



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Juegos didácticos para desarrollar la autonomía de niños del nivel inicial

PRESENTADO POR LA BACHILLER:

Maribel Lorena Landeo Ríos

<https://orcid.org/0000-0002-2416-3811>

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

ASESOR: Mg. Marleny Samame Torres (<https://orcid.org/0000-0002-4026-6861>)

AREQUIPA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi padre celestial, gracias a mi querida madre Rosa, por su coraje y fuerza en sus enseñanzas, a mi recordado papito Hugo, que está descansando eternamente por su ayuda en vida, cariño, nobleza para lograr mis estudios, a mis hermanos, a mi amado esposo John, gracias y a mis pequeños Erick y Kyara que son mi razón y el valioso motivo de seguir logrando mis metas.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a la universidad Alas PERUANAS por la oportunidad de lograr un éxito más en mi vida, a mis docentes por su guía, orientación y paciencia en mi formación profesional de la carrera de vocación que amo, a mi familia y compañeros de estudios.

RESUMEN

De acuerdo al estudio de suficiencia profesional denominado Juegos didácticos para desarrollar la autonomía de niños del nivel inicial, como docente del nivel inicial soy consciente de que aún se cometen errores en la manera de enseñar y actuar frente al niño, limitando sus capacidades, formando en ellos pasividad al momento de aprender, sin hacerlos participar en el conocimiento de sus aprendizajes. Sabemos que la autonomía es la capacidad en que los niños adquieren a lo largo del proceso de aprendizaje que son propiamente experiencias que realizan por sí mismos en todas las labores que se les encomienda en el aula y en su entorno.

En la institución educativa Socabaya, se pudo apreciar varias problemáticas en las que se veía afectada la educación del niño, como el desinterés de las docentes en querer innovar el aprendizaje, llevar tareas a casa por consiguiente una pasividad del niño (sólo escuchar), sin dar su opinión de sus experiencias como aprendizajes.

Se trabajó dando énfasis en organizar rutinas e innovar sectores diariamente, respetando los ritmos y capacidades individuales. La docente es guía y colaboradora de los aprendizajes, proporcionándole herramientas para que los niños elaboren, planteen temas de trabajo, convirtiéndose de esta manera en investigadores, expositores y realizando acciones que le servirá en el refuerzo de su aprendizaje autónomo, mejorando capacidades y conocimientos en ellos.

INDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPITULO I ASPECTOS GENERALES DEL TEMA	1
1.1 Aspectos generales del tema	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.1.2 Antecedentes	2
1.1.3. Contextualización del tema	4
1.1.4. Descripción general	5
1.2 Justificación.....	5
1.2.1 Justificación teórica.....	5
1.2.2 Justificación práctica	6
1.2.3. Justificación social	7
CAPITULO II FUNDAMENTACIÓN.....	8
2.1 Bases teóricas del tema	8
2.2 Descripción de metodología y procedimientos para resolver el tema	14
2.3 Glosario.....	16
CAPITULO III APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS	18
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje	18
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia	19
CONCLUSIONES.....	20
RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS.....	22
ANEXOS	28

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de suficiencia profesional denominado Juegos didácticos para desarrollar la autonomía de niños del nivel inicial, se aplicó el juego-trabajo como estrategia didáctica para lograr la autonomía, siendo una alternativa que debe integrarse en la labor docente y a nivel de la institución educativa.

El presente trabajo tiene como propósito demostrar que los niños del nivel inicial pueden desarrollar su autonomía a través de la estrategia juego-trabajo; aplicándose en el proceso de desarrollo de la autonomía en las diferentes áreas dónde se desenvuelven, teniendo en cuenta que el desenvolvimiento humano depende de cuán autónomo puede ser al desarrollar sus actividades y buen desenvolvimiento, como: ejecutar retos, armar, pintar, cantar, bailar o imitar realizándolo con apoyo familiar; así mismo permitiéndoles mejorar en sus exploraciones e investigaciones y participaciones dentro y fuera del aula.

El trabajo de suficiencia profesional está estructurado en tres capítulos, los mismos que se exponen a continuación: El Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema, justificación social; Capítulo II: Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema, glosario; Capítulo III: Aportes y desarrollo de experiencias, aportes teóricos y prácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje, aportes en la solución de problemas desde la experiencia; conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

La autonomía en los niños es la base para su desarrollo integral y su desenvolvimiento en todos los aspectos de la vida, sin temor a realizar acciones que lo ayudarán a enfrentarlo. Considerando que se edifica la autonomía y se va desarrollando desde los primeros años de vida.

En la institución educativa Inicial Socabaya de la ciudad de Arequipa, se observó que las docentes, limitaban el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños del nivel inicial, desarrollando clases de manera tradicional y poco didáctica; efectuando mayormente pasividad en las actividades diarias (sentándolos), enviándoles diariamente tareas, con la finalidad de cumplir las exigencias de los padres de familia, respecto a que deben terminar el inicial escribiendo y si se pudiera leyendo. Se observó también la limitación en las horas de juego de los niños, pasando la mayor parte de tiempo sentado en el aula.

A pesar de realizar este tipo de enseñanza – aprendizaje en la institución educativa, los niños sorprenden en los momentos cuando se pedía a los padres de familia apoyo para los menores, participando en las actividades extracurriculares por ejemplo en actuaciones, algunos niños se presentaban con buen desenvolvimiento y

autonomía demostrando habilidades motoras y artísticas, éste último no aprendidas en la institución educativa.

Visto de esta forma este trabajo busca orientar a los docentes la importancia y relevancia de los juegos didácticos, estrategias lúdicas y las actividades para lograr la autonomía en los niños, variando los juegos cada cierto tiempo (empleando técnicas para utilizarlo). Las docentes deben motivar al niño a la hora de ingreso a elegir libremente los diversos juegos didácticos elaborados con material de reciclado o natural, por consiguiente, descubrirá cómo emplearlo e incentivando su autonomía.

1.1.2. Antecedentes

Nassr Sandoval (2017) Expresa en su estudio “El acrecentamiento de la independencia a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura. Dicha investigación tuvo como objetivo, “Precisar el incremento de la independencia a través de la estrategia juego-trabajo en menores de 4 años de edad que se llevó a cabo en una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura”. y el autor llega a la siguiente conclusión: Se ha diagnosticado que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones.

Henriquez, Pimentel, & Aguilar (2000) su tesis titula “Importancia del juego-trabajo y como este satisface las necesidades educativas de niños y niñas de nivel parvulario”, realizada en las Escuelas de Educación Parvulario, en zonas urbano marginales de la

ciudad de San Salvador. Dicho estudio tiene un objetivo principal y es de enfatizar la estimación aplicando la metodología del juego-trabajo para alcanzar aprendizajes significativos en el niño, destacando 3 grandes áreas: Cognoscitiva-lingüística, afectiva y psicomotora. Y el autor llegó a la siguiente conclusión: A partir de la aplicación de cada uno de los instrumentos y su análisis correspondiente, pudieron determinar lo siguiente: La metodología Juego-Trabajo, es considerada y evaluada muy positivamente por todos los docentes; no proporciona en las instituciones que comprende el estudio, resultados deseados en el aprendizaje de los alumnos(as).

Do Nascimento (2015). Su tesis titulaba "Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil", Secretaría Municipal de Educación de Itajaí (Santa Catarina – Brasil). Esta información tiene como objetivo principal entender la práctica educativa de las educadoras frente a determinadas situaciones, relacionadas con el uso de juegos en el aula de educación infantil. El autor llega a la conclusión: En los resultados la investigación encontró que, durante las observaciones del año 2003, el 50% de las educadoras dirigían las actividades del alumnado, es decir, establecían qué es lo que debían hacer los alumnos en el aula. Ya en el 2013 se observó que todas las educadoras proponían actividades libres. Asimismo, se demostró que durante el año 2003 las educadoras demostraban una actitud de conducción frente a las actividades propuestas en el aula, es decir su participación en el aula estaba exclusivamente dirigida a cuestionar el trabajo de los alumnos, sin darles la oportunidad de que ellos solos tomen sus propias decisiones. Ya en el 2013 los resultados fueron distintos, las educadoras más allá de orientar el trabajo de los alumnos, permitían que ellos tomen sus propias decisiones y sean ellos quienes dirijan sus trabajos, como el caso de usar el material, es decir tenían como objetivo estimular la participación de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Campos (2004), en su tesis de licenciatura “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño”, aprobada en la Universidad Pedagógica Nacional de Ciudad del Carmen, tiene como objetivo al juego, como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar, es básico. Por tal razón que el Jardín de niños tiene vital importancia en el aprendizaje y siempre que la educadora esté atenta y no pierda de vista el tipo de juegos que practican los niños, pues éstos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad y el fin que se pretende conseguir, por ejemplo fomentar juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc. Llega a investigar y concluir que: El juego, es una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas.

1.1.3. Contextualización del tema

La institución educativa Inicial de Socabaya, se encuentra ubicada en el departamento de Arequipa, distrito de Socabaya, dirección Av. Chuca s/n DRE: Arequipa, Ugel Arequipa Sur, nivel: inicial, población estudiantil: mixta (menores de 5 años), código modular: 569269, matriculados: 120 entre niños, tipo de gestión: nacional, turno: mañana, cuenta con 5 aulas, 2 de 5 años, 2 de 4 años y 1 de 3 años, 1 auxiliar, 1 personal de servicio. Cuenta con 5 docentes y 1 director.

La organización estructural de la IEI Socabaya, está conformada por la Asociación de padres de familia, CONEI, profesora de cada aula, todos ellos dependen de la dirección de la institución educativa.

El nivel económico, el ámbito de la institución educativa es de pobreza media, como actividades económicas encontramos: ganadería y agricultura. Las autoridades del distrito no apoyan la formación educativa especialmente en educación inicial, sólo cuenta

(pueblo) con una institución del nivel inicial y este año se apertura dos aulas prefabricadas.

Respecto al apoyo que los padres de familia brindan a sus hijos en el aspecto educativo, se observa un desinterés en la formación inicial, no tomándola en cuenta y creyendo aún que es una pérdida de tiempo, no aportando para el material requerido por la docente, haciéndose dificultoso en la enseñanza aprendizaje del niño/a, viéndose obligada la docente a traer los materiales y recursos necesarios para el aprendizaje de ellos.

1.1.4 Descripción General del Tema

En el presente trabajo de suficiencia profesional, se observó constantemente a las docentes la pasividad sobre el método de trabajo que realizaban con los niños de inicial, en el cual realizaban actividades pasivas en que sólo aprendían las indicaciones que se les daba, no efectuaban opiniones, ni autonomía en sus acciones; pero al realizar actividades extracurriculares se desenvolvían de manera autónoma.

Se planteó mejorar la motivación con juegos en los niños en sus sectores como: implementándose juegos didácticos elaborados con material desechable o reusable como cartón, piedras, lanas, harina, semillas, chapas, ganchos, etc. El material se puso a disposición de los niños en el cuál ellos descubrían la manera de cómo jugar con dicho material, la docente acompaña orientando las preguntas de los niños, para llegar a una solución, obteniendo una participación del niño de manera activa en todo momento.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

En el presente trabajo de suficiencia profesional, se empleó el juego didáctico, sabiendo que el niño no solo crea un espacio en el que puede actuar libremente, sino que además establece un contexto

donde las normas establecidas previamente por los niños y la docente, siendo respetadas por todos ellos, de esta manera se los prepara para la vida adulta, es decir adultos autónomos que puedan resolver problemas, en esta investigación planteo el aporte científico de Vygotsky y Piaget en el nivel inicial.

López (2014) destaca la autonomía en educación debe desarrollar, incentivar, crear en los educando la capacidad de pensar por ellos mismos, elaborar sus propios conceptos sobre los temas que se enseñan, darle la oportunidad de ser críticos, formular sus propias teorías; que el tutor o profesor imponga su pensamiento y éste sea aceptado en su totalidad por los estudiantes y que además estén seguros de su punto de vista eliminando el miedo e inseguridad al momento de plantear un argumento.

1.2.2 Justificación Práctica

Es conveniente indicar que, en la práctica docente específicamente en el nivel inicial aún se cometen errores en el aprendizaje del niño. Se cree aún que el objetivo primordial en estas edades es calar de contenidos al niño como objetivo principal, y no el desarrollo de su autonomía, tema que aborda el Ministerio de Educación.

En el Currículo Nacional, área de Personal Social, (Ministerio de Educación 2016 señala lo siguiente: “El área Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad”, la autonomía es un objetivo trazado que deberá cumplirse de manera gradual durante el trabajo con el niño.

En la institución educativa inicial Socabaya, se propuso utilizar los juegos didácticos como estrategia en el aula, empleándose en las

actividades de rutina, permitiendo desarrollar, potencializar las capacidades, autonomía acompañadas por el docente (escucha activa), en la cual los niños aprenden a controlar sus emociones; a medida que va repitiendo dicha actividad diariamente, logrando desarrollar una adecuada autonomía.

1.2.3 Justificación Social

En el trabajo de suficiencia profesional, al implementar el juego didáctico en las aulas, permitió a los niños tener un espacio para aprender recreándose, de esta manera se les deja actuar de manera libre, adquiriendo iniciativa, permitiéndole tomar decisiones, asumir roles, reglas, negociar y enfrentar diferentes situaciones problemas. Es importante indicar que la docente se preocupó por proporcionar un clima adecuado de respeto y valoración con cada uno de los niños generando en ellos mayor seguridad y confianza permitiéndoles siempre a estar abierto a nuevas experiencias y así mismo desarrollar sus diferentes habilidades.

En la institución educativa Socabaya, se les enseñó a los niños a ser autónomos en sus actividades, desde escoger libremente en el sector que desean jugar con sus previas normas, las cuales son aceptadas por los niños llegando a limpiar su espacio, ordenar, guardar y finalmente expresan lo que hicieron y cómo se sintieron. Los niños aprenden a medida que emplean el juego-trabajo, demostrando los aprendizajes aprendidos, a la docente, cuando se le cuestiona sobre lo que efectuó, ellos emplean sus palabras, siendo escuchadas y validadas por la docente.

Es primordial el apoyo de la familia en la primera etapa de la vida de los niños, permitiéndoles realizar actividades cotidianas por sí solos, y al tener contacto con su institución educativa inicial, ellos irán explorando, descubriendo e investigando y teniendo una adecuada autonomía.

CAPITULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

2.2.1. Juegos

Para Winnicot (1982), afirma que la recreación, el juego es inherente a la realidad de los niños permitiéndoles expresar su esencia sin censura ni directrices de parte de los adultos (maestros) teniendo la ventaja de ser creadores, innovadores auténticos que puedan identificar y aceptar sus atributos positivos y negativos, crear y destruir las veces que deseen su entorno para así comprenderlo mejor.

Aucoutier, (2004) el juego en los niños les permitirá definirse como seres o individuos únicos y les permitirá diferenciarse de los demás individuos de su entorno

Para Groos(1902), la recreación es un proceso inherente a la biología del ser vivo, en especial humano y se adquiere, realiza y comprende en forma continua en el día a día y sirve para estructurar las bases de su desenvolvimiento como individuos adultos .

Jean Piaget(1956), La recreación tiene como su expresión real al juego que es un atributo biológico cerebral expresada como parte de la inteligencia que relaciona la fisiología cerebral con la percepción e interpretación de la realidad del entorno y que le permitirán aprender de ella, reconocerla, interpretarla y entenderla. . En función a lo planteado Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios

anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es por eso que, a través de estas experiencias, los niños adquieren conocimiento y entienden.

Vygotsky (1924), determina que la expresión de la recreación es no solo un proceso individual sino también colectivo trabajando en conjunto desde cada individuo para entender los problemas cotidianos.

2.2.1.1. Teorías acerca del juego

Se han considerado tres autores clásicos muy respetados que han propuesto fundamentos teóricos sobre el juego y el aprendizaje. En primer lugar, citamos a Piaget (1999), quien afirma que la inteligencia de los pequeños se expresa en el juego, entendiendo las diferentes dimensiones de la misma (inteligencia) y que le van a permitir al niño y en general a los individuos sobrevivir y tener éxito en el futuro.

Groos (1902) afirmara que el juego es una herramienta importantísima para preparar al individuo pequeño para llevar a cabo tareas, actividades en etapas posteriores de su vida (adultez) simulándolas en la niñez y que se realizaran a plenitud luego, permitiéndole adaptarse a su entorno y solucionar problemas diarios futuros.

Finalmente, Vigotsky (1924) afirmara que el juego es en esencia una actividad que resulta del contacto social y que les permitirá a los individuos adaptarse a la vida social y contribuir al desarrollo y supervivencia como grupo.

2.2.1.2. El juego y la capacidad creadora

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes; métodos de dirección y conducta correcta, que estimula la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; y constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran

variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad inherente a la esencia biológica y es una herramienta evolutiva para crear tecnologías, hábitos, individuales y sociales que permitirán la supervivencia individual y grupal.

El juego tiene varias aristas interesantes, cuanto más se juega más aprendemos, comprendemos, compartimos, dichos elementos todos ellos con retroalimentación positiva tanto individual como colectiva que producen satisfacción biológica-psicológica fortaleciéndose la capacidad creadora e innovadora. (Filiberto López, 2014).

2.2.1.3. El juego didáctico

Chacón (2008) el juego como actividad se puede aplicar siempre a cualquier edad y cualquier quehacer humano, lamentablemente es dejado de lado especialmente en la etapa escolar por desconocimiento de las ventajas del mismo por parte del personal docente.

Aranguren (2014) Señala que el juego persigue y desarrolla habilidades específicas razón la cual es importante identificar e individualizar las potencialidades individuales para orientar la actividad lúdica en dicho sentido. Es importante además analizar si la actividad lúdica es de fácil comprensión y ejecución para aplicarlo, mejorarlo o modificarlos para obtener el resultado que deseamos obtener.

Según Sanuy (1998), citado por Chacón (2008) nos proporcionan el origen etimológico de la palabra juego que significa “saltar de alegría” en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) los juegos son sinónimo de aprender que es aplicar la inteligencia de forma divertida para solucionar problemas cotidianos

Chacón, (2008) Según Ortega, citado en López y Bautista (2002), El aprendizaje se enriquece y realiza mediante la actividad lúdica, se entiende por aprender la capacidad de realizar cambios significativos de nuestra realidad objetiva y también de los subjetivo de forma permanente en beneficio individual y colectiva

Bruner y Haste, citados en López y Bautista, (2002) El aprendizaje no debe ser meramente memorístico, sino dinámico, autocritico y deducible para que así se recuerde mejor y de manera permanente, lo cual se conseguirá utilizando al juego como herramienta básica y fundamental para adquirirlo, para lo cual es necesario su aprendizaje, aceptación y aplicación adecuados por el personal docente.

Es importante mencionar la gran responsabilidad del personal docente en el sentido de motivar y conducir a los educandos en este tránsito de aprendizaje mediante la estrategia del juego para que sea reconocido, aceptado y realizado por los alumnos y no se consiga más bien su rechazo por parte de ellos.

2.2.1.4 Desarrollo de la autonomía

Acrescentar la autonomía representa a la persona que puede lograr enfrentar situaciones en las que logrará reflexionar profundamente por sí misma, considerando situaciones que se pueden dar tanto en el plano ético como en el propio pensamiento. Por ejemplo, en el centro de estudios, un docente no solamente alfabetiza o enseña los números, sino que ilustrará al alumno a desenvolverse, tomar iniciativas, ser amplio en su dialogo, formando sus propios juicios e incrementar sus capacidades cognitivas.

Autores como Piaget (1948) y Bornas (1994) determinaron que el ser autónomo es un desarrollo que se inicia desde la primera infancia, por lo que los docentes deben aprovechar éste inicio para aplicar la autonomía lo antes posible. Estos estudios han brindado una investigación en la cual se analizaron dos campos: la psicología y la filosofía.

Desde el punto psicológico

La psicología y su aplicación pedagógica, el ser independientes es considerado un ideal por edificar. Kamii (1982) psicóloga afirma que la autonomía es ser capaz de utilizar el pensamiento como actividad cerebral superior de una manera propia en cada individuo lo que le permitirá resolver problemas cotidianos y poder sobrevivir. La explicación de este proceso destaca la convergencia de las teorías de Piaget, Kohlberg y Goleman, que han podido dar una explicación científica con lo cual podemos conceptualizar nuestros objetivos, así como los medios que se utilizarán para alcanzarlos.

Piaget (citado en Ormart y Brunetti, 2002) Para el autor, los niños desarrollan tanto la autonomía moral e intelectual en forma conjunta desarrollando así su aprendizaje.

El autor explica que durante el proceso de la autonomía debe existir un intercambio de ideas entre las personas para formar así las relaciones humanas.

Para Piaget, cuando el niño interactúa con su medio natural, va adquiriendo conocimientos que le ayuda a construir pensamientos críticos, con una opinión propia.

En los estudios de realizados por Kohlberg (citado en Barra, 1987) indica que la autonomía se basa principalmente en un desarrollo moral ya que al existir principios morales se desarrolla una adecuada autonomía. Y se centra en el análisis crítico en la que determina el actuar de las personas con cuestionamientos y de sus consecuencias frente a dichas acciones. Se les debe brindar una buena calidad de estímulos a los niños para que potencialice su atención, concentración y memoria, así como también en su interactuar social. De ésta manera los niños aprenderán a reconocer los buenos actos de los incorrectos

Kohlberg estableció el desarrollo moral en tres niveles, cada uno compuesto por dos estadios de moralidad que dan lugar a un cambio en la forma de respuesta social y que se va dando en el sentido progresivo, a mayor nivel, mayor autonomía.

Estadio pre convencional (etapa egocéntrica): las normas se cumplen en función o no de las conductas.

Estadio convencional (social): las normas se cumplen en función del orden establecido. Estadio pos convencional (moral): la norma se cumple en función de la aceptación individual y de los valores que comportan (Barra, 1987).

Los niveles que destaca Kohlberg son tres y son el resultado de la interacción personal del niño, definiéndose por los valores aprendidos, determinando que es lo correcto y que no lo es.

El autor destaca la importancia que conlleva la buena estimulación del ambiente reflejado en el aspecto social y en el desarrollo moral del niño al brindarle una buena calidad de estímulos cognitivos

El desarrollo de la autonomía, resulta del proceso de la maduración moral del niño, mediante la aceptación e integración al grupo, pero también pueden ir variando por distintas situaciones, como es el de no compartir las ideas y pensamientos lo que conlleva a que el niño tenga un conflicto interior.

. Para que esta maduración sea positiva, Goleman (1994), afirma que un niño con una adecuada inteligencia emocional, puede tener control de sus emociones, con capacidad para enfrentar sus problemas y solucionarlos adecuadamente, permitiéndole desarrollar una autonomía adecuada. Teniendo en cuenta que para obtener una buena inteligencia emocional el niño debe encontrarse en un entorno positivo de ésta manera se desarrolla integralmente sus capacidades y habilidades.

2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo de suficiencia profesional se desarrolla de esta manera:

Primero: Se coordinó con la directora de la institución educativa Socabaya, sobre el trabajo de suficiencia profesional que se realizara en la institución educativa inicial, y de ésta manera se pueda aplicar en las aulas “Juegos didácticos y autonomía en los niños”, elaborando material y en muchos casos con material reusable, casero o natural, para que pueda emplear el niño en sus actividades diarias

Segundo: Se incrementa y mejora los espacios en el aula (sectores) proporcionando juegos didácticos, que permitan a los niños/as ser autónomos decidiendo el espacio que desean jugar, limitando la cantidad de participantes y con las reglas que deben cumplir todos los participantes, efectuadas por la docente.

Se emplea el método de la observación, los niños al empezar a jugar tocan los objetos que tienen a su alcance, descubren características, aprenden a explorar con sus manos, hallan problemas, emplean preguntas, buscan ellos mismos estrategias para utilizarlo; también aprenden a compartir juegos respetando el espacio del compañero, solidarios, respetuosos, esperar, aplicando las reglas impartidas por la docente y finalmente dejan el espacio como lo encontraron, ordenando y/o limpiando lo empleado. Todo se aplicó en sus rutinas diarias, respetando el tiempo. La docente acompaña al niño en sus actividades de principio a fin.

Tercero: Con lo aplicado se observó que los niños alcanzaron autonomía al emplear los juegos por sectores; eligiendo libremente en que sector deseaban estar, se les indicaba la cantidad de niños que debían estar en cada juego y las reglas, resaltando entre una de ellas “No poder cambiarse de sector”, aprendieron a seleccionar los materiales y/o juguetes que utilizarán; comparten, crean, juegan, toleran y ordenan. Seguidamente se registraron los logros, dificultades y progresos de los niños, percibiendo en un comienzo dificultad en la integración de miembros, en creaciones, y a medida

que pasaba el tiempo se empezó a reflejar en los niños una mayor autonomía y desenvolvimiento de manera segura. Se realiza una breve descripción:

Sector arte creativo, los niños crean su propia plastilina de manera casera, al comienzo solo jugaban y se ensuciaban todo el cuerpo con los productos, a medida que pasaba el tiempo, los niños conocían los materiales, lo empleaban con cuidado, elegían el color, aprendieron a amasar y realizar diseños con moldes.

Sector Cocina, los niños al comienzo tiraban las cosas, utensilios entre otros, no compartían el juego y peleaban por los materiales, se les fue enseñando a emplear los materiales y el compartir y jugar en grupo, al pasar el tiempo los niños jugaban cocinando, sirviendo en la mesa y aprendieron a compartir en el juego.

Sector Arte, los niños al inicio no sabían emplear los materiales para realizar sus pinturas, se les enseñó a que identifiquen los materiales para que puedan realizarlo; los niños aprendieron a buscar todos los materiales que necesitaban para realizar su pintura y finalmente colgaban sus trabajos

Sector Construcción, los niños en un inicio se peleaban por el material, no tenían creatividad y con dificultad para compartir; se les explicaba como en los demás sectores las reglas, pero a medida que pasaba el tiempo aprendieron a trabajar y jugar en compañía sin pelear, lograron realizar creaciones de acuerdo a su imaginación

Sector biblioteca, los niños al inicio no sabían emplear los libros, los lanzaban indicando que no sabían leer. Se les explico que pueden leerlo con los dibujos, lo que observan, posteriormente se les lee y el niño con el tiempo aprendió a emplear los cuentos.

Sector Arena, en este sector se pudo observar que los niños no presentaban dificultad para quitarse los zapatos y las medias, deseaban ingresar a la arena, sentir y realizar creaciones como estar en la playa, hubo colaboración con los padres, enviando a los niños con ropa adecuada, shorts

y sandalias, así como juguetes de playa. Es el sector más atrayente y preferido de los niños.

Sector Ciencia, en un inicio se pidió el apoyo de los padres enviando palas confeccionadas con material reusable; cáscaras de huevo, para que los niños mediante una media puedan triturar con una piedra las cáscaras, así mismo se les explico sobre la importancia del abono para la planta, seguidamente aprendieron a cultivar una planta y la importancia de regarla..

2.3 Glosario

AUTONOMIA:

De acuerdo a la Real Academia Española (2017) Capacidad de las personas para efectuar actos por si mismos, tomando decisiones ante los demás miembros.

DIDACTICO:

Según la Real Academia Española (2014) Es adecuado para el aprendizaje y enseñanza de manera divertida.

INTERACCIÓN:

La Real Academia Española (2017), Interacción que se ejerce entre dos o más personas objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc. Y que se realiza de manera recíproca

JUEGO:

Según Hill (1976) Es el entretenimiento que se realiza, con ejercicio de recreación o también competir, debiendo cumplirse reglas y ser aceptadas por sus integrantes generándose tensión y alegría, al triunfar o perder.

APRENDIZAJE AUTONOMO:

Para Villamizar (2012), según Rogers (1974) Es la facultad que tiene una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar de forma consciente e intencionada su forma de aprender.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Schmeck (1988); Schunk (1991) Son secuencias de procedimientos que conllevan a concretar lo que pretende alcanzar.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El trabajo de suficiencia profesional se realizó en la Institución Educativa Inicial Socabaya, distrito Socabaya, provincia Arequipa. El estudio se realizó en el aula de 4 años sección A, la docente observó y registró el comportamiento de los niños a partir de una guía lista de cotejo donde había indicadores que median la autonomía y juego trabajo.

En dicha lista de cotejo, fue trabajada durante 2 meses aplicándose actividades: un antes y un después en el resultado, se aplicó en el sector cocina, sector construcción, sector biblioteca, sector creaciones artísticas, sector ciencia, sector arena (libertad y resolución de problemas). En cada sector se pudo observar que los niños empezaron con dificultades para emplear y compartir los materiales, así como interaccionar con sus compañeros, aceptar las reglas de término del juego, ordenar y/o guardar en su lugar el material empleado. Al efectuarlo diariamente los niños iban presentando menos dificultades, logrando comprender la rutina y las reglas de juego; aprendieron a tomar decisiones como elección del sector y no trasladarse, respetan el juego del compañero que ocupa otro sector, no se agreden físicamente y juegan conjuntamente; como resultado de cada sector los niños son más independientes, autónomos, creativos, mejoraron sus relaciones interpersonales y los tiempos.

3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia

Cuando se inició la investigación de suficiencia profesional, pude observar que la docente dirigía y exponía el contenido, percibiendo en el niño pasividad, casi todo el tiempo se encontraba sentado realizando actividades grafo motrices, para su formación de aprendizaje, limitando sus capacidades y potencialidades que poseen los niños. Dentro del aula, no se contaba con sectores. Se propuso a las docentes incluir estrategias lúdicas, y juegos didácticos como organizar sectores: sector juegos tranquilos (rompecabezas, armar), arte, cocina, construcción, biblioteca, creaciones artísticas, ciencia, arena; Aplicando estímulos verbales para que el niño adquiriera respeto a la docente de aula y mediante las estrategias lúdicas la construcción de su autoestima e identidad que les va a permitir a los niños valerse progresivamente por sí mismo en sus actividades habituales para satisfacer sus necesidades básicas, demostrando seguridad y autoconfianza.

Este trabajo de suficiencia profesional se realizó con la finalidad de promover la autonomía de los niños por medio del juego, fortaleciendo su aprendizaje significativo con autorización de dirección accedieron al cambio y se pudo obtener lo siguiente:

- El niño aprendió a realizar sus investigaciones y exponer con sus propias palabras lo aprendido.
- Crea distintas estructuras a partir del material proporcionado y también realiza preguntas.
- Desarrolla la autonomía a través del sector, especialmente en ciencia, expresando con sus propias palabras lo que ve, experimenta y también a través de sus dibujos de lo aprendido. Propone soluciones frente a situaciones que se le presenta.
- Trabaja en equipo opinando y respetando a los demás.

CONCLUSIONES

- 1.** El juego didáctico se desarrolla en los niños/as dándoles la oportunidad de ver su creatividad y compartirla con sus compañeros del aula; durante la actividad pedagógica se ha logrado desarrollar la autonomía, mejorando su desenvolvimiento en los niños/as; proporcionándoles materiales adecuados, permitiéndoles descubrir y expresar con sus propias palabras lo aprendido, incrementando su vocabulario, seguridad y desarrollo de la autonomía.
- 2.** El padre de familia es el principal apoyo del niño/a en la etapa de inicio, permitiendo que realice actividades cotidianas en casa de acuerdo a su edad; al reforzar en casa actividades que realiza de manera autónoma asegurando un buen desarrollo.
- 3.** Se concluye que los niños/as del nivel inicial al tener libertad en expresarse, desarrollar su autonomía y seguridad en lo que realiza y validando sus acciones al momento de decir con sus propias palabras lo que aprendió, sintió y comprendió mediante el juego didáctico logra su autonomía.

RECOMENDACIONES

1. A las docentes del nivel inicial, centrar su atención en desarrollar la autonomía en los niños/as, evitando ser docentes pasivas y manteniendo al niño/a estar sentado, debiendo organizar espacios de juego didácticos en los sectores pedagógicos, que brinde oportunidades al niño de poder expresarse libremente.
2. A los padres de familia, quienes deben reconocer que los primeros años del niño son muy importantes para su desenvolvimiento futuro, como son hábitos, brindándoles seguridad al ser comprendidos y ser escuchados. Que reconozcan que los niños pueden realizar diversas actividades de acuerdo a su edad, pero no de una manera veloz, pues toman su tiempo para ejecutar las acciones. Lamentablemente no los dejan, ni permiten que se desenvuelvan solos, no fomentan la autonomía en los niños.
3. Los cambios que se pueden obtener con los niños/as, es y será siempre con apoyo de la familia, proponiendo una orientación periódica con los padres que conozcan el trabajo que realiza la docente y el apoyo que deben brindar principalmente en el nivel inicial, para el desarrollo de su autonomía. Y con respecto al interés de los padres que deben aprender primero a leer y escribir, no son menos importantes, pero los niño/as deben primero aprender a enfrentarse a su realidad y por consiguiente responder.

REFERENCIAS

Ancheta (2011). *La escuela infantil de hoy. Perspectivas internacionales de la educación y atención a la Primera Infancia*. Tirant Humanidades.

Baquero (1997). *Vigotsky y El Aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.

Bordigno (2005). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Revista LASALLISTA de Investigación, 50-63. Obtenido de Revista LASALLISTA de Investigación:

<http://hdl.handle.net/10567/384>

Barra (1987). *El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg*.

Revista Latinoamericana de Psicología, 19(1), 7-18.

Bornas (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. México D. F.: Siglo Veintiuno Editores.

Bronfenbrenner (1987). *Teoría ecológica*.

<http://jimxebic.blogspot.pe/2013/10/teoricos-del-juego-brofenbrenner.html>

Catherine (1985). *El Juego Infantil*. Fuenlabrada, Madrid: Morata.

Camere, (2009). *Relación docente-alumno*.

<http://entreeducadores.wordpress.com/2009/08/01/la-relación-profesoralumnoen-el-aula/>

Cholíz, M. (2005). *Psicología de la emoción: El proceso emocional*. Valencia: Departamento de Psicología, U. de Valencia.

De Castro Hernández (2006). *El juego de construcción: una experiencia matemática para la escuela infantil*. Indivisa , 15-17.

Decroly (2002). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

Del Pozo (2007). *Desde L'Ermitage a la Escuela Rural Española: introducción, difusión y apropiación de los "centros de interés" decrolyanos (1907-1936)*. Revista de Educación, 143-166.

Diccionario de la lengua española. (2017). Diccionario de la lengua española. Obtenido de Diccionario de la lengua española:
<http://dle.rae.es/?id=4TsdBo>

Do Nascimento. (2015). *Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Dubreucq-Choprix (1988). *La escuela Decroly de Bruselas*. Cuadernos de Pedagogía, 163, 13-18.

De León (2011). *La relación familia escuela y su repercusión en la autonomía y responsabilidad de los niños/as*. Documento presentado en el XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación, Universidad de Cantabria.
<http://www.cite2011.com/Comunicaciones/Familias/131.pdf>

Fisher (2013). *Diálogo creativo: hablar para pensar en aula*. Madrid: Morata.
<http://olelibros.com/comprar-libros/todos-loslibros/dialogocreativo/>

García (1988). *Educación Personalizada*. Fuenlabrada, Madrid:RIALP.

García y Núñez del Prado. (2008). *Desarrollo de la autonomía como habilidad social en niños y niñas de tres y cuatro años del Centro de estimulación Beginners (Tesis inédita de pregrado)*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Goleman (1996). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.

Henríquez, Nieves & Aguilar (2000). *Importancia del juego-trabajo y como este satisface las necesidades educativas de niños y niñas del nivel parvulario*. San Salvador, El Salvador: Universidad Francisco Gavidia.

Hernández, Fernández, (2010). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana.

López (29 de Abril de 2014). Taylor & Francis Online. Obtenido de Taylor & Francis Online:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.1982.10821934>

Harvis. (2012). *Hacia un jardín de infantes que queremos: Ideas para desarrollar juntos en la gestión y practica pedagógica*. Buenos Aires: Aique.

<http://jimxebic.blogspot.pe/2013/10/teoricos-del-juego-brofenbrenner.html>

Kamii (1994). *The six national goals*. Phi Delta Kappan, 75, pp. 672-677.

<https://www.questia.com/library/journal/1G1-15219677/thesixnational-goals-a-road-to-disappointment>

Kreidler (2013). *Resolución creativa de conflictos*.

<http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article273>

Malajovich, A. (2008). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Paidós.

Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje - Personal Social*. Lima, Perú : Ministerio de Educación.

Moyles (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.

Mena & Valdés (2008). *Vínculo pedagógico positivo: principios para su desarrollo*. Chile: Valoras UC
. <http://www.juconicomparte.org/ficha.php?id=993>

Moreno (2001). *La mediación en la resolución de conflictos*.
<http://www.bvsde.paho.org/cursomcc/e/pdf/lectura4.pdf>

Pérez (2013). *El proceso de investigación. Visión general de su desarrollo*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte.

Pérez (2009). *Psicología Educativa*. Lima, Perú: San Marcos.

Portugal (2015). *Déjalo Ser*. Obtenido de Déjalo Ser:
<http://www.dejaloser.com/index.php/articulosk2/primaria/item/27-el-sector-deciencias-en-educacion-inicial>

Palomo Gonzales, A. (1989). Laurence Kohlberg: *Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado 4, pp. 79-90
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117615>

- Piaget, J. & Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Piaget y Kohlberg: *Antecedentes y Perspectivas*. Revista de Psicología, VI(10), 9-34.
- Real Academia Española. (2017). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de Diccionario de la lengua española:
<http://dle.rae.es/?id=MaeD6rF>
- Sarlé & Rodríguez (2008). *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Segura (2015). *Desarrollo de la autonomía desde la concepción de infancia según algunos textos de historia sobre Bogotá durante los siglos xviii, xix y xx*. Bogotá, D.C. Universidad de San Buenaventura.
- Silvia (2004). *Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia*. Barcelona: Graó.
- Sepúlveda (2003). *Autonomía Moral: una posibilidad para el desarrollo humano desde la ética de la responsabilidad solidaria*. Revista de Psicología de la Universidad de Chile, 12(1), 27-35
- Sutherland (2000). *Autonomía de los niños*. Umbral: Revista del conocimiento.
- Vallet (2010). *Educar a niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid: Wolters Kluwer.
- Winnicott,(1993). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Hormè

Zabalza, (2000). *Equidad y calidad en la educación Infantil: una lectura desde El curriculum*. Documento presentado en el Simposio Mundial de Educación Infantil, Chile.

<http://www.baleaerweb.net/plataforma06/Biblioteca/educ.infantil%20%20s.XXI.pdf>

Zabala (1999). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: Una respuesta para la comprensión e intervención de la realidad*. Barcelona: Graó.

ANEXOS

ANEXO 1

CUADERNO DE CAMPO

CUADERNO DE CAMPO

DATOS INFORMATIVOS:

DÍA: 16 DE MAYO DEL 2018

HORA: 9:00 - 10:00 am

EDAD: 3, 4 Y 5 AÑOS

DOCENTE: MARIBEL LANDEO RÍOS

INICIAL: Socabaya

Siendo las 8:50 am de la mañana, se da inicio de las labores pedagógicas en el aula de los niños de 3,4 y 5 años. Se les da la bienvenida a todos los niños antes que trabajen en los sectores siendo la hora del juego libre, después de la oración recordamos las normas de trabajo y el cuidado de los materiales en cada sector.

Una vez que eligieron su sector, estuve pendiente de ellos acercándome a cada sector para observarlos. Empecé a observar a un niño de nombre Carlos que utilizaba las tablas de distintos tamaños y los colocaba como una casita, posteriormente cogió dos tablas planas pequeñas y los movió como carritos y los estacionaba en la casita. Hubo un compañero que estaba con él en el sector y al comienzo no querían jugar juntos, pero me acerqué y les dije ¡que divertido! ¿A que juegan? Y empezaron a jugar juntos.

A las 9:55 am empecé a cantar "Vamos a guardar".. algunos niños en sus sectores les cuestan guardar, porque quieren seguir jugando y se tiene que dirigir "acompañándolos a guardar de manera ordenada; una vez que ellos guardan los niños que terminan colocan sus sillas como el tren listos para salir al patio a jugar, también se les da las reglas para salir y cogiendo a un amigo salen al patio a jugar; cuando ellos salen en un inicio se les enseña a jugar con los juegos y a esperar turno, posteriormente se lavan las manos y retomamos al aula a refrigerar. Hoy programe la sesión "Me divierto preparando mis ánforas para las votaciones con mis amigos", les decía sobre lo importante de nuestras autoridades y lo que realizan y nuestro jardín necesita un alcalde para ver lo que se necesita para los niños; se les dio a conocer los símbolos de 2 partidos. Los niños de ambas listas vendrán a nuestra aula a exponer lo que realizarán si salen ganadores. Aprendieron los símbolos y como se debe elegir (marcando solo uno). Pude observar un poco de desinterés, me faltó más motivación, para ésta semana voy a prever algo mejor

ANEXO 2

TABLA DE PROYECTO DE APRENDIZAJE

ME DIVIERTO PREPARANDO MIS ÁNFORAS Y VOTANDO CON MIS
COMPAÑEROS

NOMBRE DEL PROYECTO	“ME DIVIERTO PREPARANDO MIS ANFORAS Y VOTANDO CON MIS COMPAÑEROS”
SITUACION SIGNIFICATIVA	Participan elaborando las ánforas y votando con sus compañeros
PRODUCTO	Elaboración de ánforas Participación de elecciones Visitas
TIEMPO	2 semanas

ANEXO 3

TABLA DE PRE PLANIFICACION DOCENTE

QUE HARE?	COMO LO HARE?	QUE NECESITARE?
Que los niños participen en su contexto Ser creativos Se socialicen Se integren Construyan ideas Se explayen	Planificaremos Organizaremos Visitaremos Elaboraremos Entrevistaremos Dialogaremos	Cajas Cinta masking Papelote blanco Plumones Afiches Témperas

ANEXO 4
PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO CON LOS NIÑOS

QUE HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUE NECESITAREMOS?

ANEXO 5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS:

I.E.I. : Socabaya

Edad : 3, 4 y 5 años Fecha : 16 de mayo

Duración : 1 día Docente : Maribel Landeo Rios

Nombre del Proyecto : “Me divierto preparando mis ánforas y votando con mis amigos”

2.- SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES;

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Personal Social	Desarrollo de las relaciones de la convivencia democrática Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social	Participa en actividades individuales o colectivas del ámbito de aula aportando ideas y siendo parte del grupo	Participa en la dramatización que se propuso con alegría. Dramatizando las elecciones	Lista de cotejo

3.- PLANIFICACION DE ESTRATEGIAS

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Nos sentamos en asamblea Se escucha un audio de publicidad. Preguntamos: ¿Qué les pareció? ¿Qué escuchamos? ¿Qué decían? ¿Quiénes irán a votar?, ¿Cuándo serán las elecciones?	Pizarra Papelotes Plumones Láminas	45'
DESARROLLO	Salimos del salón y en forma dinámica conformamos dos grupos. Ayudamos como lo van hacer y cuál será el trabajo que van a realizar. Posteriormente se dramatiza el proceso de elecciones.		
CIERRE	El grupo observa la dramatización de sus compañeros, posteriormente comentaran que les gusto de la actuación. Se escribe todos los comentarios en un papelote. También realizan un dibujo de lo que más les gusto Se les pregunta ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué les gusto de la actividad?, ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué utilizamos para aprender?		

ANEXO 6

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

<i>ACTIVIDADES</i>	<i>FECHA</i>
PLANIFICANDO NUESTRO PROYECTO	11 de mayo
SALIMOS DE VISITA POR LA COMUNIDAD	14 de mayo
DIALOGAMOS CON UNA AUTORIDAD DE MI COMUNIDAD	15 de mayo
CONOCIENDO A LOS CANDIDATOS DE MI COMUNIDAD	16 de mayo
JUGANDO ELEGIMOS A NUESTROS MIEMBROS DE MESA	17 de mayo
REALIZAMOS UNA DRAMATIZACIÓN	18 de mayo
ELABOREMOS LAS ANFORAS DE VOTACIÓN	21 de mayo
PARTIPEMOS EN LAS ELECCIONES EN MI AULA	22 de mayo
JUGAMOS AL CONTEO DE VOTOS	23 de mayo
EVALUAMOS EL PROYECTO	24 de mayo

ANEXO 7

LISTA DE COTEJO

NOMBRE DEL NIÑO: **EDAD:** **FECHA:** -----

AULA : **Docente:**

ITEMS	SI	NO
PLANIFICACIÓN		
Se expresa con espontaneidad		
Expresa los acuerdo del aula		
Elige el sector que realizara hoy		
ORGANIZACION		
Expresa porque eligió el sector		
Dialoga con sus compañeros que se encuentra en el mismo sector.		
Se observa compañerismo en el sector que eligió		
EJECUCIÓN		
Juega libremente utilizando materiales del sector que eligió		
Expresa su disgusto ante una circunstancia durante el desarrollo del juego .		
Se observa que dialoga con sus compañeros cuando juega.		
Pide ayuda de la docente durante el juego		
ORDEN		
Guarda los materiales del sector		
Ayuda a guardar los materiales de su compañero si lo solicitan.		
SOCIALIZACIÓN		
Indica lo que realizo en el sector que eligió hoy		
Expresa como se sintió en el sector		
Respeto y escucha las experiencias de sus compañeros		
REPRESENTACIÓN		
Evidencia a sus compañeros lo realizado, como trabajo final de la actividad.		
Expone y se entiende lo que realizo en el sector		

ANEXO 8

PANEL FOTOGRÁFICO

Figura n° 1: Ganadoras del concurso nacional de innovación educativa 2019



Figura n° 2: Niños manifiestan su plan de trabajo a los electores por las elecciones del municipio escolar



Figura n° 3: Los niños realizan campaña electoral muestran su símbolo y su plan de trabajo



Figura N° 4 Los niños, previa capacitación, efectúan su voto secreto de manera autónoma



Figura N° 5: Los niños aprenden a realizar diferentes platillos con MINICHEF



Figura N° 6 Reconocimiento de UGEL AREQUIPA SUR



Figura N° 7 Reconocimiento de UGEL AREQUIPA SUR



Figura N° 8 Resolución de Alcaldía

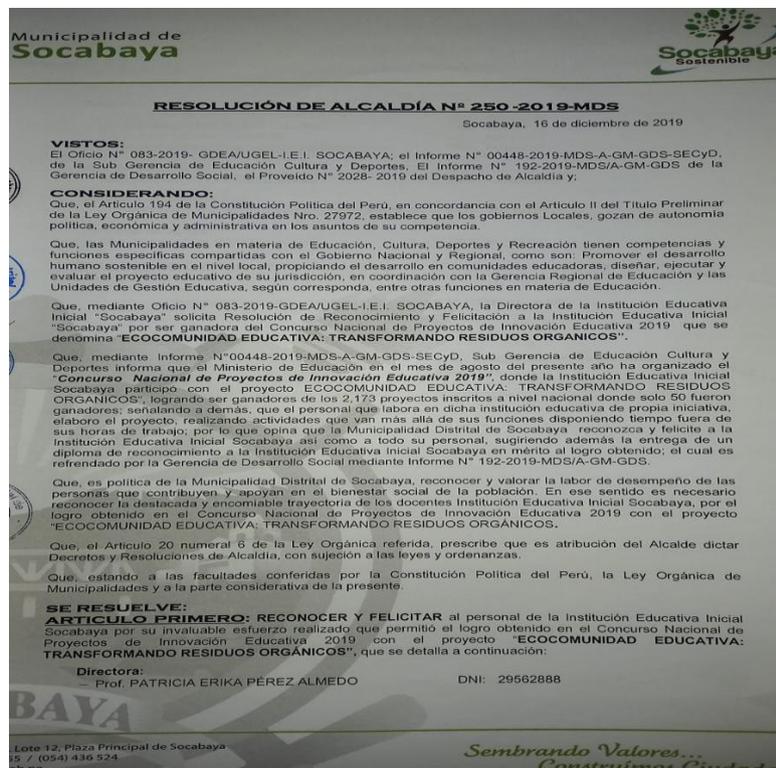


Figura N° 9 Resolución de Alcaldía

Municipalidad de Socabaya

Socaba Sostenible

Docentes:

- GIOVANNA HAYDEE RODRIGUEZ RODRIGUEZ DNI: 29600408
- LAURA MAGALI HUACASI VALDIVIA DNI: 45211977
- MARY LUZ SEVINCHA JURO DNI: 40111679
- KARINA MAGONI SANCHEZ CONSAMOLLO DNI: 10860201

Auxiliar de Educación:

- MARIBEL LORENA LANDEO RIOS DNI: 29635901

Personal Administrativo:

- ROSARIO NATALY ACOSTA RAMOS DE MONTES DNI: 29713120

Personal de Apoyo:

- SRA. ELSA LOPE FIGUEROA DNI: 40823513

ARTICULO SEGUNDO: NOTIFICAR la presente Resolución de Alcaldía a Gerencia Municipal y Gerencia de Desarrollo Social y Sub Gerencia de Educación, Cultura y Deporte para conocimiento y fines pertinentes y a la Unidad de Informática la publicación de la misma en el Portal Institucional.

REGÍSTRESE, COMUNIQUESE Y CÚMPLASE

Abg. Milizza L. Vega Vega
Secretaría General (e)

Mg. Wuilber Mendoza Aparicio
ALCALDE

Calle San Martín, Mz. L. Lote 12, Plaza Principal de Socabaya
Teléfonos: (054) 435 653 / (054) 436 524
www.municipiosocabaya.gob.pe
Municipalidad Distrital de Socabaya

Sembrando Valores...
Construimos Ciudad

ALCALDE