras nos sentimos comprometidos con nuestros niños, ello genera la necesidad de acercarnos a ese mundo que les agrada pasar horas, y son turbinas que propulsan el juego simbólico con trascendental importancia en el desarrollo del pensamiento crítico desde la temprana edad, por lo que tomamos como base y estrategia desarrollar juegos que les agrada a los estudiantes, cuando se sumergen a su

mundo de pasiones, se olvidan del cansancio y la fatiga, pero genera una expectativa grande de aprendizaje alcanzando el gozo y el gusto de desarrollar las capacidades intelectuales y el nivel de desempeño de los estudiantes. Cada reacción es una situación que llama la atención, para atender esa necesidad nos obliga definir varias actividades sobre el juego en el Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro del distrito de Taraco para estimular las reacciones auténticas del objeto de investigación.

4.2 Plan de acción

Para demostrar vuestra investigación es necesario precisar el punto clave donde se propone estrategias de intervención en el espacio y tiempo objeto de investigación.

El presente plan de acción, consiste en enfrentar en equipo, pretendemos demostrar el propósito planteado, la calidad de atención a los estudiantes, el tiempo, el lugar de ejecución y el monitoreo practico para los principales actores educativos.

4.2.1. Justificación

La base motivacional de la ejecución de las actividades denominados “Juegos simbólicos” se centra en la carencia del desenvolvimiento personal de los niños, es una preocupación cuando los niños son introvertidos monosilábicos poco sociables, ahí la necesidad de integrar al grupo, trabajar en equipo, discutir las reglas de juego, arreglar las incomprensiones donde potencializan los procesos mentales de los niños y niñas del Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro.

Como se puede ver el juego constituye una necesidad vital para los niños, separar es como atar las manos, el juego por excelencia pertenece a los niños,

mediante el cual se relaciona con el mundo que los rodea, allí afianzan sus capacidades y conocimientos que les permite abrir las puertas del entorno, en consecuencia, podemos decir, que el juego es una preparación y un ensayo placentero. Muchos expertos señalan que el juego ejercita el uso práctico de las relaciones sociales y el desarrollo estratégico de cooperación y comunicación fluida con sus pares.

4.2.2. Objetivos del plan

4.2.2.1 Objetivo general

Desarrollar los juegos simbólicos que permita estimular la formación integral y los procesos mentales de los niños del Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro.

4.2.2.2 Objetivos específicos

4.2.2.2.1 Planificar y diseñar los talleres de aprendizajes para mejorar el diálogo y por ende el pensamiento crítico de los niños y niñas del PRONOEI Machauro.

4.2.2.2.2 Aplicar la secuencia metodológica en el desarrollo de los juegos simbólicos para la socialización de los niños y niñas del PRONOEI Machauro

4.2.2.2.3 Utilizar diversos materiales educativos para desarrollar los juegos simbólicos para los niños y niñas del PRONOEI Machauro.

4.2.3. Esquema del plan.

Sintetizar el plan de acción es de suma importancia para el cumplimiento de los objetivos y es como sigue:

Cuadro N° 3

Objetivo 1	Planificar y diseñar los talleres de aprendizajes para mejorar el diálogo y el pensamiento crítico de los niños y niñas del PRONOEI Machauro.
Hipótesis 1	La planificación de los talleres de aprendizajes permitirá mejorar el diálogo y el pensamiento crítico de los niños y niñas del PRONOEI Machauro.
Acción 1	planificación de los talleres de aprendizajes para mejorar el diálogo y el pensamiento crítico

Fase s	Actividades	Tareas	Teoría explicita	Recursos	Responsable
Planificación	Revisión bibliográfica sobre la planificación de talleres de aprendizaje	-Información bibliográfica necesaria y la elección de textos pertinentes sobre planificación. - Seleccionar y organización de propósitos de aprendizaje.	1. El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo.	libros. Páginas Web.	Investigadores
	Planificación de talleres aprendizaje, con	- Planificación de los talleres de aprendizaje de acuerdo a la necesidad de los niños.		Programación curricular.	investigadores y estudiantes.

	secuencia metodológica.	- Redacción de los propósitos de aprendizaje.	2. El sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico. 3. El método Aucouturier, La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía	Bibliografía especializada	
Ejecución	Implementación de secuencias metodológica s para la socialización de los niños	- Elaboración de taller de aprendizaje con tiempo, y materiales, etc. -Previsión de materiales de trabajo.		Material didáctico seleccionado. Instrumentos de evaluación.	
Reflexión	Evaluación del plan de acción en marcha.	-Verificar la ejecución del plan de acción. -Crítica a la ejecución de talleres alternativas de aprendizaje, identificando las fortalezas y debilidades.		Ficha de observación Fotografías.	Docente investigador

		-Valorar el mejoramiento de mi práctica docente de acuerdo a los propósitos del taller de aprendizaje: . Aplicar de ficha de observación en la ejecución de las sesiones. . Redactar en cuaderno de campo. . Compromisos para la mejora. Reformular de actividades	sensoriomotora, es decir, del movimiento y las sensaciones. 4. El Método Waldorf tiene como principal enfoque educar la totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto.		

Cuadro N° 4

Objetivo 2	Aplicar la secuencia metodológica en el desarrollo de los juegos simbólicos para la socialización de los niños y niñas del PRONOEI Machauro
Hipótesis 2	La aplicación de la secuencia metodológica en el desarrollo de los juegos simbólicos para la socialización de los niños y niñas del PRONOEI Machauro
Acción 2	La aplicación de la secuencia metodológica en el desarrollo de los juegos simbólicos.

FASES	Actividades	Tareas	Teoría explicita	Recursos	Responsable
Planificación	Revisiones bibliográficas sobre los juegos simbólicos	- Búsqueda de información bibliográfica y elección de textos pertinentes. - Organizar de los juegos simbólicos para los niños.	1. El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. 2. El sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser integral que	libros. Páginas Web.	Investigadores
	Diseño de la secuencia	- Diseñar esquema y matriz de especificación, ruta en general del juego.		Programación curricular.	investigadores y estudiantes.

	metodológica del juego.	- discutir las reglas de juego con los niños.	expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico. 3. El método Aucouturier, La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motora, es decir, del movimiento y las sensaciones. 4. El Método Waldorf tiene como principal enfoque educar la	Bibliografía especializada Material didáctico seleccionado. Instrumentos de evaluación.	
Ejecución	Ejecución de la secuencia metodológica del juego.	- Aplicar los talleres de aprendizaje.			
Reflexión	Evaluación de la propuesta pedagógica del juego.	- Verificar la ejecución del plan de acción. - Valorar el mejoramiento de mi práctica docente		Ficha de observación Fotografías.	Docente investigador

		Aplicar evaluaciones de logro del propósito planteado. Aplicar las fichas de observación de la ejecución del taller. - Redactar compromisos de mejora.	totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto.		

Cuadro N° 5

Objetivo 3	Utilizar diversos materiales educativos para el desarrollar los juegos simbólicos para los niños y niñas del PRONOEI Machauro.				
Hipótesis 3	La utilización de diversos materiales educativos para el desarrollar los juegos simbólicos para los niños y niñas del PRONOEI Machauro				
Acción 3	La utilización de diversos materiales educativos para el desarrollar los juegos simbólicos				
Fase s	Actividades	Tareas	Teoría explicita	Recursos	Responsable
Planificación	Revisión de bibliografía sobre material estructurado y no estructurado	- Búsqueda de información sobre material educativos. -Sistematización de la información.	1. El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura; y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. 2. El sistema Reggio Emilia concibe al niño como un ser	- libros. - Páginas Web.	Investigadores
	Elaboración de medios y materiales pertinentes con	- Seleccionar material educativo para desarrollar el juego simbólico.		- Programación curricular.	investigadores y estudiantes.

	la capacidad y estrategias metodológicas	-Elaborar material con el apoyo de los padres de familia	integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico. 3. El método Aucouturier, La Práctica Psicomotriz es un enfoque que prioriza la maduración integral del niño a través de la vía sensorio motor, es decir, del movimiento y las sensaciones. 4. El Método Waldorf tiene como principal enfoque educar la	- Bibliografía especializada - Material didáctico seleccionado. Instrumentos de evaluación.	
Ejecución	Aplicación de los materiales para la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal	- Aplicar los materiales en los talleres de aprendizaje.			
Reflexión	Evaluación de la efectividad en la aplicación de los materiales	- Validación la funcionalidad de los materiales aplicados en el taller		-Ficha de observación - Fotografías.	Docente investigador

		- Valorar la pertinencia de los materiales elaborados. - Valorar el mejoramiento de mi práctica docente en la aplicación de los juegos simbólicos.	totalidad del niño y, por tanto, desarrollar individuos capaces de dar significado a sus vidas y no solo a su intelecto.		

4.2.4 Matriz del plan de acción específico

4.2.3.1 Especificaciones para la construcción y aplicación de juegos simbólicos y el pensamiento CRITICO

Cuadro N° 6

Fecha	Actividad	Secuencia de ejecución	Materiales	Formas de ejecución	Tiempo
14 - 10 - 2019	Los grandes agricultores	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
15- 10 – 2019	Los vendedores	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’

16- 10 – 2019	Juguemos a los toros y toreros	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
17- 10 – 2019	Juguemos a construir casas	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
18- 10 – 2019	Los limpiadores del ambiente	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’

21- 10 – 2019	Juguemos a las máscaras	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
22- 10 – 2019	Juguemos a los vendedores	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
23- 10 – 2019	Juguemos a los restaurantes	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’

24- 10 – 2019	Jugando con los instrumentos musicales	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’
25- 10 - 2019	Jugando al peluquero	1.Planificación y organización 2. Desarrollo del juego 3. Socialización, representación Meta cognición y orden	Pizarra Papelote Plumón Cinta maskin Tapetes Crayolas plumones Siluetas para las normas de convivencia.	En pequeños grupos	60’

4.2.4 Criterios e indicadores para evaluar la práctica reconstruida.

4.2.4.1 Matriz de indicadores de logro o efectividad.

Cuadro N° 7

Hipótesis	Actividades	Indicador de efectividad	Fuentes de verificación
	Búsqueda de información bibliográfica y elección de actividad a ejecutarse.	-Organizar información científica sobre los fundamentos teóricos de los juegos simbólicos. -Formulación de preguntas que respondan a: cual, que, donde, cuando, por qué, cómo.	Fichas de investigación bibliográfica. Cuaderno de campo
	Aplicación de los talleres de aprendizaje.	-Desarrolla los talleres de aprendizaje formulando preguntas abiertas.	Registro de campo. Fotografías

La aplicación de la secuencia metodológica en el desarrollo de los juegos simbólicos	Evaluación de la ejecución de mí propuesta pedagógica	-Comprueba el proceso del plan de acción en cada taller de aprendizaje. -Analizar e interpretar la implementación de los talleres de aprendizaje. -Reflexiona sobre la práctica docente entre las investigadoras.	Registro de campo. Taller de aprendizaje. Análisis e interpretación de los resultados.
Hipótesis	Actividades	Indicador de efectividad	Fuentes de verificación
La utilización de diversos materiales educativos para el	Revisión de bibliografía sobre material a usarse.	-Proveer los materiales en cantidades suficientes de acuerdo al taller propuesto.	Fotografías
	Elaboración de materiales pertinentes.	Diseña y elabora material para desarrollar los talleres de aprendizaje.	Taller de aprendizaje. Diario reflexivo.

desarrollar los juegos simbólicos	Aplicación de los materiales durante el taller.	Manejo de materiales por los niños durante el taller.	Taller de aprendizaje. Diario reflexivo.
	Evaluación de la efectividad de los materiales	-Estimar la utilidad de los materiales empleados.	Sesión de aprendizaje. Diario reflexivo.

CAPÍTULO V

Evaluación de la propuesta pedagógica alternativa.

5.1. Descripción de las acciones pedagógicas desarrolladas

Durante el desarrollo de los talleres de aprendizaje, iniciar con el juego simbólico con los niños y las niñas fue una experiencia fascinante porque nos permitió acercarnos a su mundo de manera planificada porque el juego constituye una necesidad que les permite volver a vivir y exteriorizar lo ya vivido, indagar sobre quiénes son, a quién representan y quién quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Sin temor a equivocarnos aquí construyen significado sobre el mundo que les rodea, comprenden la comunicación en su cabalidad y van ajustando su propia existencia. Como se pueda ver detallamos el procedimiento del juego simbólico, sus características, su capital importancia en el desarrollo infantil, la madurez de los procesos y los aprendizajes que se movilizan en su práctica constante. Cuando vemos que los niños son poco comunicativos, monosílabos y no sostienen la conversación fueron motivos suficientes para intervenir mediante juegos y organizar convenientemente distintos sectores, espacios, materiales y juguetes que contribuyan con este fin. Así mismo este trabajo nos hace ver un poco más de lo

previsto las orientaciones a los padres y madres de familia sobre la importancia del juego simbólico practicado en un ambiente de respeto y libertad. Aún nos queda seguir batallando para que resulte más beneficioso para nuestros niños, cada experiencia abre nuestra creatividad para seguir innovando y desarrollando propuestas que promuevan el desarrollo integral de los niños y las niñas del programa.

5.1.1 Ruta metodológica reconstruida para el juego simbólico

Cuadro N.º 8

PRIMER MOMENTO Planificación y organización. Se inicia con una asamblea y dialogar sobre varias acciones:	Elección de los sectores: lugar donde se brinda las grandes posibilidades para jugar con sus compañeros.
	El tiempo y el espacio: se acuerda con los niños participantes para realizar la actividad planificada.
	Las normas de convivencia: momento importante para ponernos de acuerdo las regla para nuestra participación.
SEGUNDO MOMENTO Desarrollo del juego	Esta fase es muy importante para los investigadores para formular preguntas a los niños y afloren su imaginación y creatividad. Se formularán preguntas abiertas: ¿A qué están jugando?, ¿Por qué?
TERCER MOMENTO Socialización, representación, meta cognición y orden	Socializan**,** sus experiencias en una asamblea luego representan a través del lenguaje oral, grafico, etc. Su experiencia, finalmente en la meta cognición también se les interroga. ¿Solucionaron alguna dificultad?, ¿Cómo?

Taller de aprendizaje N° 1

Título: Los sembradores

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente .	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugamos a los sembradores allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo

Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. -La maestra pregunta a los niños: ¿desayunaron?, ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿Dónde se produce?, ¿Cómo se hace?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realiza la siembra?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué se necesita para ello?, ¿Dónde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: .4 niños voluntarios de labradores con chaquitaclla .2 niños que rompen los terrones. .1 traen guanos para abonar .1 proporciona las semillas .1 niños limpian las malezas amontonan a un lugar .4 sembradores de papa	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Palotes Mazos Botella descartable Saco vacío Piedras pequeñas	10’

.1 responsable de la chicha .1 hace de patrón.		
Segundo momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -Se reparten las herramientas según las responsabilidades. -Ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen.	Expresión oral Tapetes Crayolas plumones Tableros, etc.	15’

-Socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? . ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		

Evaluación N° 1

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 14 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respond e de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respon de con7 a 10 palabra s	Respon de con más de 10 palabra s
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			

5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Registro de Campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los sembradores allí exteriorizarán sus ideas y responderán preguntas de manera natural.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, quienes responde unísono al saludo, en seguida dialogan sobre las labores cotidianas de las mañanas, en seguida se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente. En posición de media luna se les recuerda las normas de convivencia y se distribuye los papeles para que asuman los roles establecidos de manera voluntaria, para tal efecto se les provee los materiales necesarios.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan la actividad tal como se ha planificado, donde nos permitirá recabar información necesaria.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de Aprendizaje N° 2

Título: Los vendedores.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: los niños y las niñas hoy jugaremos a los vendedores, allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo

Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿Niños ayer fueron a la plaza de Taraco? ¿Sus papás vendieron algún producto? ¿Compraron algo? La maestra les dice: Niños hoy día vamos a jugar en nuestra tiendita a comprar y vender productos. ¿Ustedes saben que productos se venden en la tienda?, etc. - ¿Qué se necesita para comprar?, ¿Quién será el vendedor? ¿Quiénes compraran? ¿en que llevaran los productos que compraron?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: 2 niñas serán las vendedoras 11 niños serán los compradores 1 niño será el cajero.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Productos de la tienda Canasta para la compra Las monedas Balanza Bolsas de papel para despachar.	10’

1 niño será el ayudante quien sacará los productos del depósito.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen a la tienda y asumen sus roles. -Los niños compradores observan los productos y realizan su compra de acuerdo a sus intereses. -Los vendedores atienden en la venta de los productos solicitados. -El cajero cobra y da vuelto. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes son los vendedores, quien es el cajero?, . ¿Quienes compraron? . ¿Cómo lo hicieron?, ¿en qué despacharon? etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral petates	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Crayolas plumones papel, etc.	15’

Evaluación N° 2

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 15 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respon de de uno hasta tres	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respon de con7 a 10 palabra s	Respon de con más de 10

		palabras			palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel		X		
5	Huanca Quispe Flor De Mary	X			
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany	X			
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon	X			
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda		X		

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los vendedores allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 3

Título: Jugamos a los toros y toreros.

1. Aprendizajes Esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y niñas hoy jugaremos a los toros y toreros, allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice niños como están. ¿La maestra pregunta a los niños ayer fueron a la corrida de toros?: ¿Con quién fueron?, ¿Qué observaron?, ¿Qué pasó con el toro?, ¿Cuántos toros había?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realizó la corrida de toros?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los materiales. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo de dos grupos, en cada grupo: .4 niños voluntarios de toreros .3 niños serán toros.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Palotes Máscaras de toros Banderines Telas	10’
Segundo Momento Desarrollo del juego:		

-Los niños y niñas salen al patio, con sus disfraces de acuerdo al rol que les corresponde. -Ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué hacen los toros?, . ¿Quiénes son los toreros?, . ¿Dónde lo realizan la corrida de toros?, . ¿Qué hace los toreros?, ¿Qué le pasó al toro? etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron?	Expresión oral Petates Crayolas plumones Hojas, etc.	15’

¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		

Evaluación N° 3

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 16 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Respon de con más de 10 palabra s
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny	X			
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany	X			
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			

9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon	X			
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los toros y toreros allí exteriorizan sus ideas y su imaginación a merced del investigador.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmados responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas sus padres y vecinos, en seguida se les propone jugar tal como se ha planificado.

En posición de media luna se les da las indicaciones y roles en campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria se responsabilizan de las tareas propuestas.

Luego nos desplazamos al lugar de destino, allí ejecutan donde el investigador aprovecha con una batería de preguntas, los niños se esfuerzan en responder.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 4

Título: Jugando a construir casas

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a construir las casas allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿quieren jugar en el sector de construcción?, ¿Qué podrían construir ?, ¿Qué materiales utilizarían?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo construirían una casa?, ¿Ustedes pueden realizarlo? ¿Qué se necesita para ello?,¿Dónde lo podemos realizar? ¿con que materiales lo harían?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Los niños se dirigen al sector de construcción ordenadamente.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Bloques lógicos Retazos de maderas Solidos geométricos imantados Latas.	10’
Segundo Momento Desarrollo del juego:		

-Los niños y niñas empiezan a construir con diversos materiales estructurados y no estructurados su casa -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar? ¿De cuántos pisos es tu casa? ¿De qué color es? ¿de qué tamaño? ¿Qué materiales utilizaste?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades.	Expresión oral Petate Crayolas plumones Papel bond, etc.	15’

-Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		

Evaluación N° 4

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 17 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respon de de uno hasta tres palabras	Respon de con 4 hasta 6 palabras	Respon de con 7 a 10 palabras	Respon de con más de 10 palabra s
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	

3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany		X		
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a construir casas allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con naturalidad.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo de bienvenida a los niños y niñas, contestan en coro, en seguida dialogas durante el juego y se recabará información necesaria de la evolución del trabajo.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir roles y realizar en espacio abierto la actividad programada.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 5

Título: Los limpiadores del ambiente

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a recoger basuras y seremos agentes conservadores allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: Niños observen el aula, ¿Cómo esta nuestra aula?, ¿Cómo debería estar?, ¿Qué deben hacer para que esté limpio? -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo lo realizarían la limpieza del aula ?, ¿Qué se necesita para ello?, Donde se debe depositar? con que limpiamos?, ¿Dónde debemos depositar la basura?, ¿Cómo lo harían? etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: .4 niños juegan a limpiar las mesas .4 niños juegan a barrer el aula. .5 niños juegan a ordenar los materiales	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Escoba. Recogedor. Trapos. Agua Depósitos de basura.	10’

.2 niños juegan a recoger la basura.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas cumplen el rol que se les asigno. -Los niños y niñas simbolizan el juego de la limpieza. -Se reparten los materiales de acuerdo a las tareas asignadas. -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada del juego simbólico. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar? ¿Qué útiles de limpieza utilizaron?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento presentación, meta cognición y orden	Expresión oral Petate. Crayolas plumones Papel bond, etc.	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? . ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		15’

Evaluación N° 5

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 18 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Respond e con más de 10 palabras

1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny				X
3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth		X		
7	Mamani Belizario Ester Melany		X		
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet				X
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia			X	
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los limpiadores del ambiente allí exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores

cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y realizar en campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan se responsabilizan de las tareas propuestas.

Luego nos desplazamos al lugar destinado juegan mientras cada quien cumple tal como se ha planificado.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 6

Título: Jugamos con las máscaras.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos con las máscaras allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra les muestra a los niños una caja de sorpresa y les pregunta: ¿qué observan?, ¿Qué creen que hay en la caja?, ¿les gustaría ver?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Qué encontraron en la caja?, ¿son de diferentes animales? ¿Les gustaría jugar con las mascarás?,¿Dónde lo podemos realizar el juego?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: 1 niño será el dueño de los animales 2 niña serán las pastoras 6 niñas serán las ovejas 6 niños serán vacas	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Máscaras de animales y personajes. Telas.	10’

Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -Delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -Se reparten las mascarás según a lo que se les designo. - Los niños ejecutan la actividad programada de juego, con los roles que les corresponde. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿A que están jugando?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman el equipo de las ovejas?, . ¿Cómo se llaman?,¿Qué sonido hace la oveja?,¿Quiénes conforman el equipo de las vacas?, ¿Cómo se llaman?, ¿Qué sonido hace la vaca? ¿Quién es el dueño de los animales?, ¿Cómo se llama?, ¿Quiénes son los pastores?, . ¿Qué hacen los pastores?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’

Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Expresión oral Petates Crayolas plumones Papel bond, etc.	15’

Evaluación N° 6

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 21 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno	Respond e con 4	Respond e con 7 a	Respon de con más de

		hasta tres palabras	hasta 6 palabras	10 palabras	10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel		X		
5	Huanca Quispe Flor De Mary				X
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth		X		
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan		X		
9	Parisela Estofanero Erik Royer			X	
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet		X		
11	Quispe Hanco, Roger Brandon			X	
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia			X	
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan con las máscaras allí aprenden a exteriorizar sus ideas y a responder preguntas.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propone jugar tal como se ha planificado.

En posición de media luna reciben las indicaciones de inmediato ejecutan la actividad de manera natural, entre tanto el investigador aborda con preguntas.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 7

Título: Jugando a los enfermos

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los enfermos y enfermeras allí exteriorizamos sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿desayunaron?, ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿si no comen que pasa?, ¿Dónde van cuando se ponen mal?, ¿conocen ese lugar?, ¿Quién les atiende?, ¿Con quién van?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Podemos jugar a los enfermos?, ¿Qué se necesita para ello?, ¿Dónde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman dos equipos de trabajo: .1 niño será el médico -2 niñas serán las enfermeras. .3 niños serán enfermos .1 niño será el papá	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Jeringas Agujas Estetoscopio Toca Mandiles Medicamentos	10’

.1 niña será la mamá		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al lugar designado para el juego. -Se entrega los materiales requeridos para el juego según sus roles. -Los niños ejecutan la actividad programada. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, - ¿Quién es el médico y que hace?, ¿Quién te receto los medicamentos? - ¿Qué hace la enfermera?,¿Quién pone la inyección?, . ¿Quién te llevo a la posta?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates Crayolas plumones	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?,	Tableros, etc.	10’

Evaluación N° 7

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 22 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con 7 a 10 palabras	Respond e con más de 10 palabras

1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel				X
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth			X	
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer		X		
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda				X

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los enfermos exteriorizan sus ideas responden preguntas durante el juego.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas sus padres, en seguida proponer jugar tal como se ha planificado.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, para ejecutar la actividad mientras el investigador espera con una batería de preguntas.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 8

Título: Jugamos a los restaurantes.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los restaurantes allí exteriorizaremos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿Desayunaron?, ¿Dónde? ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿Con quién fueron?, ¿Pagaron ?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se preparan los alimentos?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué utensilios se necesita para ello?, ¿Qué productos se necesitan para preparar los platos? ¿Dónde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: -1 niña será la dueña del restaurante. -1 niña será la cajera. -3 niños será los cocineros. -2 niñas serán ayudantes de cocina.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Utensilios de cocina Mesas. Sillas. Monedas. Mandiles y gorras. Productos para el preparado.	10’

-2 niños serán los mozos. -4 niñas y 2 niños son los clientes.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -se reparten las herramientas según las responsabilidades. -ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen.	Expresión oral Petate. Crayolas plumones Papel bond, etc.	

-socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		10’

Evaluación N° 8

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 23 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respond e de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con 7 a 10 palabras	Respon de con más de 10 palabra s
1	Chipana Quispe Aroon Cristian			X	
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny				X

3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary			X	
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth				X
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan				X
9	Parisela Estofanero Erik Royer				X
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer				X
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los restaurantes allí exteriorizar sus ideas, y responden preguntas de acuerdo al rol que está desempeñando.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, quienes responden en coro, luego recordar las actividades cotidianas y proponer las acciones a realizar.

En posición de media luna se socializa acuerdos de comportamiento y los roles a cumplir y proveer los materiales necesarios para desarrollar.

En el espacio destinado realizan la actividad entre tanto las preguntas y respuesta entran en acción recabando la información necesaria.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 9

Título: Jugando con los instrumentos musicales

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los instrumentos musicales allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿visitaron al aferrado de su compañero?, ¿Qué observaron?, ¿Quiénes tocaron?, ¿Dónde se realizó?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realiza la música?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué instrumentos se necesita para ello?, ¿pueden tocar instrumentos musicales? ¿Qué instrumentos conocen?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forma equipo de trabajo: 5 niños tocaran bombos. 3 niñas tocaran panderetas. 2 niños tocaran triángulos.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Bombos Triángulos Panderetas Claves. Zampoñas	10’

2 niñas tocaran zampoñas. 3 niñas tocaran las claves.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al sector de música. -Se reparten los instrumentos musicales. según las responsabilidades de cada niño. - Los niños y niñas ejecutan la actividad programada con los diferentes instrumentos musicales. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito tocan!, . ¿Qué sonidos emiten los instrumentos musicales?, - ¿Los sonidos de los instrumentos serán iguales?, . ¿Qué instrumentos tocaron?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipo de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Crayolas plumones Papel bond, etc.	10’

Evaluación N° 9

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 24 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Respond e con más de 10 palabras

1	Chipana Quispe Aroon Cristian			X	
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	
3	Huanca León José Santos				X
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth			X	
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer				X
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas jugando con los instrumentos musicales, allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar de destino allí ejecutan la actividad responden la conversación y formula las preguntas necesarias para recabar suficiente información.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.

- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de Aprendizaje N° 10

Título: Jugando a los peluqueros

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	-Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad.

Propósito de aprendizaje: los niños y las niñas juegan a los peluqueros allí exteriorizar nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización**.** -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra les dice a los niños: mírense en el espejo. ¿Cómo esta nuestro cabello?, ¿les gustaría jugar a la peluquería?, ¿Qué necesitamos para el juego?, ¿Dónde jugamos?, ¿Cómo lo hacemos?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo nos organizamos?, ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman dos equipos de trabajo:	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Tijeras Mandil. Peines Afeitadores Lavadores Toalla Espejo	10’

. 2 niñas y 1 niños serán los peluqueros. - 2 niños y 2 niñas serán los clientes.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al lugar designado para la peluquería. -Se reparten los materiales según las responsabilidades. -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Cómo está tu cabello?,¿Cómo te vez? ¿te gusta tu nuevo corte?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates Crayolas plumones Papel bond, etc.	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		10’

Evaluación N° 10

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 25 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respond e de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Respon de con más de 10

					palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian				X
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel				X
5	Huanca Quispe Flor De Mary			X	
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth				X
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet				X
11	Quispe Hanco, Roger Brandon			X	
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer				X
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda				X

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los peluqueros allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propone jugar tal como se ha planificado y organizado previamente. En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de diálogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo a lo planificado, la reacción de los niños es inesperado así se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.

- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

5.2. Análisis e interpretación de los resultados por categorías y subcategoría.

La aplicación de la Propuesta Pedagógica en el programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro, respecto a los juegos simbólicos y su trascendencia en los procesos mentales, se tuvo presente la secuencia metodológica propuesto por el Ministerio de Educación, para llegar a los estudiantes con la finalidad de mejorar su expresión oral, socialización y por ende el pensamiento crítico en esa medida la respuesta fue contundente de que se evidencia los cambios para ello es necesario que se prosiga con la misma propuesta.

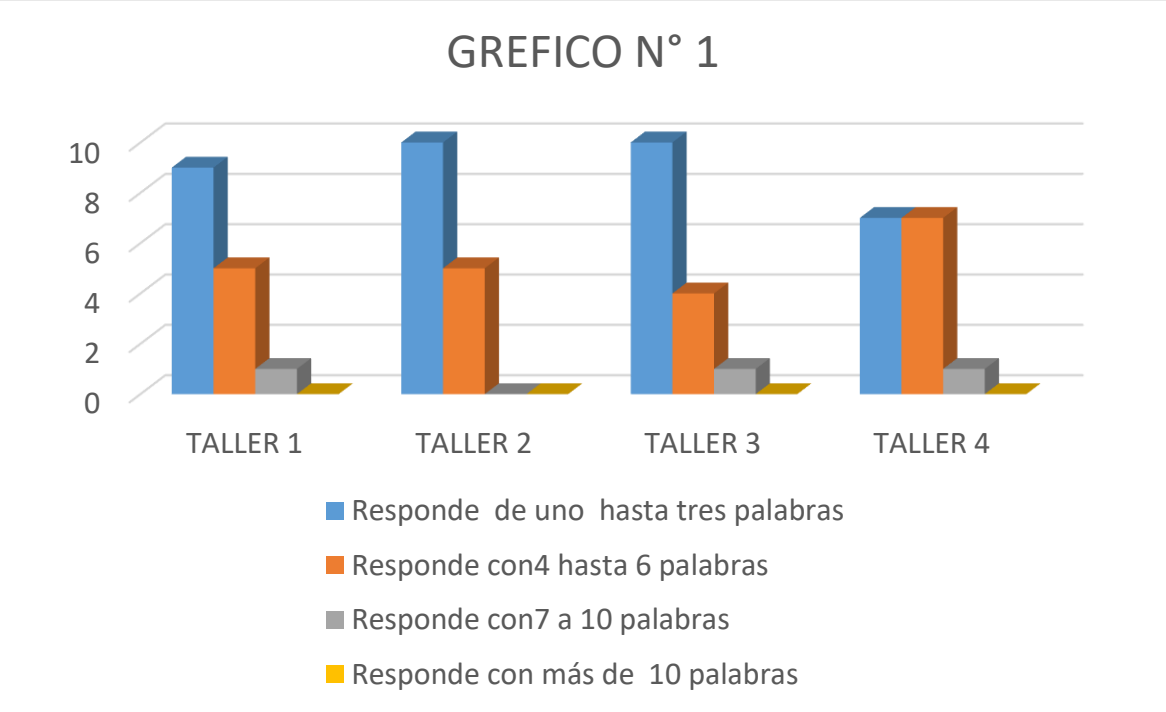
La planificación y ejecución de los 10 talleres de aprendizaje se evidencian resultados significativos y sorprendentes de lo que se conocía en este programa, de los cuales analizamos y nos arroja el siguiente resultado, para precisar dividimos en tres grupos, el primer grupo: (taller 1, taller 2, taller 3, taller 4); el segundo grupo lo tomamos: (taller 5, taller 6, taller 7); el tercer grupo: (taller 8, taller 9, taller 10) los cuales detallamos en los siguientes cuadros:

Cuadro N.º 9

Juegos recreativos grupo 1

Ítems	Responde de uno hasta tres palabras	Responde con4 hasta 6 palabras	Responde con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
Talleres	60%	35%	5%	

Fuente: Conteo lista de evaluación N° 1, 2, 3 y 4



INTERPRETACION

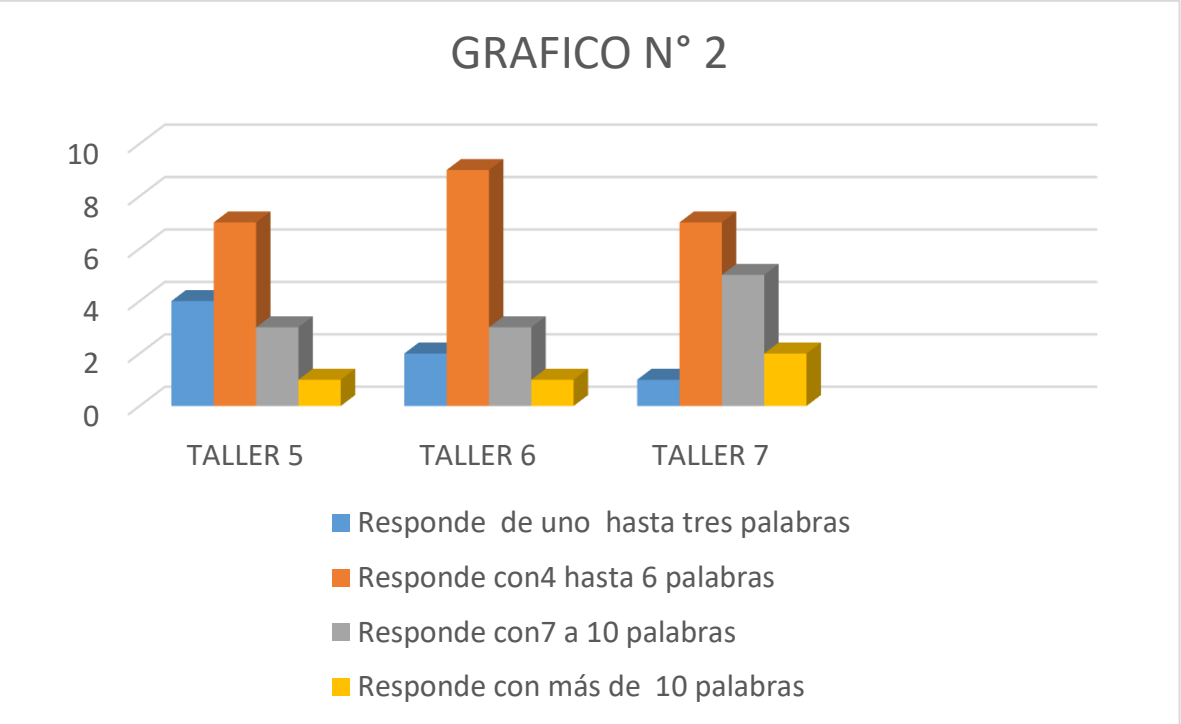
La planificación y organización de los primeros tres talleres fueron duros, el cuarto mejoró notablemente la expresividad de los niños, les costó responder a las preguntas, cuando se le preguntaba se quedaban callados, por ello se tenía que insistir a cada uno de los integrantes del grupo, en fin, queda reajustar a los intereses de los actores directos.

Cuadro N.º 10

Juegos recreativos grupo 2

Ítems	Responde de uno hasta tres palabras	Responde con4 hasta 6 palabras	Responde con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
Talleres	18%	49%	24%	11%

Fuente: Conteo lista de evaluación N° 5, 6 y 7



INTERPRETACION

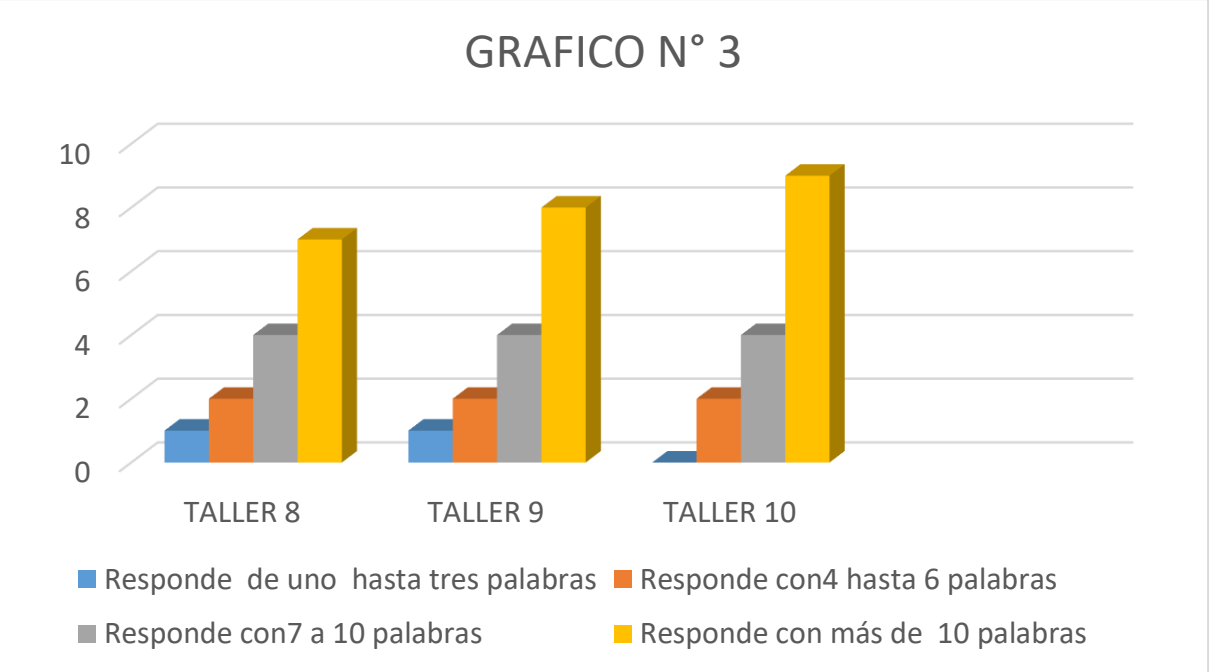
Los siguientes tres talleres, se registra notable mejoría, porque algunas preguntas ya fueron conocidas, por lo que fue fácil responder, sin embargo, aún les cuesta a muchos niños, el desenvolvimiento fue mejorando cada vez más, debido a varios factores nos ganamos confianza, proponemos nuevas actividades, democratizamos la participación, nos ponemos a la altura de los niños y por su parte los niños han venido soltando sus

nervios y ganamos confianza, conversamos mucho aunque no hable, pero estamos conscientes de que nos entiende.

Cuadro N.º 11
Juegos recreativos grupo 3

Ítems	Responde de uno hasta tres palabras	Responde con4 hasta 6 palabras	Responde con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
Talleres	5%	13%	27%	55%

Fuente: Conteo lista de evaluación N° 8, 9 y 10



INTERPRETACION

Los últimos tres talleres fue de consolidación, porque la convivencia fue importante, los niños entienden las preguntas, responden con regularidad, aumenta la participación, muchos levantan la mano para opinar, intensificamos la escucha activa, negociamos los acuerdos de convivencia, anotamos las acciones a realizar a vista de los niños en papelote, se nota que hay mayor desenvolvimiento de los niños y niñas.

Cuadro N.º 12

5.2.1 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías I

Registro de campo N° 1, 2, 3 y 4 (Grupo N° 1)

Problema de investigación	El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancané - Puno 2019.	
Objetivos de la propuesta alternativa	Desarrollar los juegos simbólicos que permita estimular la formación integral y los procesos mentales de los niños del Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro.	
Categorías	Sub categorías	Observación
Primer Momento	Planificación y organización.	Los primeros cuatro talleres fueron duros para realizar la etapa de la planificación y organización, porque la expresividad de los niños es limitada, les costó responder a las preguntas, no había ideas para proponer las acciones, por ello se tenía que sacar de a poco insistiendo a cada uno de los integrantes del grupo, en fin, tratamos de amoldar a lo que nos hemos propuesto realizar.
		Se toma posición del espacio destinado para la actividad, personifican el rol asignado, se necesitó mucha dirección, una de nosotras cumple la función de asesoría y la

Segundo Momento	Desarrollo del juego	profesora encargada formula preguntas previamente planificados, la progresión fue mínima por la misma naturaleza de que los niños son poco comunicativos, sin embargo, la persistencia en la comunicación durante el desarrollo del taller no cesó nunca.
Tercer Momento	socialización, representación, meta cognición y orden	En asamblea, los niños y niñas, realizan una reflexión y una deconstrucción como parte de la socialización de la experiencia ejecutada, los primeros talleres fueron de mero cumplimiento, en la medida como se vino avanzando salía las primeras respuestas, así mismo las presentaciones vivenciales, a ello se ha acompañado las preguntas de meta cognición sin mayor éxito, pero la intensión fue claramente visibilizada para que los niños respondan parafraseando su experiencia.

Cuadro N.º 13

5.2.2 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías II

Registro de campo N° 5, 6 y 7 (Grupo N° 2)

Problema de investigación	El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancané - Puno 2019.	
Objetivos de la propuesta alternativa	Desarrollar los juegos simbólicos que permita estimular la formación integral y los procesos mentales de los niños del Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro.	
Categorías	Sub categorías	Observación
Primer Momento	Planificación y organización.	Los siguientes tres talleres, se registra notable mejoría, porque algunas preguntas ya fueron conocidas, por lo que fue fácil responder, sin embargo, aún les cuesta responder a más niños, el desenvolvimiento fue mejorando cada vez más, debido a varios factores nos ganamos confianza, proponemos nuevas actividades, democratizamos la participación, nos ponemos a la altura de los niños y por su parte los niños han venido soltando sus nervios y ganamos

		confianza, conversamos mucho aunque no hable, pero estamos conscientes de que nos entiende.
Segundo Momento	Desarrollo del juego	La propuesta de persistir del uso del espacio, la asignación de los roles de trabajo fue tomando más fuerza, todos trabajan al mismo tiempo, tal como lo hacen sus padres, cada vez más entienden lo que se pretende realizar, lo hacen con naturalidad, mientras las preguntas fluyen para que responsan los niños, invitando a pensar a partir de lo que ejecutan, la ideas toma más fuerza y hay mayor participación que nos alegra de sobremanera.
Tercer Momento	socialización, representación, meta cognición y orden	En el tercer momento se realizó la asamblea con los niños y niñas, para de construir la actividad realizada socializando la experiencia, representando vivencialmente la que más les gustó dentro del marco del enfoque crítico reflexivo, respondiendo a las preguntas formuladas por las profesoras responsables, alcanzando la meta cognición respondiendo a preguntas abiertas, el mismo que nos ayuda a centrar nuestras pretensiones.

Cuadro N.º 14

5.2.3 Cuadro de análisis de categorías y sub categorías III

Registro de campo N° 8, 9, y 10 (Grupo N° 3)

Problema de investigación	El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancané - Puno 2019.	
Objetivos de la propuesta alternativa	Desarrollar los juegos simbólicos que permita estimular la formación integral y los procesos mentales de los niños del Programa No Escolarizado de Educación Inicial de Machauro.	
Categorías	Sub categorías	Observación
Primer momento	Planificación y organización.	Los últimos tres talleres fue de consolidación, porque la convivencia fue importante, los niños entienden las preguntas, responden con regularidad, aumenta la participación, muchos levantan la mano para opinar, intensificamos la escucha activa, negociamos los acuerdos de convivencia, anotamos las acciones a realizar a vista de los niños en papelote, se nota que hay mayor desenvolvimiento de los niños y niñas.
Segundo momento		Muchas acciones se repiten, el reconocimiento del espacio, el juego de roles, las responsabilidades de ejecutar lo que se ha planificado, el dialogo se

	Desarrollo del juego	intensifica con los niños, las respuestas se amplían, mayor cobertura con los interrogantes, practica de valores y principio democrático, mayor fluidez en la en la ejecución de la actividad, se consolida la interacción de maestra – estudiante lo que se pretendía llegar y seguir con esta propuesta hasta alcanzar niveles mucho más interesantes.
Tercer momento	socialización, representación, meta cognición y orden	Una de los momentos fundamentales es la socialización, la representación y la meta cognición, con tal fin formulamos preguntas abiertas que los niños responden, con la finalidad de construir la actividad realizada, representar corporalmente las actividades y mediante representación gráfica con la finalidad de que liberen sus experiencias mediante la expresión plástica en distintos escenarios, en todo momento la reflexión estaba presente y nosotras las responsables concluimos de que las experiencias fueron gratificantes para ambas partes.

5.3 Análisis de los diarios de campo.

Cuadro N.º 15

5.3.1 Cuadro de contrastación y validez - triangulación de los datos obtenidos.

Triangulación por tramos

Problema	Categorías	Sub categorías	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Conclusiones
			Observaciones	Observaciones	Observaciones	
El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco –	Secuencia metodológica	Planificación y organización	Los primeros cuatro talleres fueron duros para realizar la etapa de la planificación y organización, porque la expresividad de los niños fue limitada, les costó	Los siguientes tres talleres, se registra notable mejoría, porque algunas preguntas ya fueron conocidas, por lo que fue fácil responder, sin embargo, aún les cuesta a muchos niños, el	Los últimos tres talleres fue de consolidación, porque la convivencia fue importante, los niños entienden las preguntas, responden con regularidad, aumenta la participación, muchos	El trabajo propuesto pasó por una revisión minucioso por los responsables, para activar los procesos mentales de los niños, planificando y organizando los talleres de aprendizaje con todos sus elementos

Huancané - Puno 2019			responder a las preguntas, no había ideas para proponer las acciones, por ello se tenía que sacar de a poco insistiendo a cada uno de los integrantes del grupo, en fin, tratamos de amoldar a lo que nos hemos propuesto realizar.	desenvolvimiento fue mejorando cada vez más, debido a varios factores nos ganamos confianza, proponemos nuevas actividades, democratizamos la participación, nos ponemos a la altura de los niños y por su parte los niños han venido soltando sus nervios y ganamos confianza, conversamos mucho aunque no hable,	levantan la mano para opinar, intensificamos la escucha activa, negociamos los acuerdos de convivencia, anotamos las acciones a realizar a vista de los niños en papelote, se nota que hay mayor desenvolvimiento de los niños y niñas.	para activar el pensamiento crítico, primero con limitaciones y luego se iba superando progresivamente, es decir aprovechamos pedagógicamente formulando preguntas abiertas y los estudiantes responden positivamente día a día aumenta la sostenibilidad en su dialogo con análisis auto reflexivo cuando fue necesario sobre las

				pero estamos conscientes de que nos entiende.		debilidades y aciertos de los actores educativos como mediadores en el proceso de aprendizaje.
		Desarrollo del juego	Se toma posición del espacio destinado para la actividad, personifican el rol asignado, se necesitó mucha dirección, una de nosotras cumple la función de asesoría y la profesora encargada formula	La propuesta de persistir del uso del espacio, la asignación de los roles de trabajo fue tomando más fuerza, todos trabajan al mismo tiempo, tal como lo hace las personas mayores, cada vez más entienden lo que se pretende realizar, lo hacen con	Muchas acciones se repiten, el reconocimiento del espacio, el juego de roles, las responsabilidades de ejecutar lo que se ha planificado, el dialogo se intensifica con los niños, las respuestas se amplían, mayor cobertura con los interrogantes, practica de valores y principio	

			preguntas previamente planificados, la progresión fue mínima por la misma naturaleza de que los niños son poco comunicativos, sin embargo, la persistencia en la comunicación durante el desarrollo del taller no cesó nunca.	naturalidad, mientras las preguntas fluyen para que responsan los niños, invitando a que piensen a partir de lo que están ejecutando, la ideas cada vez más está tomando forma, es una satisfacción de que los niños respondan no importa la totalidad de los participantes se encamina a lo que se pretende.	democrático, mayor fluidez en la en la ejecución de la actividad, se consolida la interacción de maestra – estudiante lo que se pretendía llegar y seguir con esta propuesta hasta alcanzar niveles mucho más interesantes.	

		Socialización representación, meta cognición y orden	En asamblea, los niños y niñas, realizan una reflexión y una deconstrucción como parte de la socialización de la experiencia ejecutada, los primeros talleres fueron de mero cumplimiento, en la medida como se vino avanzando salía las primeras respuestas, así	En el tercer momento se realizó la asamblea con los niños y niñas, para de construir la actividad realizada socializando la experiencia, representando vivencialmente la que más les gustó dentro del marco del enfoque crítico reflexivo, respondiendo a las preguntas formuladas por las	Una de los momentos fundamentales es la socialización, la representación y la meta cognición, con tal fin formulamos preguntas abiertas que los niños responden, con la finalidad de construir la actividad realizada, representar corporalmente las actividades y mediante representación gráfica con la finalidad de que liberen sus experiencias mediante	

			mismo las presentaciones vivenciales, a ello se ha acompañado las preguntas de meta cognición sin mayor éxito, pero la intensión fue claramente visibilizada para que los niños respondan parafraseando su experiencia	profesoras responsables, alcanzando la meta cognición respondiendo a preguntas abiertas, el mismo que nos ayuda a centrar nuestras pretensiones.	la expresión plástica en distintos escenarios, en todo momento la reflexión estaba presente y nosotras las responsables concluimos de que las experiencias fueron gratificantes para ambas partes.	

	Materiales educativos	Estructurados y no estructurados	Se proporcionó materiales en cantidades suficientes, con la finalidad que todos puedan desempeñarse de manera oportuna y correcta durante el desarrollo de la actividad.	Los materiales de trabajo se combinaron los materiales estructurados y no estructurados, ambos tienen la misma finalidad de que los estudiantes se desenvuelvan y puedan actuar con naturalidad dentro del marco establecido.	En el desarrollo de los talleres planteados los materiales educativos jugaron un papel fundamental para el logro de nuestros objetivos, en fin, cualquier oportunidad aprovechamos con la única finalidad de sacar el máximo provecho para alcanzar nuestros objetivos.	La aplicación de la secuencia metodológica planteado por el Ministerio de Educación nos permitió fortalecer el desarrollo de las habilidades innatas de los niños y niñas del programa mediante el juego simbólico; así el uso correcto y creativo de los materiales educativos favorecen en gran medida el logro de los aprendizajes y principalmente la

						activación del pensamiento crítico y la creatividad durante el desarrollo de las actividades.

Los cuadros precedentes nos muestra los avances desde el primer grupo de talles hasta el tercer grupo, desde las primeras experiencias hasta las últimas se ha trajinado de manera progresiva en la propuesta, el avance se debió sobre todo al empoderamiento de la secuencia metodológica y la familiarización del procedimiento de las preguntas, concluyendo en una reconstrucción de las acciones realizadas considerados meta cognitivas en este marco la formación de los estudiantes es integral y permanente lo cual constituye una satisfacción en el ámbito personal y profesional.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las actividades y las estrategias desarrollados en el presente trabajo de investigación nos permitieron alcanzar resultados positivos por que ganamos confianza, los niños demuestran responsabilidad, orden y principalmente argumentan sus respuestas, toleran, escuchan y demuestran disciplina en un 84% de efectividad.

SEGUNDA: La planificación curricular contextualizada es familiar para los estudiantes, por ello la respuesta fue rápido, cuando se ofrece programaciones pertinentes se amplía el panorama de trabajo de los actores educativos porque se toma en cuenta las necesidades reales de los estudiantes.

TERCERA: La importancia de secuenciar metodológicamente nuestra intervención, permite prever los insumos necesarios para nuestro trabajo, los niños responden de manera positiva y es observable en sus reacciones físicas, intelectuales, afectivas, bien se diría potencia su capacidad creativa, entonces el juego es una fuente inspiradora de aprendizaje.

CUARTA: La capacidad de adaptación de los niños es de inmediato cuando se trata de juegos, entonces, es un aliado importante en el proceso de aprendizaje y formación integral de los niños, con normas de convivencias claras para mantener espacios y materiales ordenados y limpios.

RECOMENDACIONES

1° Todo trabajo pedagógico se debe pasar por el enfoque critico reflexivo, con la finalidad de mejorar cada día y asumir compromisos de manera consciente, con la finalidad de contribuir en la construcción de conocimientos de los estudiantes, tomando en cuenta todos los elementos necesarios.

2° La continuidad del trabajo debe ser permanente para garantizar la formación integral de los estudiantes, si hay vocación de trabajo, la efectividad puede ir en ascenso y tener niños extrovertidos y comunicativos.

3° Toda planificación curricular deben ser nacida del contexto de acuerdo a las necesidades y demanda de los estudiantes y sea familiar la propuesta de la maestra, si es así cambiaria los resultados en el campo educativo.

4° Registrar sistemáticamente los hechos importantes de la práctica pedagógica con la finalidad de realizar la planificación curricular inversa tal como exige el currículo nacional de educación básica.

BIBLIOGRAFÍA

1. Cnfe. Guía de psicomotricidad y educación física en la educación preescolar. México. Disponible en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/106811/guia-edu-preescolar.pdf
2. Cogollo E. & Romaña D. (2016) Desarrollo del pensamiento científico en preescolar una unidad didáctica basada en el ciclo de Soussan para la protección del cangrejo azul. Disponible en: http://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/5252/1/darlinromana_2016_pensamientocientifico.pdf
3. De la Mora J. (2007) Psicología Educativa. Editorial Progreso S.A. México, Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=iZ7bQEAzivsC&pg=PA47&dq=juegos+imitativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjayNje7YjmAhXMuVkKHUXCDkYQ6AEINTAC#v=onepage&q=juegos%20imitativos&f=false
4. Delval J. (2008) El desarrollo humano, Editores S.A. siglo XXI de España. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=WCr6oxkZP-EC&pg=PA298&dq=tipos+de+juegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwig9_XC5obmAhUio1kKHcRRDicQ6AEILjAB#v=onepage&q=tipos%2
5. El juego en educación infantil. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=uSaYDgXAtmwC&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjug8KrysTtAhUSE7kGHWSHCkEQ6wEwCHoECAAQAQ#v=onepage&q=el%20juego%20infantil&f=false

6. Garaigordobil M. & Fagoaga J. (2006) El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA28&dq=IMPORTANCIA+DEL+JUEGO&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi1yp7vxsTtAhUrK7kGHY-lB7gQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO&f=false

7. Navarro V. (2002) El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Ediciones, Barcelona España. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA207&dq=juegos+simbolicos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjms7T8gInmAhWLxVkKHenvAUwQ6AEILzAB#v=onepage&q=juegos%20simbolicos&f=false

8. November J. (1997) Experiencias de juegos con preescolares. Ediciones Morata, S.L. Madrid. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=uA1wUWkbqk8C&pg=PA112&dq=juegos+simbolicos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjms7T8gInmAhWLxVkKHenvAUwQ6AEIJzAA#v=onepage&q=juegos%20simbolicos&f=false

9. Minedu. (2019) El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Disponible en: http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf

10. Minedu. (2009) La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Disponible en:

https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

10. Minedu. (2015) Guía lúdica y de apertura a la educación formal. Disponible en: http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf

11. Minedu. (2012) Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años. Disponible en: http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/guia-Psicomotricidad-Ciclo-II-2012.pdf

12. Minedu. Materiales Educativos para los niños y niñas de 0 a 3 años. Disponible en: https://www.ugel07.gob.pe/wp-content/uploads/2016/04/Guia_Materiales_educativos_para_ninos_ninas-0-3.pdf

13. Llanos A. El juego infantil y su metodología. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA4&dq=el+juego+infantil+y+su+importancia+en+el+desarrollo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjzxPGlycTtAhU0IbkGHZX-CosQ6AEwBXoECAQQAg#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20importancia%20en%20el%20desarrollo&f=false

14. Paredes J. (2003) Juego, luego soy. Wanceulen Editorial Deportiva. S.L. disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&pg=PA67&dq=juegos+imitativos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjayNje7YjmAhXMuVkKHUXCDkYQ6AEILjAB#v=onepage&q=juegos%20imitativos&f=false

15. Pugmire M. (1996) El juego espontaneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación. Ediciones Narcea S.A. disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=26AUorI5pHMC&pg=PA30&dq=tipos+de+juegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwig9_XC5obmAhUio1kKHcRRDicQ6AEIJzAA#v=onepage&q=tipos%20de%20juegos&f=false

16. Sarlé P. Juego y aprendizaje escolar, los rasgos de juego en educación infantil. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=RPwT_DATPjoC&pg=PA95&dq=importancia+del+juego+en+el+aprendizaje&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiY7-rGy8TtAhXvK7kGHSSWAFAQ6wEwAHoECAAQAQ#v=onepage&q=importancia%20del%20juego%20en%20el%20aprendizaje&f=false

18. Waserman M. (2008) Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje. Disponible en: https://books.google.com.pe/books?id=R1Vm8L7TZdsC&pg=PA187&dq=importancia+del+juego+en+el+aprendizaje&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiY7-rGy8TtAhXvK7kGHSSWAFAQ6wEwAnoECAMQAQ#v=onepage&q=importancia%20del%20juego%20en%20el%20aprendizaje&f=false

Anexos

Diseño de talleres de aprendizaje

Taller de aprendizaje N° 1

Título: Los sembradores

1. Aprendizajes Esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugamos a los sembradores allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿desayunaron?, ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿Dónde se produce?, ¿Cómo se hace?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realiza la siembra?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: .4 niños voluntarios de labradores con chaquitaclla	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Palotes Mazos Botella descartable Saco vacío Piedras pequeñas	10’

.2 niños que rompen los terrones. .1 traen guanos para abonar .1 proporciona las semillas .1 niños limpian las malezas amontonan a un lugar .4 sembradores de papa .1 responsable de la chicha .1 hace de patrón.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -se reparten las herramientas según las responsabilidades. -ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar?, etc.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’

-Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.		
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Expresión oral Tapetes Crayolas plumones Tableros, etc.	15’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los sembradores allí exteriorizan sus ideas y responden preguntas.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, responden en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que realizan

por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente. En posición de media luna se les indica los roles que deben cumplir durante la actividad, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, entablando diálogo, las preguntas se formulan oportunamente de acuerdo como están realizando, tratando de animar en todo momento para que razone durante el juego.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 2

Título: los vendedores.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: los niños y las niñas hoy jugaremos a los vendedores, allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿Niños ayer fueron a la plaza de Taraco? ¿Sus papás vendieron algún producto? ¿Compraron algo? La maestra les dice: Niños hoy día vamos a jugar en nuestra tiendita a comprar y vender productos. ¿Ustedes saben que productos se venden en la tienda?, etc. - ¿Qué se necesita para comprar?, ¿Quién será el vendedor? ¿Quiénes compraran? ¿en que llevaran los productos que compraron?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo:	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Productos de la tienda Canasta para la compra Las monedas Balanza Bolsas de papel para despachar.	10’

2 niñas serán las vendedoras 11 niños serán los compradores 1 niño será el cajero. 1 niño será el ayudante quien sacará los productos del depósito.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen a la tienda y asumen sus roles. -Los niños compradores observan los productos y realizan su compra de acuerdo a sus intereses. -Los vendedores atienden en la venta de los productos solicitados. -El cajero cobra y da vuelto. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes son los vendedores, quien es el cajero?, . ¿Quienes compraron? . ¿Cómo lo hicieron?, ¿en qué despacharon? etc.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’

-Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.		
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Expresión oral petates Crayolas plumones papel, etc.	15’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los sembradores allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 3

Título: jugamos a los toros y toreros.

1. Aprendizajes Esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

Propósito De Aprendizaje: Niños y niñas hoy jugaremos a los toros y toreros, allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice niños como están. ¿La maestra pregunta a los niños ayer fueron a la corrida de toros?: ¿Con quién fueron?, ¿Qué observaron?, ¿Qué pasó con el toro?, ¿Cuántos toros había?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realizó la corrida de toros?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los materiales. . Evitar pelear entre compañeros.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Palotes Máscaras de toros Banderines Telas	10’

-Se forman equipos de trabajo de dos grupos, en cada grupo: .4 niños voluntarios de toreros .3 niños serán toros.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio, con sus disfraces de acuerdo al rol que les corresponde. -Ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué hacen los toros?, . ¿Quiénes son los toreros?, . ¿Dónde lo realizan la corrida de toros?, . ¿Qué hace los toreros?, ¿Qué le pasó al toro? etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’

Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Expresión oral Petates Crayolas plumones Hojas, etc.	15’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los sembradores allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores

cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.

- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 4

1. Título: Jugando a construir casas

Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y

			mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito De Aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a construir las casas allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿quieren jugar en el sector de construcción?, ¿Qué podrían construir ?, ¿Qué materiales utilizarían?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo construirían una casa?, ¿Ustedes pueden realizarlo? ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar? ¿con que materiales lo harían?, etc.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Bloques lógicos Retazos de maderas Solidos geométricos imantados Latas.	10’

-Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Los niños se dirigen al sector de construcción ordenadamente.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas empiezan a construir con diversos materiales estructurados y no estructurados su casa -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar? ¿De cuántos pisos es tu casa?	Cumplimiento de responsabilidades	35’

¿De qué color es? ¿de qué tamaño? ¿Qué materiales utilizaste?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.		
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido?	Expresión oral Petate Crayolas plumones Papel bond, etc.	15’

. ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los sembradores allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.

- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 5

Título: Los limpiadores del ambiente

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a recoger basuras y seremos agentes conservadores allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: Niños observen el aula, ¿Cómo esta nuestra aula?, ¿Cómo debería estar?, ¿Qué deben hacer para que esté limpio? -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo lo realizarían la limpieza del aula ?, ¿Qué se necesita para ello?, Donde se debe depositar? con que limpiamos?, ¿Dónde debemos depositar la basura?, ¿Cómo lo harían? etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: .4 niños juegan a limpiar las mesas .4 niños juegan a barrer el aula. .5 niños juegan a ordenar los materiales .2 niños juegan a recoger la basura.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Escoba. Recogedor. Trapos. Agua Depósitos de basura.	10’

Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas cumplen el rol que se les asigno. -Los niños y niñas simbolizan el juego de la limpieza. -Se reparten los materiales de acuerdo a las tareas asignadas. -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada del juego simbólico. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar? ¿Qué útiles de limpieza utilizaron?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento presentación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen.	Expresión oral Petate. Crayolas plumones Papel bond, etc.	

-socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? .¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		15’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los limpiadores del ambiente allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 6

Título: Jugamos con las máscaras.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos con las máscaras allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra les muestra a los niños una caja de sorpresa y les pregunta: ¿qué observan?, ¿Qué creen que hay en la caja?, ¿les gustaría ver?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Qué encontraron en la caja?, ¿son de diferentes animales? ¿Les gustaría jugar con las mascarás?,¿Dónde lo podemos realizar el juego?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: 1 niño será el dueño de los animales 2 niña serán las pastoras 6 niñas serán las ovejas 6 niños serán vacas	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Máscaras de animales y personajes. Telas.	10’
Segundo Momento		

Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -Delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -Se reparten las mascarás según a lo que se les designo. - Los niños ejecutan la actividad programada de juego, con los roles que les corresponde. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿A que están jugando?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman el equipo de las ovejas?, . ¿Cómo se llaman?,¿Qué sonido hace la oveja?,¿Quiénes conforman el equipo de las vacas?, ¿Cómo se llaman?, ¿Qué sonido hace la vaca? ¿Quién es el dueño de los animales?, ¿Cómo se llama?, ¿Quiénes son los pastores?, . ¿Qué hacen los pastores?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’

Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden -Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Expresión oral Petates Crayolas plumones Papel bond, etc.	15’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan con las máscaras allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores

cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, encargamos diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria asumen responsabilidades de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, cumpliendo distintas tareas y el investigador formula preguntas de acuerdo a lo planificado.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 7

Título: Jugando a los enfermos

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los enfermos y enfermeras allí exteriorizamos sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo

Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿desayunaron?, ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿si no comen que pasa?, ¿Dónde van cuando se ponen mal?, ¿conocen ese lugar?, ¿Quién les atiende?, ¿Con quién van?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Podemos jugar a los enfermos?, ¿Qué se necesita para ello?, ¿Dónde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman dos equipos de trabajo: .1 niño será el médico -2 niñas serán las enfermeras. .3 niños serán enfermos .1 niño será el papá .1 niña será la mamá	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Jeringas Agujas Estetoscopio Toca Mandiles Medicamentos	10’

Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al lugar designado para el juego. -Se entrega los materiales requeridos para el juego según sus roles. -Los niños ejecutan la actividad programada. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, - ¿Quién es el médico y que hace?, ¿Quién te receto los medicamentos? - ¿Qué hace la enfermera?,¿Quién pone la inyección?, . ¿Quién te llevo a la posta?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates Crayolas plumones Tableros, etc.	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?,		10’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los enfermos allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las

tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 8

Título: Jugamos a los restaurantes.

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los restaurantes allí exteriorizaremos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿Desayunaron?, ¿Dónde? ¿Quién preparó?, ¿Qué ingrediente contenía?, ¿Con quién fueron?, ¿Pagaron ?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se preparan los alimentos?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué utensilios se necesita para ello?, ¿Qué productos se necesitan para preparar los platos? ¿Dónde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forman equipos de trabajo: -1 niña será la dueña del restaurante. -1 niña será la cajera. -3 niños será los cocineros. -2 niñas serán ayudantes de cocina.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Utensilios de cocina Mesas. Sillas. Monedas. Mandiles y gorras. Productos para el preparado.	10’

-2 niños serán los mozos. -4 niñas y 2 niños son los clientes.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas salen al patio a tomar posesión del terreno -delimitan el terreno bajo la dirección del patrón. -se reparten las herramientas según las responsabilidades. -ejecutan la actividad programada los niños. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Qué falta realizar?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petate. Crayolas plumones Papel bond, etc.	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.		10’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los restaurantes allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera

voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de aprendizaje N° 9

Título: Jugando con los instrumentos musicales

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	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.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Propósito de aprendizaje: Niños y las niñas hoy jugaremos a los instrumentos musicales allí exteriorizamos nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.			

2. Actividad Significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización. -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra pregunta a los niños: ¿visitaron al aferrado de su compañero?, ¿Qué observaron?, ¿Quiénes tocaron?, ¿Dónde se realizó?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo se realiza la música?, ¿Quiénes lo realizan? ¿Qué instrumentos se necesita para ello?, ¿pueden tocar instrumentos musicales? ¿Qué instrumentos conocen?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros. -Se forma equipo de trabajo: 5 niños tocaran bombos. 3 niñas tocaran panderetas. 2 niños tocaran triángulos. 2 niñas tocaran zampoñas.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Bombos Triángulos Panderetas Claves. Zampoñas	10’

3 niñas tocaran las claves.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al sector de música. -Se reparten los instrumentos musicales. según las responsabilidades de cada niño. - Los niños y niñas ejecutan la actividad programada con los diferentes instrumentos musicales. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito tocan!, . ¿Qué sonidos emiten los instrumentos musicales?, - ¿Los sonidos de los instrumentos serán iguales?, . ¿Qué instrumentos tocaron?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipo de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates Crayolas plumones	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Papel bond, etc.	10’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas jugando con los instrumentos musicales, allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente.

En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de

manera voluntaria levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Taller de Aprendizaje N° 10

Título: Jugando a los peluqueros

1. Aprendizajes esperados:

Área	Competencias	Capacidades	Desempeño
Psicomotricidad	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	-Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad.

Propósito de aprendizaje: los niños y las niñas juegan a los peluqueros allí exteriorizan nuestras ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

2. Actividad significativa:

Actividades	Recursos	Tiempo
Primer Momento Planificación y organización**.** -La maestra inicia la asamblea en semicírculo y les dice como están. La maestra les dice a los niños: mírense en el espejo. ¿Cómo esta nuestro cabello?, ¿les gustaría jugar a la peluquería?, ¿Qué necesitamos para el juego?, ¿Dónde jugamos?, ¿Cómo lo hacemos?, etc. -La maestra dice, piensen un momento, ¿Cómo nos organizamos?, ¿Qué se necesita para ello?, Donde lo podemos realizar?, etc. -Antes de proceder con el juego proponemos nuestras normas de convivencia: . Compartir los juguetes. . Evitar pelear entre compañeros.	Pizarra Papelote Plumón Siluetas para las normas de convivencia. Cinta maskin Tijeras Mandil. Peines Afeitadores Lavadores Toalla Espejo	10’

-Se forman dos equipos de trabajo: . 2 niñas y 1 niños serán los peluqueros. - 2 niños y 2 niñas serán los clientes.		
Segundo Momento Desarrollo del juego: -Los niños y niñas se dirigen al lugar designado para la peluquería. -Se reparten los materiales según las responsabilidades. -Los niños y niñas ejecutan la actividad programada. -La maestra interviene con preguntas y amplía la imaginación y creatividad de los niños con preguntas abiertas: . ¿Qué están haciendo?, ¡Qué bonito!, . ¿Quiénes forman tu equipo?, . ¿Cómo lo están haciendo?, . ¿Cómo está tu cabello?,¿Cómo te vez? ¿te gusta tu nuevo corte?, etc. -Anticipar a los niños faltando 10 minutos para que puedan concluir con su trabajo.	Equipos de trabajo. Cumplimiento de responsabilidades	35’
Tercer Momento: socialización, representación, meta cognición y orden	Expresión oral Petates Crayolas plumones	

-Convoca la maestra a una asamblea a los niños y niñas, sentados en semicírculo para que verbalicen. -socializan su experiencia del juego sus ocurrencias y responsabilidades. -Representan mediante la expresión verbal la experiencia vivenciado. -En cuanto a la meta cognición se planteará algunas preguntas abiertas: . ¿A que jugaron? ¿Qué han aprendido? . ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?, etc.	Papel bond, etc.	10’

Registro de campo

Propósitos del taller de aprendizaje

En este taller de aprendizaje, los niños y las niñas juegan a los peluqueros allí aprenderán a exteriorizar sus ideas, a responder preguntas con más palabras según el proceder del responsable.

Descripción de lo observado

Se inicia el taller de aprendizaje dando el saludo cordial a los niños y niñas, entusiasmado responden el saludo en coro, en seguida se dialoga sobre las labores cotidianas que suelen realizar por las mañanas, entrando en confianza, se les propones jugar tal como se ha planificado y organizado previamente. En posición de media luna, proponemos para que puedan asumir diferentes roles y podamos realizar en un campo abierto, para tal efecto los estudiantes de manera voluntaria

levantan la mano para responsabilizarse de manera libre de las tareas propuestas, así mismo se les provee los materiales necesarios para desarrollar.

Luego nos desplazamos al lugar destinado, allí ejecutan lo planificado con un intenso de dialogo, la responsable se acerca y formula las preguntas necesarias de acuerdo como están realizando, los niños se inhiben en hablar algunos, pero se reponen de inmediato, transcurrido el tiempo se evalúa de manera general.

Reflexión crítica:

Fortalezas:

- ✓ Planificación curricular teniendo en cuenta los componentes del currículo
- ✓ Uso de recursos en el desarrollo del taller de aprendizaje.
- ✓ Participación activa de los niños y niñas.
- ✓ Tolerancia y flexibilidad de los que dirigen.
- ✓ Los niños y niñas juegan de manera libre con responsabilidades.

Debilidades

- ✓ Dosificación del tiempo y algo se excede.
- ✓ Algunos niños se cohíben al realizar el trabajo.

Reflexión

- ✓ Persistir con este tipo de trabajo para desarrollar las potencialidades innatas de los niños y niñas.
- ✓ Seguir la secuencia metodológica del juego simbólico para desarrollar nuestra organización personal y de los estudiantes.
- ✓ Funcionamiento del trabajo en equipo y por ende las responsabilidades asignadas.

Evaluación N° 1

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 14 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Evaluación N° 2

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 15 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel		X		
5	Huanca Quispe Flor De Mary	X			
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany	X			
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon	X			
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda		X		

Evaluación N° 3

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 16 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Responde con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian	X			
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny	X			
3	Huanca León José Santos	X			
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany	X			
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon	X			
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Evaluación N° 4

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 17 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con 7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	
3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel	X			
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth	X			
7	Mamani Belizario Ester Melany		X		
8	Pacompia Quispe Erik Brayan	X			
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet	X			
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi	X			
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer	X			
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda	X			

Evaluación N° 5

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 18 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Responde con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny				X
3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth		X		
7	Mamani Belizario Ester Melany		X		
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet				X
11	Quispe Hanco, Roger Brandon		X		
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia			X	
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Evaluación N° 6

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 21 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel		X		
5	Huanca Quispe Flor De Mary				X
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth		X		
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan		X		
9	Parisela Estofanero Erik Royer			X	
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet		X		
11	Quispe Hanco, Roger Brandon			X	
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia			X	
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Evaluación N° 7

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 22 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con 7 a 10 palabras	Respond e con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian		X		
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny		X		
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel				X
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth			X	
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia		X		
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer		X		
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda				X

Evaluación N° 8

Datos Informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 23 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respon de con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Respond e con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian			X	
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny				X
3	Huanca León José Santos		X		
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary			X	
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth				X
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan				X
9	Parisela Estofanero Erik Royer				X
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi		X		
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer				X
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Evaluación N° 9

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 24 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Respond e de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Responde con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian			X	
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	
3	Huanca León José Santos				X
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel			X	
5	Huanca Quispe Flor De Mary		X		
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth			X	
7	Mamani Belizario Ester Melany				X
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer				X
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet			X	
11	Quispe Hanco, Roger Brandon				X
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer			X	
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda			X	

Evaluación N° 10

Datos informativos:

1.1 DRE : Puno

1.2 UGEL : Huancané

1.3 PRONOEI : Machauro - Taraco

1.4 Fecha : 25 de octubre de 2019

Nº	Apellidos y Nombres	Responde de uno hasta tres palabras	Respond e con 4 hasta 6 palabras	Respond e con7 a 10 palabras	Responde con más de 10 palabras
1	Chipana Quispe Aroon Cristian				X
2	Cusilayme Huancoillo Mayra Marleny			X	
3	Huanca León José Santos			X	
4	Huancoillo Aguilar Frank Leonel				X
5	Huanca Quispe Flor De Mary			X	
6	Humpiri Quispe Nayra Lizeth				X
7	Mamani Belizario Ester Melany			X	
8	Pacompia Quispe Erik Brayan			X	
9	Parisela Estofanero Erik Royer		X		
10	Puma Hallasi Mayra Yamilet				X
11	Quispe Hanco, Roger Brandon			X	
12	Quecara Ccacca Clenshi			X	
13	Sucapuca Chambi, Deysy Amelia				X
14	Sucapuca Condori Angela Yenifer				X
15	Zevallos Ticona Noemí Briselda				X

Panel Fotográfico

TIENDA

DIOS ES AMOR

MI
BODEGUITA
MI
COCINA

MI
BODEGUITA
MI
COCINA

FRAGIL

SECTOR
CONSTRUCCION

TIENDITA
SOY BUEN ACTOR

TIENDA

TIENDA

PSICOMOTRICIDAD
HOGAR

HOGAR

TIENDA

Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ INDICADORES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN/ MUESTRA
General	**General**	**Hipótesis alterna**	**Variable 1**	**Enfoque**	**Población**
¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?	Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	D1 estimula su mente y desarrolla su inteligencia. D2 capacidad que tendrá el individuo, para utilizar herramientas mentales D3 Transmisión de la información	Cualitativo	15 estudiantes
Específicos	**Específicos**	**Hipótesis**	**Variable 2**	**Nivel**	**Muestra**
¿Cómo influye el juego simbólico en el modo de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?	Fijar la influencia del juego simbólico en el modo de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	Los juegos simbólicos influyen significativamente en el modo de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	D1 modo de pensar D2 estructuras inherentes del acto de pensar. D3 Estándares intelectuales	Aplicación	15 estudiantes
¿Cómo influye el juego simbólico en las estructuras inherentes del acto de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?	Establecer la influencia del juego simbólico en las estructuras inherentes del acto de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	Los juegos simbólicos influyen significativamente en las estructuras inherentes del acto de pensar de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019		**Tipo**: Descriptivo **Diseño**: Correlacional	
¿Cómo influye el juego simbólico en los Estándares intelectuales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019?	Establecer la influencia del juego simbólico en los estándares intelectuales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019	Los juegos simbólicos influyen significativamente en los estándares intelectuales de los estudiantes del PRONOEI Machauro del distrito de Taraco - Huancané - Puno 2019		**Técnicas:** Análisis documental y la observación	