



Ministerio de Educación
Dirección de Formación de Inicial Docente
Dirección Regional de Educación Ayacucho
Instituto de Educación Superior Pedagógico Público
“Filiberto García Cuellar”

Informe de Investigación

“Estudio de Casos de los Cuentos y Juegos, como Estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”
Ccollana - Coracora - 2021”

Presentado por:

Lopez Huamani Sandra Roxana
Rios Medina Marjorie Rosa
Rojas Ramirez Karolay Bryseida

Para optar el título profesional de:

Profesora en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Asesora:

Mg. Melchora Rosalbina, Luján López

Coracora – Parinacochas – Ayacucho

Perú - 2021

Índice

Resumen	
Pisiyachiynin	
Introducción	

Capítulo I

Generalidades de la Investigación

Pág.		
1.1.	Fundamentación del Problema.....	14
1.2.	Formulación del Problema.....	15
1.2.1.	<i>Problema General</i>	15
1.2.2.	<i>Problemas Específicos</i>	16
1.3.	Objetivo de la Investigación.....	16
1.3.1.	<i>Objetivo General</i>	16
1.3.2.	<i>Objetivos Específicos</i>	16
1.4.	Justificación de la Investigación.....	17
1.4.1.	<i>Justificación Legal</i>	17
1.4.2.	<i>Justificación Teórica, Pedagógica, Social y Practica</i>	17
1.5.	Antecedentes de la Investigación.....	18
1.5.1.	<i>Antecedente Internacional</i>	18
1.5.2.	<i>Antecedente Nacional</i>	19
1.5.3.	<i>Antecedente Regional</i>	20
1.5.4.	<i>Antecedente Local</i>	20
1.6.	Limitaciones y Delimitaciones de la Investigación.....	21
1.6.1.	<i>Limitaciones de la Investigación</i>	21
1.6.2.	<i>Delimitación de la Investigación</i>	21
1.7.	Determinación de Estudio de Casos.....	21
1.8.	Formulación de Hipótesis.....	22
1.8.1.	<i>Hipótesis General</i>	22
1.8.2.	<i>Hipótesis Específicos</i>	22
1.9.	Evaluación de Estudio de Casos.....	22
1.9.1.	<i>Estudio de Desempeño de Proceso</i>	22

1.9.2.	<i>Estudio de Desempeño de Resultado</i>	23
1.10.	Definición de Conceptos.....	24
1.10.1.	<i>Educación</i>	24
1.10.2.	<i>Educación Inicial</i>	24
1.10.3.	<i>Cuento</i>	24
1.10.4.	<i>Juego</i>	24
1.10.5.	<i>Estudio de Caso</i>	25
1.10.6.	<i>Competencia</i>	25
1.10.7.	<i>Capacidades</i>	25
1.10.8.	<i>Desempeños</i>	25
1.10.9.	<i>Estándar</i>	25

Capítulo II

Teorías y Estrategias Cuentos y Juegos

2.1.	Bases Psicopedagógica.....	26
2.1.1.	<i>Teoría Cognitiva de Jean Piaget</i>	26
2.1.2.	<i>Teoría sociocultural de Lev Vygotski</i>	27
2.1.3.	<i>Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner</i>	28
2.2.	Marco Referencial y las Estrategias Cuentos y Juegos.....	32
2.2.1.	<i>Área Articulada (Personal Social)</i>	32
2.2.2.	<i>Área Articulada (Comunicación)</i>	34
2.2.3.	<i>Área Articulada (Psicomotriz)</i>	35
2.3.	Estrategias: Cuentos y Juegos.....	36
2.3.1.	<i>Juego</i>	36
2.3.1.1.	Objetivo del Juego.....	36
2.3.1.2.	Importancia del Juego	36
2.3.1.3.	Características de Juego	36
2.3.1.4.	Tipos del Juego.....	37
2.3.2.	<i>Cuento</i>	38
2.3.2.1.	Objetivo del Cuento.....	38

2.3.2.2.	Importancia del Cuento.....	38
2.3.2.3.	Características del Cuento.....	38
2.3.2.4.	Tipos de Cuento.....	39
2.3.2.5.	Procesos del Cuento.....	39
2.4.	Cronograma del Estudio de Ejecución de las Estrategias.....	40

Capítulo III

Estudio de Casos

3.1.	Estudio de Casos Cualitativos.....	42
3.2.	Características de Estudio de Casos.....	42
3.3.	Estudio de Casos.....	43
3.4.	Funciones de Estudio de Casos.....	43
3.5.	Tipos de Estudio de Casos.....	43
3.5.1.	<i>Por su Finalidad.....</i>	43
3.5.2.	<i>Por el Número de Casos o Unidades de Análisis.....</i>	44
3.6.	Procesos de la Descripción de Estudio de Casos.....	45
3.7.	Estudio y Explicación de Casos.....	45
3.8.	Batería de Casos.....	46
3.8.1.	<i>Caso N° 01 (27 de mayo de 2021).....</i>	46
3.8.2.	<i>Caso N° 02 (03 de junio de 2021).....</i>	49
3.8.3.	<i>Caso N° 03 (10 de junio de 2021).....</i>	52
3.8.4.	<i>Caso N° 04 (17 de junio de 2021).....</i>	55
3.8.5.	<i>Caso N° 05 (24 de junio de 2021).....</i>	58
3.8.6.	<i>Caso N° 06 (01 de julio de 2021).....</i>	61
3.8.7.	<i>Caso N° 07 (08 de julio de 2021).....</i>	64
3.8.8.	<i>Caso N° 08 (15 de julio de 2021).....</i>	67
3.8.9.	<i>Caso N° 09 (22 de julio de 2021).....</i>	70
3.8.10.	<i>Caso N° 10 (08 de setiembre de 2021).....</i>	73
3.8.11.	<i>Caso N° 11 (15 de setiembre de 2021).....</i>	76
3.8.12.	<i>Caso N° 12 (22 de setiembre de 2021).....</i>	79
3.8.13.	<i>Caso N° 13 (29 de setiembre de 2021).....</i>	82
3.8.14.	<i>Caso N° 14 (06 de octubre de 2021).....</i>	85
3.8.15.	<i>Caso N° 15 (20 de octubre de 2021).....</i>	88

3.8.16. Caso N° 16 (27 de octubre de 2021).....	91
3.8.17. Caso N° 17 (27 de octubre de 2021 en quechua).....	94

Capítulo IV

Metodología de la Investigación

4.1. Método de Investigación.....	97
4.2. Tipo de Investigación.....	97
4.3. Enfoque de la Investigación.....	97
4.4. Nivel de Investigación.....	97
4.5. Diseño de Investigación.....	98
4.6. Técnicas e Instrumentos de la Investigación.....	98
4.7. Ámbito de Estudio.....	99
4.8. Procesamiento e Interpretación de la Información.....	99
4.8.1. Escala de Calificación del Trabajo de Investigación	99
4.9. Evaluación de Entrada y Salida.....	101
<i>Ficha de Observación de Entrada a los Estudiantes de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”</i>	<i>101</i>
4.9.2. <i>Ficha de Observación de Salida de los Estudiantes de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”</i>	<i>105</i>
4.9.3. <i>Interpretación por Desempeños de las Estrategias Cuentos y Juegos.....</i>	<i>109</i>
<i>Procesamiento e Interpretación por Desempeños de la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común.....</i>	<i>116</i>
4.9.5. <i>Interpretación General de Estudio de Casos.....</i>	<i>124</i>
<i>Investigación Cualitativa Estudio de Casos con las Estrategias Cuentos y Juegos para Estimular la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común Modalidad no Presencial Experiencia de aprendizaje.....</i>	<i>127</i>
4.10.1. <i>Análisis y Categorización del Diario de Campo de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación – Práctica.....</i>	<i>136</i>

4.10.2. <i>Ficha de Observación de Estudio de Casos de la Experiencia de aprendizaje</i> <i>“Aprendo en Casa” Investigación – Práctica.....</i>	142
4.10.3. <i>Lista de Cotejo de Estudio de Caso de la Experiencia de aprendizaje</i> <i>“Aprendo en Casa” Investigación – Práctica.....</i>	145
4.11. Triangulación de Datos de las Experiencias de Aprendizaje.....	148
4.12. Sistematización de Otros Estudios.....	151
4.12.1. <i>Taller de Sensibilización Dirigido a Docentes de la Institución</i> <i>Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Coracora</i>	151
4.12.2. <i>Taller de Sensibilización Dirigido a Padres de Familia de la Institución</i> <i>Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Coracora</i>	161
Conclusiones.....	174
Sugerencias.....	175
Referencias.....	176

Resumen

El presente informe de investigación de estudio de casos aborda el problema de la poca participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”, teniendo como objetivo estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias cuentos y juegos.

Se trabajó con una muestra de 45 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”, a los que se ha evaluado utilizando una lista de cotejo, diario de campo y ficha de observación, instrumentos de recojo de datos que fueron validados por juicio de expertos. Los resultados fueron sometidos a la estadística descriptiva reportando la información en tablas y gráficos con su posterior interpretación, obteniendo como resultado que 1 estudiante se encuentran en la escala de calificación AD, equivalente al 2% porque el estudiante logro evidenciar un nivel superior en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias cuentos y juegos, cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros, desde su propia iniciativa, cumpliendo con sus deberes e interesándose por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. 44 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A, equivalente al 98%, porque el estudiante logro evidenciar el nivel esperado en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias cuentos y juegos y no habiendo ningún niño y niña en la escala de calificación B y C.

En conclusión, podemos manifestar que las estrategias cuentos y juegos permitieron estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común mejorando la poca participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

Palabras claves: estrategias innovadoras, cuentos, juegos y competencia.

Pisiyachiynin

Kay llamkay tukuy qawariykunatam wichqan huk sasachakuyta “tumpallam irqichakuna kimsa, tawa kaq pichqa watayuqkuna ruwan kay allin kawsayta yachaywasimanta I.E.I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”, huk qawaqman allin yachayninkuta ñawpaqman qispichispa chaynallataq allin kawsayta qispichin llapan llamkaykunawan willakuyta kaq pukllaykunata.

Lamkaurqa tawa chunka pichqayuq irqichakuna kay yachay wasimanta I.E.I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” paykunawan llamkaurqa kay lista de cotejo, diario de campo y ficha de observación, instrumentos de recojo de datos chaykunawan allin kallpanchasqa karqa qawarisqamkumanhina.

kay lliw qawachikuyninkuna apakurqa kay estadística descriptiva nisqanman sapa qawaqpi paykuna qawarichikamun chaynallataq paykuna qawarichikusqankumanhina huy irqicha tarikun allin qispisqa AD equivalente al 2% nisqan chay irqicha alli allinta yachayninpi kallpancharun kay convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común nisqanta willakuykunawan kaq takikunawan allinta pay irqicha masinkunawan tarikun, pay kikinmanta munan riqsiyta runapa lliw imayna kawsasqanta, imayna runa masin kanku. tawa chunka tawayuq wata irqichakuna tarikun kay calificación “a nisqanpi, equivalente al 98%, imaynam irqicha allin qispisqata qawachikun kay competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común kay willakuykunawan kaq pukllaykunawan kaq chaynallataq manaña pi irqichapas tarikuspa kay calificación B y C. ñan usyayninpi, nichuwan kay willakuykuna kaq pukllakuykuna allinta qispichirqa kay competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común nisqanta allichaspa kay tukuy llamkayninkuna kaypromueven el bienestar común llapallam irqichakunapi.

Kaqla rimay: willakuykuna, pukllaykuna llapallan runakunawan allimpi tiyanku.

Introducción

Señor presidente del jurado examinador

Señores miembros del mismo

Ponemos a vuestra disposición el informe de investigación de estudio de casos titulado: “Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana - Coracora - 2021”, con la finalidad de plantear alternativas de solución a fin de resolver la problemática del poca participación en acciones que promuevan el bienestar común, a través de las estrategias innovadoras de cuentos y juegos, que permitirá estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común desarrollo de las capacidades y habilidades en los niños y niñas al desenvolverse e interactuar con los demás asumiendo normas, acuerdos y leyes. Asimismo, con la finalidad de optar el título profesional de profesora de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de acuerdo a las normas vigentes.

Por lo tanto, el trabajo de investigación está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: Hace referencia a la fundamentación del problema, formulación del problema, determinación de objetivos, plan y determinación de acciones, formulación de hipótesis de acción, resultados esperados, justificación teórica, alcance de la investigación y definición de conceptos.

Capítulo II: Aborda los siguientes aspectos: bases psicopedagógicas de la investigación, y el marco teórico que sustenta mejor el trabajo, haciendo énfasis sobre las dos variables de estudios como: estrategias cuentos y juegos, y la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Capítulo III: Hace referencia al estudio de casos, historia, características, procesos, estudios y baterías de casos con esquema especial y características.

Capítulo IV; Hace referencia sobre la metodología de la investigación, población, técnicas e instrumentos de la investigación, procesamiento e interpretación de la información, triangulación de la información, interpretación de los desempeños de resultado,

reflexión del investigador considerando la deconstrucción y reconstrucción. Finalmente, la investigación termina con las conclusiones finales y las recomendaciones.

Finalmente, manifestamos nuestro agradecimiento y reconocimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Filiberto García Cuellar” por habernos permitido ser parte de él, y abrirnos sus puertas para formar parte del mundo maravilloso de la docencia, que después de años de esfuerzo, sacrificio y dedicación llegó el día en que observamos el camino recorrido por sus pasillos y aulas, de la misma manera a los docentes del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe por impartirnos sus conocimientos, formando docentes capaces y competentes.

Equipo de investigación

Capítulo I

Generalidades de la investigación

1.1. Fundamentación del problema.

El nivel inicial es la base fundamental en la educación de los niños y niñas, donde se promueven experiencias que les permiten fortalecer sus competencias, capacidades, desempeños y valores con diversas estrategias como los cuentos y juegos. La competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común es importante desde que el niño y la niña nace, cuando convive y participa a partir del afecto que reciben de las personas que les rodea. A través de ello desarrollan el vínculo del apego que les permite interactuar con seguridad con otros agentes y en casa. Ante la crisis del COVID – 19, se aprobó la suspensión de las clases presenciales en todos los niveles originando una modalidad de aprendizaje a distancia, mediante la utilización de una diversidad de formatos y plataformas, generando la poca participación en acciones que promueven el bienestar común en los niños y niñas.

En el ámbito internacional, Fernández, Y., Serra, S. y Ortiz, M. (2015). El juego es una actividad natural del ser humano que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas, regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones.

Bosch (1970: 102) Al referirse al cuento como instrumento para la educación señaló: “Es importante darle al niño y a los jóvenes cuentos propios de su pueblo, de su país, porque es una de las formas más aceptadas para lograr su identificación con el medio. Mediante el cuento folklórico el niño y los jóvenes se familiarizan con el ambiente, con la gente, con los animales de su tierra; con las plantas, flores y frutas, con las formas de vivir, con los problemas de su pueblo, con su pensar y sentir y con los valores que lo caracterizan”.

En el ámbito nacional, Perez, P. (2018) En el desarrollo de los procesos didácticos en la competencia convive y participa democráticamente hay que tener en cuenta algo muy

importante, que la estrategia que se propone debe estar contextualizada a las características de los estudiantes que les permita la resolución de conflictos.

Remigio, D. (2018:27) Considera que la alternativa de solución propuesta ayudará a crear una cultura de mejora continua, que responda a las necesidades de los estudiantes y así elevar el nivel de logro de aprendizajes en la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Es importante que los integrantes de la comunidad educativa, estén empoderados en el manejo de conflictos, de esta manera, se garantice un adecuado clima institucional que favorezca los aprendizajes.

En el ámbito regional, Herradora (et. al. 2013, 13) En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres. El niño y la niña desarrolla habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente.

En el ámbito local, en las diferentes instituciones educativas este problema no es ajeno, presentándose también en la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021. Durante nuestra práctica preprofesional, fomentaremos las medidas preventivas ante el COVID - 19 utilizando las estrategias cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas 3, 4 y 5 años. Ante esta realidad decidimos realizar el Informe de investigación de estudio de casos cualitativo, con la finalidad de dar alternativas de solución al problema. Nos permitirá describir la participación activa de los niños, niñas, docentes y padres de familia.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿De qué manera los cuentos y juegos, como estrategias, estimula la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas de la I.E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana - Coracora - 2021?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿De qué manera los cuentos y juegos, como estrategias favorecen a los docentes en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?
- ¿De qué manera los cuentos y juegos, como estrategias ejecutadas en las unidades didácticas, estimulan la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?
- ¿De qué manera los cuentos y juegos, como estrategias sensibilizan a los padres de familia para el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Describir los casos aplicados con cuentos y juegos, como estrategias para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana - Coracora – 2021.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Describir los casos ejecutados con cuentos y juegos, como estrategias en los talleres de capacitación a los docentes para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.
- Describir los casos aplicados con cuentos y juegos, como estrategias en la ejecución de las unidades didácticas para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.
- Describir los casos ejecutados con cuentos y juegos, como estrategias en los talleres de sensibilización a los padres de familia para el apoyo de la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

-

1.4. Justificación de la investigación.

1.4.1. Justificación legal.

- Constitución Política del Perú 1993.
- Ley general de Educación N°28044.
- Ley de Reforma Magisterial N°29944.
- Ley para la Educación Intercultural Bilingüe, Ley N°27818.
- Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, y su reglamento D.S N°010-2017-MINEDU.
- Reglamento de Educación Básica Regular D.S N° 013-2004-ED.
- Decreto supremo N°003-2015, se aprobó la Política Nacional para la transversalización del enfoque intercultural.
- Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, Normas Nacionales de Titulación y Otorgamiento de Duplicado de Diploma Docente en la Carrera Docente y su Modificatoria R.D. N° 0910-2010-ED.
- Resolución Viceministerial N° 193-2020-MINEDU - Aprueban el documento normativo denominado “Orientaciones para la evaluación de competencias de estudiantes de la Educación Básica en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID – 19.
- Proyecto Educativo Institucional del I. E. S. P. Púb. “Filiberto García Cuéllar.
- Reglamento Institucional de la I. E. S. P. Púb. “Filiberto García Cuéllar”.

1.4.2. Justificación teórica, pedagógica, social y Práctica.

Justificación teórica: El presente informe de investigación cualitativa de estudio de casos es de gran importancia, ya que permitió estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, con las estrategias cuentos y juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto se generó cuando los niños y niñas conviven y participan a partir de la relación y el afecto que reciben de las personas que los atienden y del medio que los rodea, logrando estimular la poca participación en acciones que promueven el bienestar común con una convivencia y participación democrática cuando interactúan de manera respetuosa con sus compañeros, padres de familia y docentes, cumpliendo con sus deberes e interesándose por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato combinan principalmente las siguientes capacidades: interactúa con todas las personas, construye normas y asume

acuerdos y leyes, y participa en acciones que promueven el bienestar común.

Pedagógica: Mediante las experiencias de aprendizaje permitirá estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en la poca participación en acciones que promueven el bienestar común con las estrategias cuentos y juegos. Asimismo, el informe de investigación está justificado con las teorías psicopedagógicas tales como: Jean Piaget, Lev Vygotsky y Howard Gardner.

Social: Lo que se busca es fomentar la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común a través de las estrategias cuentos y juegos, como una forma de guía para alcanzar el logro esperado en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas, teniendo en cuenta la participación en acciones que promueven el bienestar común.

Práctica: Esta investigación se realiza porque existe la necesidad de estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias cuentos y juegos en la poca participación en acciones que promueven el bienestar común de los niños y niña de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”

1.5. Antecedente de la investigación.

1.5.1. Antecedente Internacional.

Arevalo, M. y Carreazo, Y. (2016) realizó su investigación denominada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos, Cartagena de Indias”. Llegando a las siguientes conclusiones: Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Ospina, M. (2015) realizó su investigación denominada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, Universidad de

Tolima - Colombia”. Llegando a las siguientes conclusiones: Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación 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. El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

1.5.2. Antecedente nacional.

Remigio, D. (2018), realizó su investigación denominada “*Monitoreo acompañamiento y evaluación en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, ciclo II de educación inicial, Lima - Perú*”. Llegando a las siguientes conclusiones: La alternativa de solución propuesta ayudará a crear una cultura de mejora continua, que responda a las necesidades de los estudiantes y así elevar el nivel de logro de aprendizajes en la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Es importante que los integrantes de la comunidad educativa estén empoderados en el manejo de conflictos y, de esta manera, se garantice un adecuado clima institucional que favorezca los aprendizajes para dar solución al problema es importante considerar que en la gestión escolar se deben incorporar el desarrollo consensuado de una programación curricular contextualizada, que permita conocer del estudiante sus características particulares, sus necesidades, intereses, expectativas de aprendizaje y la realidad económica social de donde provienen.

Arce, D. (2018) realizó su investigación denominada “*Monitoreo, acompañamiento y evaluación para mejorar la práctica docente en la competencia de convivencia en democracia en el área de personal social del II ciclo de educación básica regular de la institución educativa N° 1568 “Niño Jesús de Praga”, de la provincia de Trujillo - Ugel 03 Trujillo Nor Oeste – la libertad*”. Llegando a las siguientes conclusiones: Involucrar a toda la comunidad educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo la clara visión institucional que se espera alcanzar en forma conjunta, fortalecer la buena convivencia escolar y ayudar a elevar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente concluyó que elaborar un plan de monitoreo, acompañamiento y evaluación con la participación de todos los docentes, permite mejorar el desempeño docente y responder a propósitos y necesidades de la mejora continua personal, para lograr la calidad de educación y las expectativas de la comunidad.

1.5.3. Antecedente regional.

De la Cruz, G. (2014) realizó su investigación denominada “*Narración de cuentos y su influencia en la expresión oral en los niños del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 38977 "Villa San Cristóbal", Jesús Nazareno. Ayacucho*”. Llegando a las siguientes conclusiones: Con la aplicación de narración de cuentos, desarrollaron habilidades para exponer con claridad sus mensajes, presentando lenguaje gestual y corporal; además, expresar adecuadamente las palabras utilizando fuerza y entonación en su voz. Por lo tanto, la narración de cuentos influye positivamente en la elocución de los niños.

Con la aplicación de la narración de cuentos, desarrollaron habilidades para expresarse demostrando sentido o interpretación del significado de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal; expresan un vocabulario amplio y enriquecido, también, adaptan según normas culturales, su texto oral al oyente de acuerdo a su propósito. Por lo tanto, la narración de cuentos contribuye de manera positiva en el desarrollo de la semántica en los niños.

1.5.4. Antecedente local.

Lavado, Quispe; Neyra, Durand. y Quispe, SM. (2016), realizó su investigación denominada “*Aplicación de los juegos lúdicos tradicionales: Chancala, Salta pita y Kiwi para estimular la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I. E. I. N° 922 "Sor Flor de María Vásquez Mendoza" Moyococha - 2016*”. Se concluye que, después de la aplicación de las fichas de monitoreo por parte del profesor formador del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Filiberto García Cuellar, el docente en formación ha desarrollado sesiones de aprendizajes significativos sobre los juegos lúdicos tradicionales como la chancala, salta pita y kiwi, consecutivamente los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad han logrado desarrollar capacidades sobre los juegos tradicionales

concordantes con los indicadores previsto en el trabajo de investigación.

Los juegos lúdicos tradicionales como la chancala, salta pita y kiwi son juegos que en la actualidad ha perdido su vigencia, lo que a través de la presente investigación se ha recuperado y se ha puesto en práctica con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad de la I. E. I. N° 922 Sor Flor de María Vásquez Mendoza, lo que trajo como consecuencia el dominio de la coordinación motora gruesa en ellos y también un aprendizaje significativo en las cuatro áreas curriculares principalmente en personal social.

1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación.

1.6.1. Limitaciones de la investigación.

Al realizar el informe de investigación de estudio de casos encontramos limitaciones de recursos económicos y bibliográficos, las cuales son una dificultad para alcanzar nuestros objetivos propuestos. Sin embargo, estamos dispuestas a superar oportunamente las limitaciones que indicamos a continuación.:

Económicas: El grupo de investigación tuvo dificultades para acceder a los recursos económicos necesarios para solventar los gastos del informe de investigación de estudio de casos. Sin embargo, hemos realizado las gestiones correspondientes para el logro de nuestro objetivo.

Bibliografía: Escaso material bibliográfico local tangible sobre el problema y las estrategias de solución: libros pedagógicos, proyectos de investigación y/o tesis sobre el tema.

1.6.2. Delimitaciones de la investigación

El informe de investigación de estudio de casos cualitativa tiene la delimitación en la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”, en el barrio de Ccollana, distrito de Coracora, provincia de Parinacochas y departamento de Ayacucho.

1.7. Determinación de estudio de casos.

- El estudio de casos de los cuentos y juegos ejecutados en los talleres de capacitación para los docentes en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.
- El estudio de casos de la ejecución de unidades de aprendizaje con la aplicación de los cuentos y juegos, como estrategias para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.
- El estudio de casos de los cuentos y juegos en los talleres de sensibilización a los padres de familia sobre la importancia de la estimulación de sus hijos e hijas.

1.8. Formulación de hipótesis.

1.8.1. Hipótesis general.

El estudio de casos de la aplicación de los cuentos y juegos, como estrategias estimulará la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana - Coracora - 2021.

1.8.2. Hipótesis específicas.

- El estudio de casos aplicados a los cuentos y juegos en la ejecución de los talleres de capacitación para docentes favorecerá la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.
- El estudio de casos aplicados a los cuentos y juegos, como estrategias en la ejecución de las unidades didácticas estimulará la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.
- El estudio de casos aplicados a los cuentos y juegos en la ejecución de los talleres de sensibilización para los padres de familia fortalecerá el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

1.9. Evaluación de estudio de casos.

1.9.1. Estudio de desempeño de proceso.

Actividades de estudio de casos	Metas	Fuentes de Verificación
Describir el estudio de casos de los cuentos y juegos como estrategias en los talleres de capacitación a los docentes para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y la emergencia del COVID - 19.	10 casos sociales, psicológicos y educativos.	entre y - Programación de descripción de casos desarrollados. - Fotografías. - Videos. - Informes.
Describir el estudio de casos de los cuentos y juegos como estrategias en la ejecución de unidades didácticas para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y la emergencia del COVID - 19, de niños y niñas.	10 casos sociales, psicológicos y educativos.	entre y - Fotografías. - Descripción de las unidades didácticas (Unidades, proyectos, actividades, experiencias, etc.) aplicadas incluyendo los casos. - Filmaciones, etc.
Describir el estudio de casos de los cuentos y juegos como estrategias en la ejecución de talleres de sensibilización a los padres de familia en la importancia de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas y la emergencia del COVID - 19.	10 casos sociales, psicológicos y educativos.	entre y - Videos y filmaciones. - Descripción de la programación y ejecución de charlas a los PPF.

1.9.2. Estudio de desempeños de resultado.

Estudio de Resultados de los Casos	Desempeño de Resultado	Fuentes de Verificación
Docentes capacitados en el Estudio de casos de los Cuentos y Juegos como estrategias para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.	Descripción de casos de la aplicación de estrategias: cuentos y juegos que se estimularon en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Entrevista - Encuesta - Guía de observación. - Diario de campo
Niños y niñas estimulados en el Estudio de casos de Cuentos y Juegos como estrategias en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Descripción de casos de los niños y niñas (de los momentos de inicio, desarrollo y cierre; psicológico, pedagógico y/o social) estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común ante la emergencia del COVID - 19. Con las estrategias: cuentos y juegos.	- Lista de cotejo. - Diario de campo. - Guía de observación.
Padres de familia sensibilizados en el Estudio de casos de los Cuentos y Juegos como estrategias en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.	Descripción de casos de los padres de familia del compromiso de que sus hijos e hijas estén estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, ante la emergencia del COVID - 19.	- Encuesta - Entrevista.

1.10 Definición de conceptos.

1.10.1. Educación.

La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional. Ley general de educación N.º 28044.

1.10.2. Educación inicial.

La Educación Inicial es el primer nivel de la Educación Básica Regular. Atiende a los niños y las niñas menores de 6 años, es decir, se hace cargo de la educación en los primeros años de vida, que constituyen una etapa de gran relevancia, pues en ella se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona. Este nivel sienta las bases para el desarrollo de las competencias de los niños y las niñas y se articula con el nivel de Educación Primaria, lo que asegura coherencia pedagógica y curricular. (Currículo nacional 2016 p. 14).

1.10.3. Cuento.

Es una narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual. La acción cuyos agentes son hombres, animales humanizados o cosas animadas consta de una serie de acontecimientos entrelazados en una trama donde las tensiones y distensiones, graduadas para mantener en suspenso el ánimo del lector, terminan por resolver en un desenlace estéticamente satisfactorio. (Imbert, E. 2005. p. 40).

1.10.4. Juego.

Es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También Vygotski se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte, con su imaginación, en otros que tienen para él un distinto significado. (Lev Vygotski 1924).

1.10.5. Estudio de caso.

El estudio de caso define una forma de descripción intensiva, que se dirige a establecer un análisis de una entidad singular o de un fenómeno propio de una entidad social. Se considera, además, que los estudios de casos son particularistas, descriptivos y que se apoyan en el razonamiento inductivo al manejar múltiples fuentes de datos (Ministerio de Educación y Ciencia, 1987).

1.10.6. Competencia.

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada actuando de manera pertinente y con sentido ético. (Currículo Nacional 2016. p. 30).

1.10.7. Capacidades.

Son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. (Currículo Nacional 2016. p. 30).

1.10.8. Desempeños.

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. (Currículo Nacional 2016. p. 30).

1.10.9. Estándar.

Es la descripción del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de los estudiantes que progresan en una competencia determinada. Estas descripciones son holísticas porque hacen referencia de manera articulada a las capacidades que se ponen en acción al resolver o enfrentar situaciones auténticas. (Currículo Nacional 2016. p. 30).

Capítulo II

Teorías y Estrategias Cuentos y Juegos

2.1. Bases psicopedagógicas

2.1.1. Teoría cognitiva de Jean Piaget

La teoría cognitiva de Piaget, J (1974:45) supone que todo aprendizaje cognitivo se realiza a través de un proceso mental que culmina con la adquisición de un conocimiento nuevo, donde los conocimientos previos que ya posee el alumno o la alumna serán claves para la construcción de este nuevo conocimiento.

El cognitivista es el modelo que constituye a una persona en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos de su comportamiento, no es solo el producto de su interacción con el ambiente ni del resultado de sus disposiciones intensas, sino una construcción particular que se desarrolla día con día como resultado de la relación entre estos factores.

Los cuatro estadios del desarrollo cognitivo:

Etapa sensoriomotora o sensoriomotriz: En esta primera etapa, los bebés y niños pequeños adquieren sus conocimientos a través de experiencias sensoriales y objetos manipuladores. Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento hasta los dos años aproximadamente. En este punto del desarrollo, la inteligencia de un niño consiste básicamente, en exploraciones motoras y sensoriales básicas del mundo.

Etapa preoperacional: En esta etapa, los niños aprenden a través del juego de imitación, sin embargo, tienen un pensamiento egocéntrico y dificultades para comprender el punto de vista de otras personas. El niño pasa de un modo de pensamiento inductivo a otro deductivo. En sus operaciones mentales, su razonamiento se basa en el conocimiento de un conjunto más amplio y en la realización lógica que hay entre él y los conjuntos que lo formaron, descubre explicaciones que se relacionan con objetos y los hechos de su mundo transitan de lo mágico a lo científico.

Etapa de las operaciones concretas: Es una etapa de desarrollo cognitivo en el que empieza a usarse la lógica para llegar a conclusiones válidas, siempre y cuando, las premisas desde las que se parte tengan que ver con situaciones concretas y no abstractas.

Etapa de las operaciones formales: La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget y aparece desde los doce años de edad en adelante, incluyendo la vida adulta.

El grupo de investigación ha llegado a la conclusión de que la teoría de Jean Piaget, es muy importante porque guarda relación directa con nuestro Informe de investigación. Los niños y niñas son pequeños exploradores y científicos que buscan dar sentido al mundo que les rodea. Los cambios a medida que maduran se observan en la forma cómo conciben el mundo constituye a una persona en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos de su comportamiento. se plantea la investigación de estudio de casos cualitativa con la finalidad de estimular en los niños y niñas la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, movilizando y combinando las capacidades correspondientes a esta, esto se estimuló a través de la descripción de la aplicación de las estrategias: Cuentos y juegos ya que guarda relación con la teoría de desarrollo cognitivo de Jean Piaget.

2.1.2. Teoría sociocultural de Lev Vygotski.

Lev Vygotski (Rusia, 1896-1934) sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar, su teoría sociocultural se centra no sólo en cómo los adultos y los compañeros influyen en el aprendizaje individual, sino también en cómo las creencias y actitudes culturales influyen en cómo se desarrollan la enseñanza y el aprendizaje.

Las funciones psicológicas superiores se forman y desarrollan durante la vida del individuo, tienen un origen histórico cultural, una estructura mediatizada y son conscientes, voluntarias y auto regulables por la forma de su funcionamiento. Entre ellas, es importante considerar a la atención, la cual se va conformando durante el desarrollo del niño en estrecha relación con toda la esfera psicológica y cumple una función altamente específica en toda la actividad del hombre. (Vygotski).

Vygotski introduce conceptos de zonas de desarrollo: La zona de desarrollo real (ZDR), es el equivalente a lo que el niño sabe. Por tanto, se trata de la situación actual en la que se encuentra el niño. Es el punto de partida desde el cual planificaremos hacia dónde queremos que el niño o la niña evolucionen. La zona de desarrollo próximo (ZDP), Es decir, es una zona intermedia entre lo que el niño sabe en el momento presente y lo que puede llegar a saber en el siguiente nivel. Para realizar estas tareas, el niño necesita ayuda de algún tipo que puede ser, incluso, la ayuda de sus propios compañeros. Para ello, Vygotski sugería que los profesores podían utilizar actividades de aprendizaje cooperativo para avanzar en sus conocimientos y habilidades. La zona de desarrollo potencial (ZDP), permite comprender el potencial del niño, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz representando una alternativa de incalculable valor a las pruebas estandarizadas de inteligencia, que suelen poner énfasis en los conocimientos y aprendizajes ya realizados por el niño.

El andamiaje consiste en el apoyo temporal que los adultos (maestros, padres, tutores) proporcionan al pequeño con el objetivo de realizar una tarea hasta que el niño sea capaz de llevarla a cabo sin ayuda externa.

El grupo de investigación ha llegado a la conclusión de que la teoría de Lev Vygotski es muy importante para el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, considerando la socialización, es decir que los niños y las niñas no solo reciben la guía de los adultos, más bien, ellos buscan, estructuran y demandan la asistencia de lo que los rodea para aprender cómo resolver problemas de todo tipo en el mundo que les rodea. Es por ello que se plantea esta investigación de estudio de casos cualitativo con la finalidad de estimular en los niños y niñas la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, movilizándolo y combinando las capacidades correspondientes a esta, esto se estimuló a través de la descripción de la aplicación de las estrategias: Cuentos y juegos, ya que tienen relación con la teoría de Lev Vygotski, el niño y niña participan con el ambiente que los rodea de una manera colaborativa, donde desarrollan sus aprendizajes y adquieren nuevas y mejores habilidades.

2.1.3. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por el psicólogo estadounidense

Howard Gardner como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Gardner propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia. Así pues, Gardner no entra en contradicción con la definición científica de la inteligencia, como la “capacidad de solucionar problemas o elaborar bienes valiosos”.

Inteligencia Lógica - matemática, la que utilizamos para resolver problemas.

Armstrong (2001), argumenta que “los niños que son fuertes en este tipo de inteligencia piensan de forma numérica o en términos de patrones y secuencias lógicas y utilizan otras formas de razonamiento lógico”, lo que permite resolver dificultades de diferentes maneras. Inteligencia Espacial, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, es la inteligencia que tienen los marineros, los ingenieros, los cirujanos, los escultores, los arquitectos, o los decoradores.

Inteligencia Espacial, consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones.

Walkman (citada por Gatgens, 2003) recomienda que, para estimular la inteligencia espacial de los niños, es necesario ofrecer un ambiente visualmente rico con imágenes, fotografías y color; para potenciar su desarrollo se plantea la necesidad de utilizar mapas, cuadros, así como valerse de dibujos, construcción de modelos, resolución de rompecabezas y uso del color. Se sugiere realizar juegos de memoria visual, hacer ejercicios de imaginación guiada o simulada, así como aprovechar los vídeos, filminas, telescopios y diagramas.

Inteligencia Musical, naturalmente la de los cantantes, compositores, músicos, bailarines.

Armstrong (2001) señala que las niñas y los niños “se identifican de inmediato por su forma de moverse y cantar cuando están oyendo música, tienen opiniones claras a cerca de sus preferencias musicales, son sensibles a los sonidos no verbales en el ambiente como el canto de los grillos y el tañido de campanas, oyendo cosas que los demás pasaron por alto” (p. 35). La música se constituye en un medio de expresión de sentimientos y emociones, las niñas y los niños son probablemente las personas que utilizan más la música como medio para descansar, jugar, disfrutar o realizar cualquier actividad de aprendizaje; es un acto

espontáneo que los motiva a poner ritmo a lo que hacen.

Inteligencia Corporal - kinestésica, o la capacidad de utilizar el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas. Es la inteligencia de los deportistas, los artesanos, los cirujanos y los bailarines.

Valverde (2003) postula que la inteligencia física cinestésica es “la habilidad para ejecutar movimientos manuales y corporales en forma controlada y especializada para expresar ideas y sentimientos, así como para ejecutar hábilmente gestos y movimientos corporales” (p. 51). Conviene recalcar que la inteligencia corporal cinestésica ocupa un lugar importante dentro de los desarrollos cognitivo, social y lingüístico del niño, pues este aprende mediante la interacción de los sentidos, los objetos y las acciones, que solo se logra a través del cuerpo y los movimientos que este deba realizar para explorar e investigar el mundo.

Inteligencia Intrapersonal, consiste en la habilidad para entenderse a una o uno mismo. La persona está consciente de sus puntos fuertes y de sus debilidades para alcanzar las metas de la vida. Ayuda a reflexionar y controlar nuestros pensamientos y sentimientos, efectivamente, conocedor de las ideas propias, los dones y las destrezas personales, conocedor de las metas personales, habilidad para controlar los sentimientos personales y las respuestas emocionales, habilidad para regular la actividad mental, el comportamiento y el estrés personal.

Walkman (citado por Gatgens, 2003) recomienda promover un ambiente que respete la autoestima de las personas, promoviendo espacios donde el niño y la niña trabajen y aprendan independientemente. Además, se debe motivar el uso de actividades que promuevan el uso de la imaginación. Por su parte, los docentes deben fomentar el trabajo en espacios silenciosos y lugares privados, donde el niño y la niña puedan trabajar y reflexionar.

Inteligencia Interpersonal, la inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y

mayores, que entienden al compañero. Consiste en relacionarse y entender a otras personas, armonizar y reconocer las diferencias entre las personas y apreciar sus perspectivas siendo sensitivo o sensitiva a sus motivos personales e intenciones. Interactuar efectivamente con una o más personas, amigos y amigas y familiares, sensibilidad y entendimiento con relación a los sentimientos, puntos de vista y estados emocionales de otras personas, habilidad para mantener buenas relaciones con la familia, amistades y con la gente en general, tomar liderazgo entre otras personas para resolver problemas, influenciar decisiones y velar por relaciones en grupos.

Armstrong (2001) añade que los niños dotados de esta inteligencia “...entienden a la gente... suelen ser excelentes mediadores de conflictos entre compañeros, dada su increíble capacidad de captar los sentimientos, las intenciones de los demás... aprenden mejor relacionándose y colaborando”. Poseen la capacidad de percibir y, a la vez, comprender la conducta, las emociones y motivaciones de las personas que le rodean. Además, son sensibles a las expresiones faciales, a la voz y a los gestos de los demás.

Inteligencia Naturalista, la que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza, es la que demuestran los biólogos o los herbolarios.

Antunes (2000) dice que las y los niños con inclinaciones hacia esta inteligencia, aprenden mejor estando en contacto con la naturaleza, relacionando conceptos y temas con aspectos de la naturaleza. Les gusta explorar, investigar y descubrir ambientes naturales y formas de vida naturales. Poseen una gran sensibilidad para reconocer, descubrir y convivir con las plantas, animales y otros elementos del medio natural. Son buenos para desarrollar actividades al aire libre, imitar sonidos onomatopéyicos, recordar nombres y características de los elementos del medio natural.

Inteligencia lingüística, es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, mnemónica, la explicación y el metalenguaje).

Gardner (citado por Mora y Vindas, 2002) agrega que una habilidad de las niñas y niños con mayor desarrollo, en esta inteligencia, es la sensibilidad hacia los sonidos, ritmo y significado de las palabras, así como hacia las diferentes funciones del lenguaje. En lo que

respecta a los usos fundamentales del lenguaje.

El grupo de investigación ha llegado a la conclusión de que la teoría de Howard Gardner es muy importante porque nos menciona sobre las diferentes habilidades que pueden poseer los niños y niñas, ya que les permite desenvolverse en acciones en las que pueden sobresalir. Defiende que no existe un único tipo de inteligencia, sino que cada estudiante tiene una combinación diferente de ocho inteligencias, unas más predominantes que otras. Asimismo, fortalece su capacidad de solucionar problemas o elaborar vienes valiosos, es por ello que se plantea la investigación de estudio de casos cualitativa con la finalidad de estimular en los niños y niñas la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, movilizándolo y combinando capacidades correspondientes a esta. Esto se logró a través de la descripción de la aplicación de las estrategias: Cuentos y juegos.

2.2. Marco referencial y las estrategias cuentos y juegos.

2.2.1. Área articulada (Personal social).

La finalidad de estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, en el “Desarrollo personal y ciudadanía activa”, desde un enfoque intercultural de la realidad, caracterizado por la diversidad sociocultural y lingüística. Se entiende por interculturalidad al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, en una convivencia basada en el acuerdo y la complementariedad, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias.

En la educación inicial los niños y niñas aprenden a conocerse asimismo y a los demás, a partir de la toma de conciencia de sus características, capacidades personales y las relaciones que establecen, ello les permite reconocerse como personas únicas y valiosas, reconociéndose como miembros activos de su familia y de diversos grupos sociales, con deberes y derechos para los niños y niñas. Consiste también en que el niño y la niña estructuren su personalidad teniendo como base su desarrollo integral, que se manifiesta entre cuerpo, mente, afectividad, y espiritualidad, lo cual le permitirá enfrentar los retos que se le presenten.

La importancia de estimular la convivencia y participación democrática cuando

interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos, la expresión e interacción desde su lengua materna está enfocada en desarrollar competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales de los lenguajes situados en contextos socioculturales. La Lengua Materna es el primer idioma que una persona aprende. En los primeros años, los niños comunican a través de gestos, sonrisas, llantos y balbuceos sus deseos, necesidades e intereses al adulto significativo; en esta etapa aparecen, progresivamente, palabras significativas como parte del vocabulario de manera natural a través de la interacción con su entorno.

Es en las actividades cotidianas como el juego, los momentos de alimentación, de cambio de ropa, entre otros, en las que surgen diversas interacciones verbales a través de las cuales, van desarrollando el lenguaje que utilizan para pedir, designar, expresar sus deseos, establecer vínculo afectivo, para comunicarse con el adulto, sus pares y con los demás.

En forma constante, los niños irán ampliando su lenguaje al ir interactuando con su entorno, asimismo con grupos de niños más numerosos. Pasan de una comunicación predominantemente gestual, basada en lo sobreentendido, a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, de la misma manera a quién o quiénes se quieren dirigir. En la interacción cotidiana, con los otros, aprenden a practicar una escucha atenta y a usar el lenguaje en diferentes situaciones comunicativas recurriendo a algunas normas básicas, preguntar por algo que les interesa saber por algo que no entienden, seguir indicaciones orales para resolver una actividad u opinar sobre el cuento o historia escuchado, combinando, principalmente, las siguientes capacidades: Obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral, adecúa, organiza, desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada, utiliza

recursos no verbales, paraverbales de forma estratégica, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, reflexiona, evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. (Currículo nacional 2016).

2.2.2. Área articulada (Comunicación).

La finalidad de estimular la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, con una visión “Comunicativa” que debe ser desarrollada y enriquecida especialmente por la familia, la comunidad y la Institución Educativa, es promover diversas situaciones reales de comunicación, buscando que niñas y niños sean capaces de expresar y comprender mensajes desde un enfoque intercultural de la realidad, caracterizado por la diversidad sociocultural y lingüística. En un país cultural y multilingüe como el nuestro, el dominio de la lengua materna es fundamental, por un lado, porque a través de esta se expresa la cosmovisión de la cultura a la que pertenece y por otro, porque los niños requieren del dominio de la lengua para desarrollar la función simbólica que permite representar y comunicar la realidad. Otro aspecto fundamental a considerar, desde el área, es que la comunicación en un país multilingüe requiere de una lengua común que facilite un dialogo intercultural entre todos y que, por tanto, debe garantizarse, también, el dominio y uso adecuado del castellano.

En la educación inicial, los niños y niñas, a través de las interacciones con el adulto durante sus primeros años de vida, se comunican mediante comunicaciones eminentemente corporales y gestuales: balbuceos, miradas y llantos, entre otros. De manera gradual utilizan el lenguaje en su modalidad oral, dando inicio a sus primeras interacciones verbales. Esta forma de comunicación le permite ser partícipe de situaciones sociales, haciendo su forma de comunicación cada vez más adecuada y explícita en diferentes contextos.

La importancia de estimular la comunicación oral mediante diversos tipos de textos, identificando información explícita, se realizará inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más o menos le gustó del contenido del texto, se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa, desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema, utiliza vocabulario de uso frecuente y una

pronunciación entendible que se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen, participando en conversaciones, diálogos o escuchando cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

2.2.3. Área articulada (Psicomotricidad).

La finalidad de estimular la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, en la “Corporeidad”, desde un enfoque intercultural asumiendo formas de convivencia para un enriquecimiento y aprendizaje mutuo. Se relaciona armónicamente con el ambiente, sintiéndose involucrado como ciudadano, y participa de manera informada con libertad y autonomía para la construcción de una sociedad justa, democrática y equitativa. Otro aspecto fundamental es reconocer el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

En la educación inicial, los niños y niñas, a través de la psicomotricidad, consideran al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras. La psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización; Asimismo, la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento.

La importancia de estimular “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. Realizando acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. Realizando 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.

2.3. Estrategias: cuentos y juegos.

2.3.1. Juego.

Según Lev Semyónovich Vygotski (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás y, a través del juego, se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Finalmente, Vygotski establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte, en su imaginación, en otros que tienen para él un distinto significado.

2.3.1.1. Objetivo del juego.

Los juegos permiten una libertad de acción, una naturalidad y un placer que raramente se encuentra en otras actividades; ofrece una gran ventaja de excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

2.3.1.2. Importancia del juego.

El juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen, necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo.

2.3.1.3. Características de juego.

- Es espontáneo
- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.

- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente
- Ayuda a la educación en niños.

2.3.1.4. Tipos de juegos.

- Juegos populares: Prácticado por un gran número de personas en un momento o lugar dado. (Antón, 2011).
- Juegos tradicionales: Son los que perduran, pasan de generación en generación, se transmiten de abuelos a padres e hijos, manteniendo su esencia. (Pérez, 2011).
- Juegos infantiles: se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y, por tal razón, debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (Juan Fernando Gómez Ramírez)
- Juegos simbólicos: Se le conoce como estadio preoperacional y va desde los 2 hasta los 6 años de edad, donde el niño comienza a utilizar su creatividad e imaginación para crear un ambiente completo con personajes, reglas y escenarios propios, favoreciendo al lenguaje y a la creación.
- Juegos de reglas: Es el tipo de juego que permite a los niños a interactuar con otros, a través del seguimiento y cumplimiento de las normas de juegos populares o tradicionales. Además, enseña conceptos de victorias y pérdidas, como manejar la frustración o mejorar las habilidades.
- Juegos de mesa: Estos juegos están hechos para los niños, adolescentes y adultos, donde existen variaciones para cada edad, así como su nivel de complejidad. La mejor parte es que es un juego que promueve el compartir, el uso de las habilidades mentales y el seguimiento de normas.
- Juegos de rol: Se trata de juegos donde los participantes adquieren o emulan las cualidades, características y descripciones de otros personajes, animales, plantas,

objetos e incluso acciones, donde el objetivo es que el resto adivine lo que se está imitando.

- Juegos cooperativos: También llamados juegos de equipo, la finalidad de estos es llevar a tu equipo a la victoria, a través del uso y combinación de las habilidades particulares de cada miembro, de manera que el equipo se fortalezca. En estos juegos se aplica la ley de ‘Todos para uno y uno para todos’ en las victorias y en las derrotas.

2.3.2. Cuento.

Para Valdez, A. citado por Hurtado A. (2003), el cuento es una forma breve de narración, ya sea expresada en forma oral o escrita. Posee características que permiten definirlos a grandes rasgos. Dentro de estas características encontramos que trata siempre de una narración, en un corto espacio de tiempo. Es una narración ficticia que puede ser completamente creación del autor o puede basarse en hechos de la vida real.

2.3.2.1. Objetivo del Cuento.

Es primordial para explotar la imaginación del lector u oyente mediante la descripción de personas, lugares y situaciones fantásticas, únicas e intangibles.

2.3.2.2 Importancia del cuento.

El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño, al contarle una historia podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza.

Se estimula su memoria y sus ganas de expresarse; también es importante que los padres de familia estén con los niños para inculcar valores.

2.3.2.3. Características del cuento.

- Ficción
- Argumental
- Única línea argumental

- Estructura central
- Protagonista
- Unidad de efecto
- Prosa
- Brevedad

2.3.2.4. Tipos de cuento.

- Cuento popular: es una narración tradicional breve de hechos imaginarios que se presenta en múltiples versiones, que coinciden en la estructura, pero difieren en los detalles.
- Cuento literario: es el cuento concebido y transmitido mediante la escritura.

2.3.2.5. Proceso del cuento.

- Comienzo o introducción: se presentan los personajes, el lugar y el principio de la acción.
- Desarrollo o nudo: donde se inicia otros sucesos la historia comienza a complejizarse hasta llegar a un cierre.
- Desenlace o final: momento donde se resuelve el conflicto.

Realizamos en familia el juego “Tumba latas” para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas”	X
Realizamos el juego “la caja mágica” en familia para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas”	X
Aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “conociendo mi comunidad” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.	X
Aprendemos a valorar el mundo donde vivimos a través del cuento “la niña y la importancia de reciclar” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.	X
Aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “la tiendita” en nuestra comunidad para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.	X
Aprendemos a construir nuestra tienda con el juego “la tiendita” comprando en el mercado para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.	X
Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.	X
Qawarichiq; yakupa sonido sisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta“Simón kamachikun” música nisqanwan kaq kuyukacharispay kay “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq.	X

Capítulo III

Estudio de casos

3.1. Estudio de casos cualitativo.

Castillo (2017), señala que el método de casos es un modo de enseñanza en el que los estudiantes aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real, permitiéndoles así construir su propio aprendizaje en un contexto que los aproxima a su entorno. Este método se basa en la participación activa y en procesos colaborativos y democráticos de discusión de la situación reflejada en el caso.

3.2. Características de estudio de casos.

Los estudios de casos han sido ampliamente usados por investigadores y profesionales durante los últimos siglos. Algunas de sus principales características son:

- Constituyen métodos o diseños flexibles, ya que el investigador puede utilizar múltiples herramientas para capturar y analizar los datos que le permitan comprender las peculiaridades del fenómeno o problema bajo indagación y conocer sus causas (Yin, 2011, Bell, 2010).
- El investigador y el objeto de investigación interactúan constantemente entre sí (Aaltio y Heilmann, 2009).
- El objeto de estudio o caso es examinado de manera sistémica, global y holística (Xiao, 2009a).
- El investigador casi siempre trata de identificar patrones (Green, 2011).
- Se realizan en ambientes naturales (Yin, 2013 y Moore, 2009).
- Son de naturaleza empírica, por lo cual los datos recolectados deben ser “ricos y profundos” (Sekaran y Bougie, 2013, y Mertler y Charles, 2010).
- Son completamente contextuales, es decir, se analizan tanto el caso como su contexto, pues ambos son igualmente importantes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2012 y Stake, 2006).
- Utilizan la triangulación de fuentes de datos como eje del análisis (Green, 2011).
- Se fundamentan en la premisa de que un examen en profundidad de un caso y su

contexto puede generar información significativa sobre otros casos similares (Behavioral Sciences, 2009).

- Incluyen todas las perspectivas posibles de los participantes (Raufflet, 2009).

3.3. Estudio de casos.

Un buen caso es el vehículo por medio del cual se lleva al aula un trozo de realidad a fin de que los alumnos y el profesor lo examinen minuciosamente. Un buen caso mantiene centrada la discusión en alguno de los hechos con los que uno debe enfrentarse en ciertas situaciones de la vida real. [Un buen caso] es el ancla de la especulación académica; es el registro de situaciones complejas que deben ser literalmente desmontadas y vueltas a armar para la expresión de actitudes y modos de pensar que se exponen en el aula» (Lawrence, 1953, p. 215).

3.4. Funciones de estudios de casos.

Los estudios de casos permiten analizar una gran variedad de fenómenos, desde situaciones o eventos inusuales hasta interacciones complejas (Timmons y Cairns, 2009) y responder a diversos planteamientos de problemas de investigación.

Green (2011), Robson (2011), Mertler y Charles (2010), así como Armenian (2009), identifican funciones o propósitos de los estudios de caso:

- Generar descripciones vívidas de individuos o fenómenos.
- Identificar en su ambiente natural.
- Explicar las causas y cómo ocurren fenómenos, identificando sus causas.
- Proveer datos para evaluar procesos, programas, individuos o ambientes.
- Ilustrar descubrimientos.
- Resolver problemáticas sociales, industriales, administrativas, económicas, políticas y de otro tipo.

3.5. Tipos de estudio de casos.

3.5.1. Por su finalidad.

Grandy (2009a) y Stake (2006) identifican tres diferentes tipos de estudios de casos: intrínsecos, instrumentales y colectivos. Veamos cada uno.

El propósito de los primeros no es construir una teoría, sino que el caso mismo resulte de interés. Frecuentemente, son de naturaleza exploratoria y el investigador es guiado por el deseo de analizar el caso en sí, más que producir teoría, pretender alguna clase de generalización o representar a otros casos. En términos de Grandy (2009b), explorar es la pretensión en el estudio de caso intrínseco y regularmente el deseo o intención es conocer más respecto de la singularidad.

Los estudios de casos instrumentales se examinan para proveer de insumos de conocimiento a algún tema o problema de investigación, construir y/o perfeccionar una teoría o aprender a trabajar con otros casos similares. El caso por sí mismo es menos importante que el entendimiento que genera. La diferencia entre el caso intrínseco y el instrumental no radica en la unidad de análisis sino en la finalidad del estudio.

Los casos colectivos involucran varios estudios de casos instrumentales (Grandy 2009) que sirven para construir un cuerpo teórico (sumar hallazgos, encontrar elementos comunes y diferencias, así como acumular información). Stake (2006) comenta que en ocasiones un estudio de caso puede ser tanto intrínseco como instrumental porque sirve a ambos propósitos, lo que dificulta categorizarlo.

3.5.2. *Por el número de casos o unidades de análisis.*

Aaltio y Heilmann (2009), The SAGE Glossary of the Social and Behavioral Sciences (2009o) y Stake (2006), ofrecen otra tipología de los estudios de casos que se relaciona con el número de unidades o entidades a considerar:

- Un solo caso o unidad de análisis.
- Múltiples unidades de análisis o casos (en primera instancia, evaluar cada uno por sí mismo holística o integralmente, para después establecer tendencias y comunalidades).
- Múltiples casos “cruzados”, “anidados” o “entrelazados” (la diferencia con la

clase anterior es que, desde el inicio, se pretende revisar comparativamente los casos entre sí para tratar de detectar similitudes y diferencias). De acuerdo con Burns (2009), Campbell (2009) y Miles y Huberman (2002), se pueden contrastar los casos de manera holística o eligiendo ciertas dimensiones o variables, pero siempre se analizan sistémicamente.

3.6. Procesos de la descripción de estudio de casos.

- Descripción del problema del caso
- Estimulación del aprendizaje de estudio de casos
- Evaluación formativa
- Retroalimentación
- Preguntas, juicio crítico
- Estimulación del Caso

3.7. Estudio y explicación de casos.

El informe de investigación de estudio de casos, son estudios de las diferentes dificultades recopiladas durante la ejecución de las prácticas preprofesionales con la modalidad de aprendo en casa en la institución educativa ya mencionada, donde se percibe el desinterés de los padres y madres de familia en el proceso de aprendizaje, del mismo modo se detecta el poco control emocional en los niños y niñas, dificultando el proceso de aprendizaje, por ello es necesario la estimulación en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Para Daniel Goleman, la inteligencia emocional es determinante en el aprendizaje y en el éxito académico. “Abarca cinco competencias principales: el conocimiento de las propias emociones, la capacidad de controlar las emociones, motivarse a uno mismo, el reconocimiento de las emociones ajenas y el control de las relaciones”. McClure y Gordon plantean, que el déficit de Atención con Hiperactividad es una disfunción del cerebro, es decir, el cerebro está en buenas condiciones, pero existe un área, del mismo, que se encuentra afectada.

3.8. Batería de casos

3.8.1. Caso N° 01 (27 de mayo).

Título: Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando lo que “Simón manda” con música y movimiento para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: *Me cuido, nos cuidamos y la madre tierra ayudamos.*

Guía de aprendizaje: *Música y movimiento.*

Personal Social: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.* (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: *Se comunica oralmente en su lengua materna.* (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.* (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: *Juego.*

Problema: Deficiencia en reconocer los sonidos del agua.

Objetivo	Estudio del Caso
<p>Al término del día 27 de mayo del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en reconocer los sonidos del agua jugando y cantando lo que “Simón manda” con música y movimiento para estimular la competencia <i>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</i>.</p>	<p>En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales, en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años rojo observa la deficiencia en reconocer los sonidos del agua, estimulando a los niños en el <i>desarrollo personal y ciudadanía activa</i> con <i>Enfoque Orientación al bien común valorando la responsabilidad</i>.</p> <p>Descripción del Problema:</p> <p>Al realizar la actividad significativa: Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando lo que “Simón manda”, con <i>música y movimiento</i>, se detectó la deficiencia en reconocer los sonidos del agua en el niño Steven del aula de 4 años rojo; ya que al realizar las interrogantes como: ¿El agua produce sonidos? ¿Qué sonidos produce el agua? El niño Steven manifiesta que, sí profesora, pero desconoce los sonidos que produce el agua como las gotas de lluvia, catarata, río y las olas del mar.</p> <p>Estimulación del Aprendizaje</p> <p>Problematización: Al participar en la actividad significativa Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando lo que “Simón manda”, con <i>música y movimiento</i> los niños y niñas manifiestan sus respuestas a las interrogantes ¿El agua produce sonidos? Respondiendo que el agua sí produce sonidos cuando se escucha la catarata, las gotas de lluvia, las olas del mar y el río, ¿Cómo podemos representar los sonidos del agua con nuestro cuerpo? Cuando hago shhh shhh shhh, plic plac plic plac con mi boca, cuando saltamos, cuando nos agachamos, también cuando movemos las manos.</p>
<p>Recomendando</p> <p>A los padres de familia o cuidador del estudiante a que</p>	<p>Búsqueda de la Información: La docente en formación canta “Los sonidos del agua” (Las gotas de lluvia las gotas de lluvia suenan y suenan así plic plac plic plac, las cataratas, las cataratas suenan y suenan así shhh shhhh, las olas del mar las olas del mar suenan y suenan así fuuushhh)</p>

ayuden a reconocer los sonidos del agua **jugando** y **cantando**.

Asimismo, estimular a los niños y niñas a cuidar el agua, ya sea al lavarnos las manos, al cepillarnos, al bañarse o al realizar otras acciones, para dar solución al problema detectado.

Estrategias: **Juego**

Solución: Aprendemos a Reconocer los sonidos del agua **jugando** y **cantando** lo que “Simón manda” con **música y movimiento**.

Sustento Teórico

Lev Vygotski (1934) considera que el juego es una actividad social. Especialmente, se centra en el juego simbólico, señalando que el significado que se le da al objeto está influenciado por los otros, de esta

manera, el agua del río suena así shhhhhshhhhh (quechua). Para afianzar el aprendizaje la docente en formación representa el juego “Simón manda”, Muy bien niños y niñas ahora vamos a jugar y estemos atentos a lo que manda Simón, porque después vamos a tener que realizar lo que dice: “Simón manda que saltemos de un lugar a otro como si estuvieran cayendo las gotas de lluvia”, “Simón manda a que te muevas como el agua del río” “Simón manda a que te muevas como las olas del mar” “Simón manda a que hagas como la catarata” ¿Qué partes del cuerpo movimos al **jugar** “Simón manda”? el niño da a conocer que movió sus brazos al representar las olas del mar, también hizo como una culebra de un lado para el otro representando el movimiento del río, cuando ejecutó el movimiento de la catarata se movió de arriba hacia abajo. ¿De qué trata la **canción**? El niño respondió “Los sonidos del agua” ¿Cuáles son los sonidos del agua en la **canción**? Las gotas de lluvia hacen Plic plac, las olas del mar fushhh fushhh, el agua del río shhhhhhhh y las cataratas shhh shhh. Al respecto los niños y niñas envían sus videos de la experiencia que les genera el **juego** y la **canción**. De esta manera los niños y niñas aprenden a reconocer los sonidos del agua con la participación de acciones que promueven el bienestar común.

Acuerdos y Toma de Decisiones: La docente en formación y los niños llegaron a los siguientes acuerdos: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el **juego** “Simón manda” y van a cantar en compañía de mamá, papá o un adulto la **canción** “Los sonidos del agua”, después, mediante un video me van a demostrar lo que hicieron, También recuerden que deben de utilizar correctamente el agua sin desperdiciarla. De esa manera, se comprometieron a ejecutar el juego y a cuidar el agua, ya sea al lavarnos las manos, al cepillarnos, al bañarnos o al realizar otras acciones.

Evaluación Formativa

Para reconocer los sonidos del agua se ha estimulado la participación en acciones que promueven el bienestar común en el aprendizaje significativo con sus pares, padres y docentes jugando “Simón manda” y **cantando** “Los sonidos del agua”, con **música y movimiento**, aprendiendo a reconocer los sonidos del agua y mover su cuerpo a través de ello.

Retroalimentación:

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué **cantamos**? Los sonidos del agua.

¿Qué aprendiste hoy con el **juego** “Simón manda”? Hoy aprendí a moverme como la catarata, la lluvia, río y las olas del mar.

¿De qué trata la **canción** “Los sonidos del agua”? De cómo suenan las gotas de lluvia, la catarata, el río y las olas del mar.

¿Qué fue lo que más te gustó del **juego** “Simón manda”? cuando corrí, cuando me movía de arriba hacia abajo y también cuando me moví como una culebra imitando al río.

Preguntas, Juicio Crítico.

Al desarrollar la actividad significativa titulado: Aprendemos a reconocer los sonidos del agua **jugando** y **cantando** lo que “Simón manda” con **música y movimiento**, se aplicó la estrategia de solución **Juego** “Simón manda”, de la misma manera se desarrolló la **canción** “Los sonidos del agua” para conocer cada sonido que produce la catarata, el río, la lluvia y las olas del mar, siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la actividad o pueda resolver el problema por sí solo.

manera ejecutan el **juego para** que puedan coordinar los movimientos de acuerdo a lo que escuchan los niños y niñas, logrando de esta manera estimular la deficiente coordinación en la ejecución el **juego** en la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** con la modalidad educativa no presencial.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera reconoce los sonidos del **agua jugando y cantando** lo que “Simón manda”, con **música y movimiento**, ¿para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **juego** “Simón manda” y en la **canción** “Los sonidos del agua” en la actividad significativa **Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando** lo que “Simón manda” con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el reconocimiento de los sonidos del agua al desarrollar la actividad significativa **Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando** lo que “Simón manda” con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema de Deficiencia en reconocer los sonidos del agua con las estrategias del **juego** “Simón manda” y la **canción** “Los sonidos del agua” en la actividad significativa **Aprendemos a reconocer los sonidos del agua jugando y cantando** lo que “Simón manda” con **música y movimiento**, articulando las áreas de personal social con la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: juego, canción y competencia.

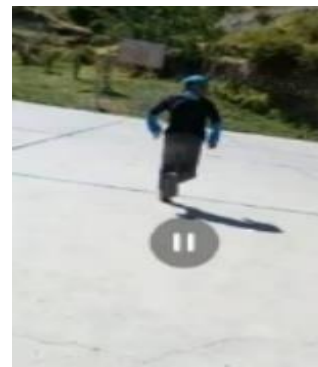
Referencias Bibliográficas:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>

Evidencias



El niño Steven jugó “Simón manda” representando los movimientos del agua con su cuerpo e identificando los sonidos que tiene el agua cantando la canción “los sonidos del agua”.



Los sonidos del agua, las gotas de lluvia las gotas de lluvia suenan y suenan así plic plac plic plac, las cataratas, las cataratas suenan y suenan así shhh shhhh, las olas del mar las olas del mar suenan y suenan así fuuushhh fuuushhh, el agua del río el agua del río suena y suena así shhhhhhhshhhhhh.

3.8.2. Caso N° 02 (03 de junio).

Título: Realizamos a través de la **música y movimiento** el **juego del “calentamiento”** estimulando la competencia **Convive y participa democrática en la búsqueda del bien común** en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: Cómo soy por dentro y por fuera.

Guía de aprendizaje: **Música y movimiento.**

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: **Se comunica oralmente en su lengua materna.** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: **Juego.**

Problema: Deficiencia en reconocer los cambios que produce su cuerpo

Objetivo	Estudio del Caso
<p>Al término del día 03 de junio del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en reconocer los cambios que produce su cuerpo con el juego del “calentamiento” con música y movimiento para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años rojo observa la deficiencia en reconocer los cambios que produce su cuerpo, estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque de derechos valorando la libertad y responsabilidad.</p> <p>Descripción del Problema:</p> <p>Al realizar la actividad significativa: Realizamos a través de la música y movimiento el juego del “calentamiento” se detectó la deficiencia en reconocer los cambios que produce su cuerpo en el niño Steven del aula de 4 años rojo, ya que al realizar las interrogantes como: ¿Qué pasa con tu cuerpo cuando corres? ¿Cómo debemos de saludarnos? El niño Steven no manifiesta nada, a la primera pregunta, pero manifiesta que debemos de saludarnos con un abrazo.</p> <p>Estimulación del Aprendizaje</p> <p>Problematización: Al participar en la actividad significativa Realizamos a través de la música y movimiento el juego del “calentamiento” los niños y niñas manifiestan sus respuestas a las interrogantes ¿Qué pasa con nuestro cuerpo después de correr? Respondiendo que se agitan, porque nuestro corazón empieza a latir más fuerte, ¿Cómo estamos antes de correr? Nuestro corazón está más tranquilo y no estamos cansados.</p> <p>Búsqueda de la Información: La docente en formación realiza el juego del “Calentamiento”. Muy bien niños y niñas ahora jugaremos el juego del “Calentamiento”, yo cantaré lo siguiente: En la batalla del calentamiento vamos a seguir la orden del sargento, ¡Soldados! ¡Que! ¡Al ataque! ¡Con que! ¡Con un pie saltando! Y todos empezaremos a saltar, pero antes vean como esta su cuerpo, toquen su corazón, sientan si están fríos</p>
<p>Recomendando</p>	

<p>A los padres de familia o cuidador del estudiante a que ayuden a reconocer los cambios que produce su cuerpo con el juego del “calentamiento”. Asimismo, estimular a los niños y niñas a que realicen una nueva forma de salud.</p>	<p>o calurosos, muy bien empezamos Este es el juego del calentamiento; que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, un pie. Este es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, otro pie. Este es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, la otra mano. Este es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, la cabeza. Este es el juego del calentamiento; hay que aprender la orden del sargento: Jinetes, a la orden, la cadera. Para afianzar el aprendizaje la docente en formación pide a los niños y niñas lo siguiente: Muy bien niños y niñas ahora vean nuevamente como está su cuerpo ¿Qué cambios se ha producido? La niña Mia da a conocer que su corazón está muy acelerado, siente mucho cansancio y calor, de la misma manera necesita agua para calmar la sed que tiene, ¿Es importante tomar o beber agua después de hacer ejercicio? Sí, porque con el agua nos vamos a hidratar y nuestro cuerpo ya no se sentirá cansado. Al respecto los niños y niñas envían sus videos de la experiencia que les generó el juego del “calentamiento”. De esta manera los niños y niñas aprenden a reconocer los cambios que produce su cuerpo. Asimismo, aprenden a realizar nuevas formas de salud, con el codo, el pie, levantando la mano, etc, y evitando un contacto con las demás personas para evitar el contagio del Covid – 19, con la participación de acciones que promueven el bienestar común.</p>
<p>Estrategias: Juego</p> <p>Solución: Aprendemos a reconocer los cambios que produce su cuerpo con el juego del “calentamiento” con música y movimiento.</p>	<p>Acuerdos y Toma de Decisiones: La docente en formación y los niños llegaron a los siguientes acuerdos: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego del “calentamiento” con sus padres, hermanos, tíos o primos para que reconozcan los cambios que van a sufrir sus cuerpos. Después mediante un video me van a demostrar lo que hicieron. De la misma manera deben practicar las nuevas formas de saludos para protegerse muy bien del Coronavirus, asimismo utilizando las mascarillas, el alcohol, el distanciamiento y lavándose las manos.</p> <p>Evaluación Formativa</p> <p>Para reconocer los cambios que produce su cuerpo se ha estimulado la participación en acciones que promueven el bienestar común en el aprendizaje significativo con sus pares, padres y docentes con el juego del “calentamiento” con música y movimiento, aprendiendo a reconocer los cambios que producen su cuerpo y practicar las nuevas formas de saludar.</p>
<p>Sustento Teórico</p> <p>Según María Montessori</p> <p>El juego es muy importante para el niño pequeño, puesto que le ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica, a adaptarse socialmente y a</p>	<p>Retroalimentación: La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Cuál fue el Juego”? el juego del calentamiento. ¿Qué aprendiste hoy con el juego del “calentamiento”? Hoy aprendí que mi cuerpo cambia cuando hacemos ejercicio. ¿De qué trata el juego del “calentamiento”? Nos hemos movido, saltando con un pie y con dos pies. ¿Qué fue lo que más te gustó del juego del “calentamiento”? Conocer cómo mi corazón podía latir más rápido y también cómo he sudado.</p> <p>Preguntas, Juicio Crítico:</p> <p>Al desarrollar la actividad significativa titulada: Jugando a través de la música y movimiento el juego del “calentamiento”, se aplicó la estrategia de solución juego del “calentamiento”, de la misma manera se aprendió las nuevas formas de saludar, siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la actividad o pueda resolver el problema por sí solo.</p>

superar problemas emocionales, especialmente en juegos imaginativos, tales como jugar apapás y mamás con las muñecas.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera participa en el **juego del “calentamiento”** con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **juego del “calentamiento”** en la actividad significativa **Jugando** a través de la **música y movimiento** el **juego del “calentamiento”** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el reconocimiento de los cambios que produce su cuerpo al desarrollar la actividad significativa **Jugando** a través de la **música y movimiento** el **juego del “calentamiento”** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado deficiencia en reconocer los cambios que produce su cuerpo con la estrategia de **juego del “calentamiento”** y las nuevas formas de saludo en la actividad significativa **Jugando** a través de la **música y movimiento** el **juego del “calentamiento”**, articulando las áreas de personal social con la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, agua.

Referencias Bibliográficas:

Carrera, B; Mazzarella, C. (2001) Vygotski: Teoría sociocultural

Evidencia



La docente en formación realiza el “juego del calentamiento” pidiendo a los niños y niñas que realicen diversas acciones, de acuerdo al juego, para que, posteriormente, vean qué cambios surgió en el cuerpo de cada uno.

3.8.3. Caso N° 03 (10 de junio).

Título: Participa en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento para estimular la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: Como soy por dentro y por fuera.

Guía de aprendizaje: Música y movimiento.

Personal Social: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.* (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: *Se comunica oralmente en su lengua materna.* (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.* (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Cuento.

Problema: Deficiencia en reconocer los sonidos.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 10 de junio del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en reconocer los sonidos con el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

Recomendando

A los padres de familia o cuidador del estudiante a que ayuden a reconocer los sonidos con el cuento “Un sueño lleno de sonidos”. Asimismo, estimular a los niños y niñas a

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años rojo observa la deficiencia en reconocer los sonidos, estimulando a los niños en el *desarrollo personal y ciudadanía activa* con *Enfoque de derechos valorando la libertad y responsabilidad*.

Descripción del Problema:

Al realizar la actividad significativa: Participa en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento se detectó la deficiencia en reconocer los sonidos en el niño Lionel del aula de 4 años rojo; ya que al realizar las interrogantes como: ¿Conoces cuales son los sonidos? ¿Con qué objetos podemos producir sonidos? El niño Steven manifiesta que, sí profesora, es cuando gritamos, pero desconoce los sonidos que podemos realizar con los objetos, como ollas, latas, etc.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: Al participar en la actividad significativa participa en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento los niños y niñas manifiestan sus respuestas a las interrogantes ¿Podemos hacer sonido con la tapa de las ollas? Respondiendo que sí, porque lo podemos utilizar como platillos, ¿Podemos hacer una orquesta de música con objetos de casa? Podemos hacer con baldes, ollas, cucharones y también con la ralladora de mamá.

Búsqueda de la Información: La docente en formación cuenta el cuento “Un sueño lleno de sonidos” Durante una bella noche mientras dormía, Maya tuvo un sueño lleno de sonidos. Soñaba que estaba en un campo lleno de flores y árboles, y de pronto escucha un ruido tun turun turun... se asomó y vio una trompeta muy animada que le hizo bailar. Maya se divertía mucho escuchando el sonido de la trompeta, de pronto escucho el viento silbar, miro hacia arriba y eran 4 flautas volando y sonando sin parar. Detrás le seguían un grupo de cinco panderetas alegres y animadas. Luego escuchó otro sonido: plash, plash... y al asomarse vio dos parejas de platillos que daban vueltas mientras tocaban.

realizar instrumentos musicales con materiales reciclados, para dar solución al problema detectado.

Estrategias: Juego

Solución: Aprendemos a reconocer los sonidos con el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento.

Sustento Teórico

Según Andalucía (2009) El cuento infantil es una serie simple y lineal con escenarios descritos muy brevemente, cuyos personajes están brevemente caracterizados y realizan acciones muy claras para el niño y niña y con un final adecuado a la sucesión de los hechos. Los cuentos se irán adaptando a la edad del lector porque cada edad necesita una motivación diferente.

Maya los imitaba con las manos. Siguió caminando y encontró tres tambores, Maya los despertó y empezaron a sonar. Después escuchó una melodía hermosa que le llamó mucho la atención y debajo de un gran árbol, las encontró. Y eran dos guitarras que con mucho cuidado hacían sonar sus cuerdas. De pronto se juntaron todos los instrumentos musicales y armaron una gran orquesta. Mientras Maya los escuchaba y movía los brazos al compás de la música, se despertó. Maya le comentó de su sueño a su mamá y le dijo: Mamá tuve un gran sueño lleno de sonidos y conocí a muchos instrumentos musicales animados y divertidos, ¡Quiero tener un instrumento musical! Y su mamá le dijo: Claro que sí Maya y juntas elaboraremos un instrumento. Para afianzar el aprendizaje la docente en formación pide a los niños y niñas lo siguiente: Muy bien niños y niñas ahora junto a nuestros padres vamos a realizar nuestros propios instrumentos musicales con materiales reciclables que encontremos en casa, de esa manera formaremos nuestra orquesta, ¿De qué trató el cuento “Un sueño lleno de sonidos”? el niño da a conocer que trato del sueño de Maya y que soñó con varios instrumentos musicales ¿Cómo realizaremos nuestros instrumentos musicales? Con materiales reciclados como botellas, porque yo haré mis maracas para nuestra orquesta. Al respecto los niños y niñas envían sus videos de la experiencia que les género el cuento. De esta manera, los niños y niñas aprenden a reconocer los sonidos con la participación de acciones que promueven el bienestar común.

Acuerdos y Toma de Decisiones: La docente en formación y los niños llegaron a los siguientes acuerdos: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar, como en el cuento “Un sueño lleno de sonidos”, sus instrumentos musicales y en compañía de mamá, papá o un adulto tocaran sus instrumentos, después, mediante un video, me van a demostrar lo que hicieron. De la misma manera deben protegerse muy bien del Coronavirus, utilizando las mascarillas, el alcohol, el distanciamiento y lavándose las manos.

Evaluación Formativa

Para reconocer los sonidos se ha estimulado la participación en acciones que promueven el bienestar común en el aprendizaje significativo con sus pares, padres y docentes con el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento, aprendiendo a reconocer los sonidos y realizar sus instrumentos musicales con materiales reciclados.

Retroalimentación:

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Cuál fue el cuento? Un sueño lleno de sonidos.

¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Un sueño lleno de sonidos”? Hoy aprendí a crear mi instrumento musical y también un orquesta con mis padres.

¿De qué trata el cuento “Un sueño lleno de sonidos”? Del sueño de Maya, y se soñó que estaba viendo varios instrumentos musicales.

¿Qué fue lo que más te gustó del cuento “Un sueño lleno de sonidos”? Más me gustó cuando quiso hacer una orquesta, porque yo también lo hice con mis padres.

Preguntas, Juicio Crítico:

Al desarrollar la actividad significativa titulada: Participa en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento, se aplicó la

estrategia de solución **cuento** “Un sueño lleno de sonidos”, de la misma manera se desarrolló los instrumentos musicales con materiales reciclados para poder crear muestra orquesta, siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la actividad o pueda resolver el problema por sí solo.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera Participa en el **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” en la actividad significativa Participa en el **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el reconocimiento de los sonidos al desarrollar la actividad significativa Participa en el **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” con **música y movimiento** para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado deficiencia en reconocer los sonidos con la estrategia de **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” y la creación de los instrumentos musicales con materiales reciclados en la actividad significativa participa en el **cuento** “Un sueño lleno de sonidos” con **música y movimiento**, articulando las áreas de personal social con la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: juego, sonidos, cuento, maracas y competencia.

Referencias Bibliográficas:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>

Evidencia



El niño Dylan, realiza su instrumento musical con objetos que tiene en casa y, de esa manera, demuestra su orquesta.

3.8.4. Caso N° 04 (17 de junio de 2021).

Título: Conocemos las **nociones espaciales** con el **juego “Simón manda”** con **música y movimiento** para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: **¿Cómo soy por dentro y fuera?**

Experiencia de aprendizaje: **Música y movimiento.**

Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.** (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: **Se comunica oralmente en su lengua materna.** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: **Juego “Simón manda”.**

Problema: Dificultad al identificar las nociones espaciales.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 17 de junio del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al conocer las **nociones espaciales** con el **juego “Simón manda”** con **música y movimiento** para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 5 años detecta la dificultad al identificar las nociones espaciales en la ejecución del **juego “Simón manda”** estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa (**Enfoque intercultural**) **respetando a la identidad cultural**.

Descripción del Problema del Caso:

Conocemos las **nociones espaciales** con el **juego “Simón manda”** con **música y movimiento** se detectó la dificultad al identificar las nociones espaciales en la niña Angely del aula de 5 años; ya que al observar la evidencia tenía dificultad al identificar las nociones espaciales porque no se orientaba a las indicaciones que le dio su mamá, jugaron al juego “Simón manda” la madre de familia cumplía la función de ser Simón, mandaba a su hija a que se dirija a la izquierda saltando con un pie, la niña se dirigió a la derecha, después continuaba Simón manda que entres debajo de la mesa, la niña se dirigía debajo de la mesa y por último menciona que nuestro cuerpo produce sonidos como por ejemplo, cuando tenemos hambre suena nuestro estomago (jau, jau, jau), el corazón lata fuerte cuando nos cansamos (pum, pum, pum) y también los huesos suenan (crak, crak, crak).

De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hija. Considerando de esta manera un problema de caso en la niña, ya que afecta la capacidad al realizar correctamente los movimientos corporales.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: Al participar en la experiencia de aprendizaje: Conocemos las **nociones espaciales** con el **juego “Simón manda”** con **música y movimiento**, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes:

¿Cómo podemos producir sonidos con nuestro cuerpo?: La niña Angely responde que podemos producir sonidos aplaudiendo, corriendo, llorando y cuando tenemos hambre porque nuestro estomago suena.

Recomendando

A los padres de familia conocer las nociones espaciales para así mismo estimular a los

niños y niñas la dificultad a conocer las nociones espaciales.

Estrategias: Juego

Solución: Juego Simón manda

Sustento Teórico

Lev Vygotski (1934) considera que el juego es una actividad social.

Especialmente, se centra en el juego simbólico, señalando que el significado que se le da al objeto está influenciado por los otros, de esta manera ejecutan el juego "Simón manda" para que puedan identificar las nociones espaciales de acuerdo a lo que escuchan los niños y niñas, logrando de esta manera estimular la dificultad al identificar las nociones espaciales el juego "Simón manda" en la competencia convive

Búsqueda de la Información: La docente en formación envía un video, realizando la demostración del juego "Simón manda".

Niños y niñas jugaremos el juego Simón manda con este juego aprenderemos las nociones espaciales cuando yo diga Simón manda que te pares encima del ladrillo nos paramos encima del ladrillo, Simón manda que te alejes de ladrillos alejamos del ladrillo, Simón manda que este cerca del ladrillo nos acercamos al ladrillo Simón manda que te coloque a la derecha del ladrillo. Nos colocamos a la derecha del ladrillo

Después de realizar todo el juego invita a los niños y niñas que se toquen el corazón con la mano para que sientan el latido, después preguntó ¿Sienten el latido del corazón? sí se siente, el corazón está latiendo más fuerte (pum, pum, pum). Muy bien niños y niñas, ahora ustedes con ayuda de mamá, de papá o de un adulto deben de realizar el juego "Simón manda" y después mencionar los sonidos que producen el cuerpo.

Acuerdos y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego "Simón manda", Asimismo, recuerden que nuestro cuerpo produce diferentes sonidos internos que debemos conocer.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al identificar las nociones espaciales, durante la experiencia de aprendizaje: Conocemos las nociones espaciales con el juego "Simón manda" con música y movimiento se empleó la estrategia del juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en la niña Angely, ya que aprendió a identificar las nociones espaciales con la ayuda de su familia.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el juego Simón manda? La niña Angely dice que: Hoy aprendí las nociones espaciales y los sonidos de mi cuerpo con la ayuda de mi mamá.

¿Cómo te sentiste al realizar el juego "Simón manda"? Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y mis hermanos, profesora mi hermano se equivocó muchas veces.

¿Por qué nuestro cuerpo produce sonidos? profesora cuando tenemos hambre nuestra barriga suena jau jau jau y también cuando corremos mucho nuestro corazón palpita más rápido y dice pum pum pum.

Preguntas, Juicio Crítico:

y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativo-presencial.

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Conocemos las **nociones espaciales** con el juego “Simón manda” con **música y movimiento**, realizó las llamadas telefónicas a los niños y niñas del aula de 5 años, de los cuales respondieron 4 niños y niñas manifestando de esta manera los conocimientos básicos al reconocer las nociones espaciales y los sonidos que producen nuestro cuerpo. Asimismo, al observar la evidencia de la niña, se detectó la dificultad al identificar las nociones espaciales, al respecto la docente en formación aplicó la estrategia del juego “Simón manda”, de la misma manera les recordó que nuestro cuerpo produce distintos sonidos.

Estudiantes: ¿Cómo y de manera el juego titulado “Simón manda” estimula la competencia **convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego titulado “Simón manda” para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego al desarrollar la experiencia de aprendizaje: ¿Conocemos las nociones espaciales con el juego “Simón manda” con música y movimiento para estimular la competencia **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al identificar las nociones espaciales con la estrategia juego “Simón manda” con la actividad significativa conocemos las **nociones espaciales** con el juego “Simón manda” con **música y movimiento** articulando con las áreas Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (Participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de Comunicación: **se comunica oralmente en su lengua materna** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad: **se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente) para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, nociones espaciales, dificultad.

Referencias Bibliográficas:

<https://eduimpulsa.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotski/>

<https://www.crececontigo.gob.cl/tema/la-importancia-del-juego/>

Evidencia



La docente en formación realizó la demostración del juego Simón manda, viendo la demostración el niño con ayuda de su hermano juegan el juego “Simón manda” cuando su hermano dice simón manda que te pongan encima del valde el niño se colocó y así sucesivamente.



3.8.5. Caso N° 05 (24 de junio de 2021).

Título: Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: ¿Qué comeré esta vez? Conservamos y preparamos los alimentos.

Guía de aprendizaje: Música y movimiento.

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juego "Ritmo a gogó".

Problema: Dificultad al mencionar los grupos de alimentos.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 24 de junio del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente para que conozcan los grupos de alimentos cuando Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con los niños y niñas.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador principal del niño/a que le enseñe los grupos de alimentos como las frutas verduras,

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años rojo detecta la dificultad al mencionar los grupos de alimentos con juego “Ritmo a gogó” estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque intercultural respetando a la identidad cultural.

Descripción del Problema del Caso:

Al realizar la experiencia de aprendizaje Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento se detectó la dificultad al mencionar los grupos de alimentos en el niño Luis del aula de 5 años, ya que al realizar las interrogantes como: ¿Dónde encontramos los alimentos?, ¿será importante conocer los alimentos? y ¿Qué celebramos hoy? El niño manifestó, los alimentos lo encontramos en la chacra y mercado, pero desconoce los grupos de alimento que hay; a la última pregunta responde diciendo que no se recuerda.

De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hijo. Considerando de esta manera un problema de caso en el niño, ya que afecta la capacidad pedagógica.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: Al participar en la experiencia de aprendizaje: Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿será importante los alimentos? ¿Por qué?: La niña Abigail responde, profesora sí es importante para poder crecer sanos, fuertes y no enfermarnos ¿Qué se celebra el 24 de junio? El día del campesino profesora.

Búsqueda de la Información: La docente en formación, realizó la demostración del juego “a gogó”.

Hola niños y niñas hoy jugaremos al juego “ritmo a gogó” explicando: cuando yo diga algunas categorías de alimentos ustedes seguirán mencionando los alimentos,

cereales, entre otros, para asimismo estimular a los niños y niñas la dificultad al conocer las nociones espaciales.

Estrategias: Juego

Solución: juego “ritmo a gogo”

Sustento Teórico

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego “ritmo a gogo” para que puedan mencionar los alimentos que conocen agrupándolos, logrando de esta manera estimular la dificultad al mencionar

da ejemplo: “Ritmo a gogó “diga usted nombres de frutas.

Manzana acompañada con palmas (lap, lap, lap), naranja acompañados con palmas (lap, lap, lap), Plátano acompañado con palmas (lap, lap, lap).

Después jugaremos con cintas dando vueltas, sacudiendo la cinta, moviendo el cuerpo como la cinta en círculos, muy bien niños y niñas ahora ustedes con ayuda de mamá, de papá o de un adulto debe de realizar el juego “Ritmo a gogó” y después realizar los movimientos con la cinta.

Acuerdos y Toma de Decisiones: para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego “Ritmo a gogó” mencionando los alimentos, Asimismo, se comprometen a consumir alimentos saludables para una buena alimentación.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al mencionar los grupos de alimentos, durante la experiencia de aprendizaje: Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento se empleó la estrategia del juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en el niño, ya que aprendió los grupos de los alimentos con la ayuda de su familia.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendiste hoy con el juego “Ritmo a gogó”? El niño David menciona que con el juego aprendí varios alimentos y movimientos con las cintas, ¿Cómo te sentiste hoy con el juego “Ritmo a gogó”? Me sentí muy bien porque jugué con mi familia, ¿te gusto realizar movimientos con la cinta?, ¿Qué alimentos mencionaste en el juego?, Si me gustó jugar con las cintas y mencionamos las frutas como (naranja, manzana y plátano).

Preguntas, Juicio Crítico

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento; realizó las llamadas telefónicas a los niños y niñas del aula de 5 años, de los cuales respondieron 5 niños y niñas manifestando de esta manera los conocimientos básicos al reconocer los alimentos y los movimientos que se puede hacer con la cinta. Asimismo, al realizar las interrogantes correspondientes se detectó la dificultad al mencionar los grupos de alimentos, al respecto la docente en formación aplicó la estrategia del juego “Ritmo a gogó”, de la misma manera les recordó que podemos realizar diferentes movimientos con la cinta.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera el juego “Ritmo a gogó” estimula la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “Ritmo a gogó” para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Jugamos al “Ritmo a gogó” mencionando algunos alimentos con música y movimiento para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con los niños y niñas ?

los grupos de alimentos con la experiencia de aprendizaje **Jugamos** al “Ritmo a gogó” mencionando algunos **alimentos con música y movimiento** para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** con la modalidad educativo presencial

Estimulación del caso

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al mencionar los grupos de alimentos con la estrategia de **juego “Ritmo a gogó”** en la experiencia de aprendizaje **Jugamos** al “Ritmo a gogó” mencionando algunos **alimentos con música y movimiento** para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, música, movimiento y alimentos

Referencias Bibliográficas:

<https://eduimpulsa.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotski/>

<https://www.crececontigo.gob.cl/tema/la-importancia-del-juego/>

Evidencia



Los niños y niñas jugaron el juego “Ritmo a gogó” con toda su familia mencionando algunos alimentos como la manzana, naranja, plátano, acompañado con las palmas, donde; participaron con toda la familia.



3.8.6. Caso N° 06 (01 de julio de 2021)

Título: Escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” experimentando la música y movimiento con diversos utensilios para estimulamos la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos

Experiencia de aprendizaje: ¿Qué comeré esta vez? Conservamos y preparamos los alimentos.

Guía de aprendizaje: Música y movimiento

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Cuento “Conociendo la cocina de mi mamá”

Problema: Dificultad en reconocer la cocina de su mamá

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 27 de mayo del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al reconocer la cocina de su mamá con el cuento titulado "Conociendo la cocina de mi mamá" a través de la música y movimiento recordando el uso adecuado del agua para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Recomendando

A los padres de familia del niño se les recomienda que involucren en el aprendizaje de sus hijos a través del cuento titulado "Conociendo la cocina de

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 5 años se detecta la dificultad en reconocer la cocina de su mamá en el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque Orientación al bien común valorando la responsabilidad.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” experimentando la música y movimiento con diversos utensilios se detectó la dificultad en reconocer la cocina de su mamá en el cuento titulado “Conociendo la cocina de mi mamá” en el niño Luis del aula de 5 años; ya que al realizarle la problematización a través de una pregunta ¿conoces la cocina de tu mamá?, ¿De qué tratará el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá”? el niño manifiesta que no son la cocina de su mamá por que sus padres no le permiten entrar. De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hijo.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: El niño Steven al participar en la experiencia de aprendizaje: Escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” experimentando la música y movimiento con diversos utensilios, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Cómo podemos hacer movimientos con los sonidos? ¿De qué tratará el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá”? La niña Abigail responde que, si se puede hacer sonidos con los utensilios de la cocina, seguro vamos dar un recorrido por su cocina de mamá.

Búsqueda de la información: La docente en formación saluda a la docente, padres de familia, niños y niñas, después de ello les hace recordar lo que observaron en la televisión que nos habló de música y movimiento continué enviando un video del “Conociendo la cocina de mi mamá” cuento y realizando algunos movimientos. Niños y niñas el día de hoy les contare un hermoso cuento titulado “Conociendo la cocinade mi mamá” Juanita un mañana se levantó muy temprano, para que ayude a preparar el desayuno a su mamá, como ella era muy curiosa, agarró una cuchara y

mi mamá” asimismo estimulando a los niños y niñas en la coordinación motriz con el cuento para solucionar el problema detectado.

empezó a tocar diferentes utensilios, Juanita dijo, mamita escucha cómo suena la olla, el balde, el plato y así probaron otros utensilios de la cocina, también su mamá dijo hijita, con estos sonidos podemos crear un ritmo musical para poder bailar, entonces madre e hija empezaron a tocar los utensilios de la cocina, luego bailaron con los sonidos.

Acuerdos y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación concretiza los aprendizajes motivando a los estudiantes a que reflexionen y se comprometan a escuchar el cuento y a conocer los alimentos para la [convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común](#), con el cuidado y prevención del Coronavirus asimismo cumplir sus acuerdos en familia.

Estrategias: Cuento

Solución: Escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” [experimentando](#) la música y movimiento [con diversos utensilios](#).

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad en reconocer la cocina de su mamá en el cuento titulado “[Conociendo la cocina de mi mamá](#)”, durante la experiencia de aprendizaje: Escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” [experimentando](#) la música y movimiento con diversos utensilios se empleó la estrategia [cuento](#) para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativa en el niño Luis, ya que aprendió los sonidos que producen los utensilios.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el cuento titulado “[Conociendo la cocina de mi mamá](#)”? El niño Luis aprendió a conocer la cocina de su mamá.

¿Cómo te sentiste al realizar el cuento titulado “[Conociendo la cocina de mi mamá](#)”? Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi papá.

¿Por qué es importante conocer la cocina de tu mamá? Para saber dónde están ubicados todos los utensilios.

Sustento Teórico

Sandoval (2005), La autora citada indica que este tipo de cuentos se caracteriza principalmente por estimular la imaginación a través de una narración literaria donde los personajes que crea el autor son representados en la imaginación del niño generando tantos mundos posibles como niños lean la obra y cuentos como

Preguntas, Juicio Crítico:

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Escuchamos el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” [experimentando](#) la música y movimiento con diversos utensilios, realizó las llamadas telefónicas a los niños y niñas del aula de 5 años, de los cuales respondieron 4 niños y niñas manifestando de esta manera los conocimientos básicos. Asimismo, al observar la evidencia del niño, se observó dificultad en reconocer la cocina de su mamá, al respecto la docente en formación aplicó la estrategia del cuento titulado “[Conociendo la cocina de mi mamá](#)”, de la misma manera les recordó que deben utilizar correctamente los utensilios.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera reconoce, colabora al escuchar el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” con [música y movimiento](#) para estimular la [competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#)?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” con [música y movimiento](#) de sus hijos e hijas?

"Conociendo la cocina de mi mamá" en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial.

Docentes: ¿De qué manera estimula el cuento al desarrollar la experiencia de aprendizaje: ¿Escuchamos el cuento "Conociendo la cocina de mi mamá" experimentando la música y movimiento con diversos utensilios para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad en reconocer la cocina de su mamá, en la ejecución del cuento titulado "Conociendo la cocina de mi mamá" en la experiencia de aprendizaje Realizar el cuento " Conociendo la cocina de mi mamá " con música y movimiento con diversos utensilios, con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, cocina, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3249/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-MEZA%20SALVATIERRA%20Y%20MEZA%20SALVATIERRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Evidencia



Las niñas, juntamente con su madre, entraron a la cocina y empezaron a realizar el almuerzo en donde la niña por curiosidad empezó a tocar los utensilios y se dieron cuenta que tenían sonidos, cada uno de ellos, así empezaron a crear una melodía con los sonidos que descubrieron.

3.8.7. Caso N° 07 (08 de julio de 2021).

Título: Jugamos “La caja mágica” con música y movimiento para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: “Un viaje por el Perú desde la mirada de las niñas y niños”.

Guía de aprendizaje: Música y movimiento

Personal Social: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juego (conociendo los instrumentos del Perú)

Problema: Dificultad al reconocer los instrumentos musicales.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 08 de julio del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al reconocer los instrumentos musicales, jugamos con música y movimiento con el juego “La caja mágica” para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador de los estudiantes ayudar en su descubrimiento y desarrollo de las capacidades expresivas con el juego “La caja

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 3 años detecta la Deficiente coordinación motriz en la ejecución del juego “La caja mágica” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque intercultural respetando la identidad cultural.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje jugamos “La caja mágica” con música y movimiento se detectó la dificultad al reconocer los instrumentos musicales en el niño Lian del aula de 3 años; ya que al realizar las interrogantes como: ¿Con qué instrumento musical se baila el danzante? Y ¿Qué instrumentos musicales hay en tu comunidad? El niño Lían: dijo que se baila el danzante con el instrumento laquena, pero no conoce otros instrumentos de su comunidad.

Los padres de familia tienen poco interés en reconocer los instrumentos musicales, para promover la identificación y valoración de los instrumentos tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos e hijas.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: El niño Lían al participar en la experiencia de aprendizaje: Jugamos “La caja mágica” con música y movimiento manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Qué instrumentos musicales te gusta más? ¿Por qué? El niño responde que le gusta la corneta porque su papá toca en las fiestas.

Búsqueda de la Información: La docente en formación, realiza la demostración del juego “La caja mágica”. Hola niños y niñas como hemos observado en la televisión, nos han hablado de los instrumentos musicales del Perú, ahora yo les voy a presentar algunas imágenes de los instrumentos musicales que observamos en la televisión y estos serán presentados por familia. Los instrumentos de una misma familia son

<p>mágica” asimismo estimulando a los niños y niñas al reconocer los instrumentos musicales con el juego para solucionar el problema detectado</p>	<p>parecidas al producir sonidos, algunas veces se parecen en la forma, pero tienen diferentes tamaños (grandes y pequeños) algunos instrumentos suenan cuando se soplan como la trompeta y la quena, estos instrumentos forman parte de la familia de viento porque necesitan aire para liberar sonido, hay otros instrumentos que tienen cuerda como la guitarra o el violín, estos forman parte de la familia de cuerda, porque necesitan que las cuerdas vibren para liberar sonido. Asimismo, están los instrumentos que pertenecen a la familia de percusión como los tambores y los platillos estos tienen que ser golpeados para que produzcan sonido. Ahora ustedes con ayuda de mamá, de papá o de un adulto deben de realizar el juego “La caja mágica”.</p>
<p>Estrategias: Juego.</p>	<p>Acuerdos y Toma de Decisiones para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego “La caja mágica” Asimismo, recuerden que deben valorar los instrumentos musicales para promover la identificación y valoración de su comunidad.</p>
<p>Solución: Jugamos con música y movimiento con el juego “La caja mágica”</p>	<p>Evaluación Formativa Al detectar el problema, dificultad al reconocer los instrumentos musicales en la ejecución del juego “La caja mágica” durante la experiencia de aprendizaje: Jugamos con música y movimiento con el juego “La caja mágica” se empleó la estrategia juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en el niño Lían, ya que aprendió a reconocer correctamente los instrumentos musicales para promover la identificación y valoración de los instrumentos del Perú</p>
<p>Sustento Teórico</p>	<p>Retroalimentación: La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:</p>
<p>Bishop, Gardner, de Guzmán.) La importancia del juego en la socialización de los niños y niñas es ampliamente reconocida por psicólogos, antropólogos y educadores. Se sabe que los niños y niñas aprenden más rápido si es que se les enseñan con estrategia lúdica, pues está ampliamente demostrado que el juego es un excelente recurso educativo, de esta manera ejecutan el juego “La caja mágica” para que puedan coordinar los</p>	<p>¿Qué aprendiste hoy con el juego “La caja mágica”, El niño Lían dice que: ¿Hoy aprendió a conocer distintos instrumentos del Perú y nos podemos movernos al ritmo de los instrumentos? ¿Cómo te sentiste al realizar el juego “La caja mágica” Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi hermano? ¿Qué instrumento utilizan más en tu comunidad? Los instrumentos que utilizan en mi comunidad son el arpa y violín.</p> <p>Preguntas, Juicio Crítico: La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Jugamos “La caja mágica” con música y movimiento aplicó la estrategia de solución el juego “La caja mágica”. Los instrumentos de música pueden influir y estimular las habilidades cognitivas, creativas, musicales, sociales y psicomotoras de los niños. Siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la actividad concreta o pueda resolver el problema por sí solo.</p> <p>Estudiantes: ¿cómo y de qué manera reconoce los instrumentos por familia, viento, cuerdas y percusión con el juego “La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar común para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común? Padres de Familia ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “La caja mágica” reconociendo los instrumentos por familia, viento, cuerdas y percusión al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente</p>

movimientos de acuerdo a lo que escuchan los niños y niñas, logrando estimular la dificultad al reconocer los instrumentos musicales en la ejecución de la experiencia de aprendizaje jugamos “La caja mágica” con música y movimiento para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial.

en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego “La caja mágica” reconociendo los instrumentos por familia, viento, cuerdas y percusión al participar en acciones que promueven el bienestar común para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes?

Estimulación del caso

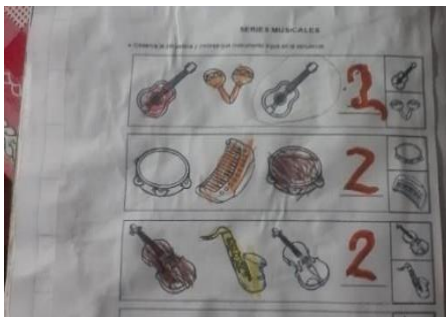
La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al reconocer los instrumentos musicales, con la estrategia juego “La caja mágica” en la experiencia de aprendizaje jugamos “La caja mágica” con música y movimiento articulando el área de personal social con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

Gardner, G Y Guzmán (2013, p. 37)

Evidencia



El niño Adiel identifica y selecciona cada instrumento musical por familia. (Viento, cuerda y percusión).



El niño Adiel, dijo que él también tenía un instrumento musical en su casa, que era el tambor (familia percusión). El niño empezó a tocar su tambor para reconocer los instrumentos musicales por familia del Perú.

3.8.8. Caso N° 08 (15 de julio de 2021).

Título: Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: “Un viaje por el Perú desde la mirada de las niñas y niños”

Guía de aprendizaje: Música y movimiento.

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juego “El rey manda”.

Problema: Dificultad en la coordinación corporal.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 15 de julio del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en la coordinación corporal, jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador principal del niño ayudar en su descubrimiento y desarrollo de las capacidades expresivas con el juego “El rey manda” asimismo

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 3 años detecta la dificultad en la coordinación corporal en la ejecución del juego “El rey manda” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque intercultural respetando la identidad cultural

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos se detectó la dificultad en la coordinación corporal en el niño Cristian del aula de 3 años; ya que al realizar las interrogantes como: ¿Qué danza bailamos? y ¿Qué danzas bailan en tu región? El niño Cristian dice que bailamos la anaconda, marinera y Huaylas, asimismo dice que en su región bailan la anaconda pero él niño es de la sierra.

Los padres de familia tienen poco interés en la coordinación corporal de sus hijos e hijas cuando se mueven al ritmo de las danzas del Perú.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: El niño Lían al participar en la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes:

¿Podemos mover nuestro cuerpo al ritmo de la música peruana? El niño responde que si se puede mover al ritmo de las músicas.

Búsqueda de la información: la docente en formación, realizando la demostración del juego “El rey manda” Hola niños y niñas como hemos observado en la televisión, nos han hablado de las danzas del Perú moviéndonos con nuestro cuerpo adaptándolo a los diferentes ritmos peruanos, ahora yo les voy a presentar a Calcutín, él será el rey y lo que menciona nosotros lo deberemos de realizar.

El rey Calcutín manda que bailemos al ritmo musical de la costa “la Marinera”.

La dama luce un vestido largo de color blanco, tiene un pañuelo en la mano y bailan sin calzados.

estimular a los niños y niñas en la coordinación corporal.

Estrategias: Juego.

Solución:

Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos.

Sustento Teórico

Montañés (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso.

Schiller y Spencer basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas., de esta manera ejecutan el juego “El rey manda” para que puedan coordinar los movimientos de acuerdo a lo que escuchan

El rey caletín manda que bailemos al ritmo musical de la sierra “el Huaylas”.

La vestimenta de las mujeres y los hombres son bordados con varios colores llamativos, ambos bailan con zapatos de tacón.

El rey caletín manda que bailemos al ritmo musical de la selva “la Anaconda”.

En esta danza, las mujeres utilizan vestimentas adornados con plumas de aves, hojas de plantas, piel de animales y conchas de río. Ahora

ustedes, con ayuda de mamá, papá o de un adulto deben de realizar el juego “El rey manda”

Acuerdos y toma de decisiones: para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego “El rey manda”, Asimismo, recuerden que deben valorar las danzas para promover la identificación y valoración de su comunidad.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad en la coordinación corporal en la ejecución del juego “El rey manda”, durante la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos se empleó la estrategia juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en el niño Cristian, ya que aprendió a desarrollarse de manera autónoma en los movimientos, así promover la identificación y valoración de las danzas peruanas.

Retroalimentación: La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el juego “El rey manda” El niño Cristian dice que: ¿Hoy conocí las danzas que se bailan en las tres regiones del Perú y a moverme al ritmo de la música?

¿Cómo te sentiste al realizar el juego “El rey manda” Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi hermano?

¿Qué danza bailamos en la región sierra? En la región sierra bailamos el Huaylas y es puro zapateo.

Preguntas, Juicio Crítico:

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos, se aplicó la estrategia de solución juego, de la misma manera los conocimientos básicos en la coordinación corporal realizadno movimientos psicomotores. Siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje del niño hasta que alcance la autonomía en la experiencia de aprendizaje o pueda resolver el problema por sí solo.

Estudiantes: ¿Cómo y de manera juega “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos para estimular la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de

los niños y niñas, logrando de esta manera estimular la dificultad en la coordinación corporal en la ejecución el juego titulado “El rey manda”, en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial.

sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado Dificultad en la coordinación corporal, con la estrategia el juego “El rey manda” con la experiencia de aprendizaje Jugamos “El rey manda” con los diferentes movimientos del cuerpo adaptándose a los ritmos peruanos articulando las área de personal social con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien comúnparticipa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

Evidencia

El niño Adiel realizando el baile de la selva que es la anaconda



El niño Adiel seguidamente, se viste con la ropa adecuada de la danza anaconda,



El niño Adiel se pone a bailar acorde a la música con los movimientos y pasos adecuados de la danza.

3.8.9. Caso N° 09 (22 de julio de 2021).

Título: Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: “Un viaje por el Perú desde la mirada de las niñas y niños”

Guía de aprendizaje: Música y movimiento.

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juego “El Huracán”.

Problema: Dificultad al imitar a los animales.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 22 de julio del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en la dificultad al imitar a los animales, en la experiencia de aprendizaje Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú para estimularla competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador principal del niño ayudar en su descubrimiento y desarrollo de las capacidades expresivas con el juego “El rey manda” asimismo estimular a los niños y niñas en la dificultad al imitar a los animales.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 3 años detecta la dificultad al imitar a los animales en la ejecución del juego “El Huracán” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque intercultural respetando la identidad cultural

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú, en la niña Maziel del aula de 3 años se detectó la dificultad al imitar a los animales; ya que al realizar las interrogantes como: ¿Te gustó viajar imaginariamente por el Perú? ¿Cuáles son las regiones del Perú? La niña Maziel dice que le pareció bonito viajar por el Perú, pero no conoce las tres regiones del Perú.

Los padres de familia tienen poco interés en la imitación de los animales de sus hijas e hijos cuando viajan imaginariamente por el Perú.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: la niña Maziel, al participar en la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿te sientes orgullo de ser peruana? ¿Por qué? La niña responde que sí se siente orgullosa de ser peruana porque es muy bonito.

Búsqueda de la Información la docente en formación, realiza la demostración del juego “El Huracán”: Hola niños y niñas como hemos observado en la televisión, nos han hablado de los animales de las tres regiones del Perú y han imitado los movimientos que realizan con el cuerpo, ahora yo les voy a presentar a calcutín, él será el que diga Huracán y mi persona viajará imaginariamente a las tres regiones del Perú e imitare a los animales haciendo movimientos con mi cuerpo.

Calcutín grita Huracán Huracán y mi persona da tres giros diciendo: estoy viajando imaginariamente a la selva, imagino cómo es la selva, enseñada imito a dos animales los cuales son el Mono y Jaguar.

Estrategias: Juego.

Solución:

Jugamos “El rey manda” con música y movimiento con su cuerpo adaptándolo a los diferentes ritmos peruanos

Sustento Teórico

Montañés (2000) definen el juego como una actividad que está presente en todos los seres humanos, considerada generalmente como una actividad contraria al trabajo y relacionada por tanto con la diversión y el descanso.

Schiller y Spencer basan sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas., de esta manera ejecutan el juego “El rey manda” para que puedan coordinar los movimientos de acuerdo a lo que escuchan los niños y niñas, logrando, de esta manera, estimular la dificultad en la coordinación corporal en la ejecución el juego titulado “El rey manda”, en la competencia convive

Calceñín grita Huracán Huracán y mi persona da tres giros diciendo: estoy viajando imaginariamente a la costa, imagino cómo es la costa, enseguida imito a un animal y este es la ballena.

Calceñín habla Huracán Huracán y mi persona da tres giros diciendo: estoy viajando imaginariamente a la sierra, imagino cómo es la sierra, enseguida imito a tres animales los cuales son el burro, vaca y oveja. Ahora ustedes con ayuda de mamá, papá o de un adulto deben de realizar el juego “El Huracán”.

Acuerdos y Toma de Decisiones para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego “El Huracán”, Asimismo, recuerden que deben de reconocer qué animales viven en las tres regiones del Perú.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al imitar a los animales en la ejecución del juego “El Huracán”, durante la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú se empleó la estrategia juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativa en la niña Maziel, ya que aprendió a desarrollarse de manera autónoma en los movimientos, de manera precisa, promoviendo la identificación y movimiento de los animales de Perú.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el juego “El Huracán” la niña Maziel dice que aprendió a imitar a los animales de las tres regiones del Perú y a mover con el cuerpo

¿Cómo te sentiste al realizar el juego “El Huracán” Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi hermano?

¿Qué animales imitamos en la región sierra? La vaca, burro y oveja.

Preguntas, Juicio Crítico:

La docente en formación, al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Jugamos “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú, se aplicó estrategias de solución juego logrando que los niños desarrollen su imaginación y así imitar a los diferentes animales del Perú sin ninguna dificultad.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera, juega “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “El Huracán” con música y movimiento realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas?

y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial.

Docentes: ¿De qué manera estimula el **Jugamos “El Huracán”** con **música y movimiento** realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú para estimular la **competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los estudiantes?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado Dificultad al imitar a los animales, con la estrategia **juego “El Huracán”** en la experiencia de aprendizaje **Jugamos “El Huracán”** con **música y movimiento** realizando movimientos al imaginar los lugares del Perú articulando las áreas de personal social con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

Evidencia

El niño Cristian imita a los animales de las tres regiones Costa, Sierra y Selva.



El niño Cristian imita al animal de la selva que es el cocodrilo haciendo los respectivos movimientos.



El niño Cristian imita al animal de la costa que es el mono haciendo los respectivos movimientos. Asimismo, imita al animal de la sierra que es el conejo haciendo sus movimientos adecuados al animal saltando.

3.8.10. Caso N° 10 (08 de setiembre de 2021).

Título: Realizamos en familia el juego “Tumba latas” para estimular la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: “¡Nos divertimos en familia!”

Guía de aprendizaje: Los juegos que nos gustan a mí y a mi familia

Competencia y capacidad dirigidos al problema: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* (participa en acciones que promueven el bienestar común)

Competencias de las áreas articuladas: *Se comunican oralmente en su lengua materna* (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad* (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juegos

Problema: Dificultad al armar las latas.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 08 de septiembre del año 2021, los niños y niñas se estimularon adecuadamente al armar las latas realizando en familia el juego “Tumba latas” para estimular la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador de los estudiantes que ayuden a armar las latas a sus hijos e hijas, así reforzar los lazos familiares y ayudarlos a interactuar, con la estrategia *juego*, asimismo, estimulando a los niños y niñas para dar solución al problema.

Estrategias: Juego.

En la institución educativa inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” se ejecutó las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 03 años detecta el problema dificultad al armar las latas estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa con enfoque intercultural valorando y respetando la identidad cultural.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje: Realizamos en familia el juego “Tumba latas”, se detectó la dificultad al armar las latas en el niño Lían del aula de 03 años; ya que al realizar las interrogantes: ¿Conoces el juego de tumba latas? El niño Lían manifiesta que nunca ha jugado al “Tumba latas”.

Los padres de familia tienen poco interés al realizar el juego “tumba latas”, dificultando que sus hijos e hijas armen adecuadamente las latas.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: al participar en la experiencia de aprendizaje realizamos en familia el juego “Tumba latas” los niños y niñas manifiestan sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Qué juegos conoce tu mamá? Menciona que su mamá cuando era una niña jugaba a los Yaces y la Salta Pita ¿conoces el juego de tumba latas? Donde responde que no conoce ese juego porque nunca había jugado, también manifiesta que quiere conocer el juego, luego les dije que el día de hoy vamos a jugar el tumba latas con los procedimientos adecuados.

Búsqueda de Información: La docente en formación empieza con el juego “Tumba latas” juntamente con los niños y niñas realizando los procedimientos del juego tumba latas.

Solución: Realizamos en familia el juego “Tumba latas”

Sustento Teórico

Según Vygotski (1978) En sutoría el medio o el contexto juegan un papel importante en el desarrollo cognitivo de cada individuo, y la interacción social se convierte en el motor de este desarrollo. El aprendizaje es uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo cognitivo, por lo que ambos, aprendizajes y desarrollo, son dos procesos que interactúan, ya que el primero ha de ser congruente con el segundo, esto significa que el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas como la interacción con los padres, lo cual facilita el aprendizaje.

Según el autor Lavega "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil dissociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego

“Tumba Latas”

Niños y niñas primero para poder jugar necesitamos tener unas latas y una pelota, después de eso empezamos a armar una torre con las latas que tenemos, luego nos separamos en dos grupos, un grupo se encargara de armar las latas, mientras que el otro grupo no dejara que armen la torre de latas lanzándoles con una pelota, si es que les cae la pelota a uno que esta armando dejan de participar en el juego, seguidamente, realice las siguientes interrogantes: ¿Qué materiales utilizamos en el juego? El niño Lían con ayuda de su mamá manifiesta los materiales del juego tumba latas son la pelota y las latas, ¿Cuáles eran las reglas del juego? El niño Cristian responde que las reglas del juego es hacer dos equipos donde un equipo tendrá que matar al otro, solo con la pelota y no dejar armar las latas, logrando de esta manera que el niño Lian aprenda las reglas del juego, asimismo todos los niños y niñas conocen las reglas del juego (formar dos equipos donde un equipo matará al equipo contrario lanzando la pelota sin dejarle armar la torre de latas).

Acuerdos y Toma de Decisiones: Pedí a los niños, niñas y padres de familia que se organicen y realicen el juego con las reglas adecuadas el juego “tumba latas”, donde se evidencia de cómo lo están realizando. El niño Lían también evidencia el juego con las reglas adecuadas. Luego, la docente en formación juntamente con los niños decidieron cumplir las reglas del juego, seguidamente motivé a los estudiantes a pasar mas tiempo en familia.

Evaluación Formativa

El proceso del juego se ha estimulado participando en acciones que promueven el bienestar común logrando el aprendizaje significativo al interactuar con sus pares, padres y docentes, realizando adecuadamente el juego “tumba latas” y afianzando la estimulación del aprendizaje de los estudiantes utilizando diversos materiales.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿A qué jugamos? El juego “Tumba latas”.

¿Qué aprendimos hoy con el juego “Tumba latas”? A armar la torre de latas.

¿Cómo te sientes al realizar el juego “Tumba latas”? Me sentí muy feliz porque jugué con mi familia.

¿Qué materiales utilizamos en el juego “Tumba latas”? Latas y una pelota.

Preguntas, Juicio Crítico

Al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Realizamos en familia el juego “Tumba latas”, se aplicó la estrategia innovadora de solución juego. Siendo necesario el apoyo del adulto para afianzar la estimulación que le permitirá al niño y niña a desarrollar principalmente las habilidades motrices básicas.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera realizamos en familia el juego “Tumba latas”, para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

folklórico. “No podemos dejar de lado que los juegos tradicionales pueden ser una gran ayuda para desarrollar el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas del nivel inicial.

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “Tumba latas” para estimular la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de sus hijos e hijas?

Docente: ¿De qué manera estimula el juego “Tumba latas” al desarrollar la experiencia de aprendizaje realizamos en familia el juego “Tumba latas” en la competencia *convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común* de los niños y niñas?

Estimulación del caso

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al armar las latas con la estrategia *juego* en la experiencia de aprendizaje realizamos en *familia* el juego “Tumba latas”, articulando las área de personal social con la competencia *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área *Psicomotricidad* se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), movilizando todas las capacidades para estimular el logro del desempeño que se quiere obtener en los niños y niña.

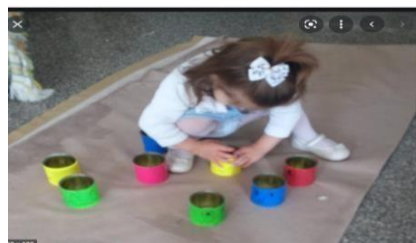
Palabras Claves: estrategias, estimulación y aprendizaje significativo

Referencias Bibliográficas: Referencias Bibliográficas:
Según Vygotski (1978) autor Lavega

Evidencia



La niña GIZET después de haber tumbado las latas.



La niña GIZET después de haber tumbado las latas.



La niña GIZET logró armar la torre con las latas a su manera.

3.8.11. Caso N° 11 (15 de setiembre de 2021).

Título: Realizamos el juego “La caja mágica” en familia para estimular la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* de los niños y niñas”

Experiencia de aprendizaje: “¡Nos divertimos en familia!”

Guía de aprendizaje: *Los juegos que nos gusta a mí y a mi familia*

Competencia y capacidad dirigidas al problema: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.* (participa en acciones que promueven el bienestar común)

Competencias de las áreas articuladas: *Se comunican oralmente en su lengua materna.* (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y *Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.* (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: *Juegos*

Problema: Dificultad al cantar.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 15 de septiembre del año 2021, los niños y niñas se estimularon adecuadamente al cantar, al realizar el juego “La caja mágica” en familia estimulando la competencia *convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

Recomendando

A los padres de familia o cuidador de los estudiantes que ayuden al habla, los padres deben ejercer sus roles y funciones de una manera complementaria, tratando de establecer las normas disciplinarias y de educación de los niños en forma coordinada y consistente, de tal forma que no se produzcan contradicciones y contraórdenes entre el padre y la madre,

. En la institución educativa inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” se ejecutó las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, el grupo de investigación del aula de 03 años observa el problema de la dificultad al cantar estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa con enfoque intercultural valorando y respetando la identidad cultural.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje: realizamos el juego “La caja mágica” en familia, se observó la dificultad al cantar en el niño Leonel del aula de 03 años; al realizarle las interrogantes: ¿Sabes que es lo que tengo en las manos? ¿Qué crees que habrá en la caja mágica? El niño Leonel respondió que es una caja con imágenes, él dijo que había dulces y juguetes.

Los padres de familia tienen poco interés en realizar el juego “La caja mágica” lo cual dificulta cantar sus canciones favoritas para participar en el karaoke.

Estimulación del Aprendizaje:

Problematización: Al participar en la experiencia significativa realizamos el juego “La caja mágica” en familia los niños y niñas manifiestan sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Te gusta cantar? El niño responde que si le gusta cantar e imitar a cantantes ¿Cantaste alguna vez en el karaoke? El niño responde que no había cantado en el karaoke nunca, pero si le gustaría cantar junto a su hermano y crear canciones.

Búsqueda de Información: La docente en formación empieza con el “juego “La caja mágica” juntamente con los niños y niñas explicando el juego.

“La Caja Mágica”

evitando inseguridades y dificultades para los hijos, con la estrategia (juego), asimismo, estimulando a los niños y niñas en el juego familiares para dar solución al problema.

Estrategias: Juego.

Solución: Realizamos el juego “La caja mágica” en familia

Sustento Teórico

Según Vygotski (1978) En su teoría el medio o el contexto juegan un papel importante en el desarrollo cognitivo de cada individuo, y la interacción social se convierte en el motor de este desarrollo. El aprendizaje es uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo cognitivo, por lo que ambos, aprendizajes y desarrollo, son dos procesos que interactúan, ya que el primero ha de ser congruente con el segundo, esto significa que el aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas como la interacción con los padres, lo cual

Niños y niñas primero para poder jugar necesitamos tener espacio, ahora vamos a jugar a la caja mágica, ustedes se preguntarán que habrá dentro de esta caja, vamos a descubrir qué hay dentro, abrimos la caja y dentro de ella hay tres papelitos doblados y, en cada uno de ellos, había nombres de las canciones que le gustan a mi hermana, hermano y a mí, después de haber observado que hay dentro de la caja vamos a chocolatear y vamos a sacar el primer papelito y salió mi canción favorita que es de “debajo de un botón” lo cantaremos con un micrófono hecho de materiales reciclables.

Debajo de un botón, ton, ton,
Que encontró Martín, tín, tín, había un ratón, ton, ton
ay que chiquitín, tín, tín Ay que chiquitín,
tín, tín, era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tín, tín, debajo de un botón, ton, ton.

Después de haber cantado mi canción favorita vamos a seguir chocolateando los papelitos, sacaremos el segundo papelito y salió la canción favorita de mi hermano “los pollitos”.

Los pollitos dicen pío, pío, pío cuando tienen hambre, cuando tienen frío, la gallina busca el maíz y el trigo les da la comida y les presta abrigo bajo sus dos alas acurrucaditos hasta el otro día duermen los pollitos. Seguidamente realicé interrogantes: ¿Qué materiales utilizamos en el juego? El niño Cristian manifiesta con la ayuda de su mamá que una caja decorada y un micrófono que está hecho de conos de papel, ¿De qué trataba el juego? El niño Cristian responde que el juego trato de cantar nuestras canciones con toda la familia, logrando de esta manera que el niño Leonel cante sus canciones favoritas, asimismo todos los niños y niñas conocen el juego “La caja mágica”.

Acuerdos y Toma de Decisiones: Pedí a los niños, niñas y padres de familia que se organicen y realicen el juego “La caja mágica”, donde se evidenció cómo lo están realizando cada niño. Leonel también evidencia el juego “La caja mágica”; seguidamente motivé a los estudiantes a interactuar en familia realizando el juego “La caja mágica” para participar en el Karaoke.

Evaluación Formativa: El proceso del juego se ha estimulado participando en acciones que promueve el bienestar común logrando aprendizajes significativos cuando el estudiante interactúa con sus pares, padres y docentes al realizar el juego “La caja mágica”.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué jugamos el día de hoy? juego “La caja mágica”.

¿Qué aprendimos hoy con el juego “La caja mágica”? A cantar nuestras canciones favoritas en familia.

¿Cómo te sientes al realizar el juego “La caja mágica”? Me sentí muy feliz porque jugué con mi familia.

¿Qué materiales había en el juego “La caja mágica”? Un micrófono.

Preguntas, juicio Crítico

Al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Realizamos el juego “La caja mágica” en familia se aplicó la estrategia innovadora de solución el juego, siendo necesario el apoyo del adulto para afianzar la estimulación que le permitirá a la niña o el niño aprender a identificar las letras y sus sonidos.

facilita el aprendizaje Quiróz (1977) y Luria (1980) consideran que todo el sistema nervioso tiene relación con la adquisición y expresión verbal del lenguaje, incluso la médula espinal, que pareciera no tener relación alguna, también hace su aporte muy importante al informar a la corteza cerebral sobre la existencia de la postura y los movimientos de las extremidades y de otras partes del cuerpo, contribuyendo así en dicho proceso.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera realizamos el juego “La caja mágica” en familia para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “La caja mágica” para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego “La caja mágica” al desarrollar la actividad: realizamos el juego “La caja mágica” en familia en la **competencia convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema dificultad al cantar con la estrategia de juego “La caja mágica” en la experiencia de aprendizaje realizamos el juego “La caja mágica” en familia articulando las área de personal social con la competencia Convive y (participa democráticamente en la búsqueda del bien común participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), movilizand todas las capacidades para estimular el logro del desempeño que se quiere obtener en los niños y niña

Palabras Claves: Estrategias, estimulación y aprendizaje significativo.

Referencias Bibliográficas:

Según Vygotski (1978)

Quiróz (1977) y Luria (1980)

Evidencias

El niño Yan saca el segundo papelito y empieza a cantar la canción “Los pollitos” con sus movimientos.



El niño Yan saca el primer papelito y empieza a cantar la canción “Debajo de un botón”



El niño Yan saca el tercer papelito y empieza a cantar la canción “La vaca lola” con sus movimientos.



3.8.12. Caso N° 12 (22 de setiembre de 2021).

Título: Aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “conociendo mi comunidad” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: “Descubrimos y valoramos el mundo en el que convivo”

Guía de aprendizaje: Exploro y descubro lo que hay en mi calle, barrio y comunidad.

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Cuento “conociendo mi comunidad”

Problema: Dificultad al entender el cuento.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 22 de setiembre del año 2021 las niñas y los niños se estimularon adecuadamente en la dificultad al entender el cuento con la experiencia de aprendizaje aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “conociendo mi comunidad” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

. En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 5 años detecta la dificultad al entender el cuento en la ejecución, Aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “conociendo mi comunidad” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con Enfoque intercultural respetando la identidad cultural.

Descripción del problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “Conociendo mi comunidad” se detectó la dificultad al entender el cuento, en el niño Yhan del aula de 5 años; ya que al realizar las interrogantes: ¿Cómo cuidamos nuestras calles? y ¿Qué debemos hacer para mantener limpio nuestra comunidad? El niño Yhan mencionó que debemos cuidar las calles limpiando todos los días, debemos hablar con nuestros vecinos para poner tachos en las esquinas. Los padres de familia tienen poco interés al cuidar el lugar donde viven, lo cual influye que sus hijos e hijas no cuidan el medio ambiente.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador de los estudiantes a ayudar a utilizar un lenguaje sencillo y hablar despacio facilitan la comunicación y refuerzan la confianza en los niños con el cuento “Conociendo mi comunidad”

Estimulación del aprendizaje de estudio de casos

Problematización: El niño Yhan al participar en la experiencia de aprendizaje aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “Conociendo mi comunidad” manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Cómo estarán las calles de tu comunidad? y

¿De qué manera podemos evitar que boten la basura al suelo? El niño responde, en las calles de mi comunidad hay basuras, cuando vemos a las personas botando basuras al suelo les debemos decir que los pongan a los tachos.

Búsqueda de la información: La docente en formación, empieza a contar el cuento “conociendo mi comunidad”. Hola niños y niñas

asimismo estimulando a los niños y niñas para poner más atención con el cuento para solucionar el problema detectado.

Estrategias: Juego.

Solución: Aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “Conociendo mi comunidad”.

Sustento Teórico

Kenneth Goodman: El lenguaje integral supone muchas cosas diferentes para muchas personas diferentes; está lejos de ser un dogma que deba respetarse estrictamente. Es una manera de reunir una perspectiva acerca del lenguaje, del aprendizaje y de las personas, en particular la de dos grupos muy especiales **de personas: niños y maestros** el cuento “conociendo mi comunidad” para que puedan cuidar sus calles barrios y comunidad, logrando de esta manera estimular la **dificultad al entender el cuento** en la en el cuento “conociendo mi Comunidad” **para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda**

como hemos observado en la televisión, nos han hablado cómo estaban las calles, barrio y comunidad, ahora niños y niñas estarán muy atentos para escuchar el cuento.

En un pueblo vivía una niña llamada María con sus padres y hermanos mayores, como todos los días la niña y su madre, iban a comprar a la tienda para que cocinen el almuerzo, al llegar a la tienda la niña le dijo a su madre, quiero que me compres cuates, y la mamá le compró. En camino a casa María tiro al suelo la bolsa del cuates, al observar esto la madre dijo ¿Pero por qué tiraste al suelo la bolsa de cuates? su hija respondió, mis hermanos mayores siempre botan las envolturas de todo lo que comen por eso yo también los boto, la madre de familia le decía María que no debe dejar las basuras en los suelos por que el planeta tierra se enfermará, al oír esto la niña corrió a recogerlo y llevó a su casa para tirarlo al tacho, desde ese día María corrige a sus hermanos para que no boten las basuras al suelo, desde ese entonces su familia de María cuidan la comunidad donde vive. Ahora ustedes con ayuda de mamá, papá o de un adulto deben de escuchar atentamente el cuento “Conociendo mi comunidad”

Acuerdos y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos a que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes escucharan nuevamente el cuento “Conociendo mi comunidad”, Asimismo, recuerden que deben cuidar sus calles, barrios y comunidad donde viven así debemos aprender desde pequeños para proteger el mundo en el que vivimos.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, **dificultad al entender el cuento** se narra cuento “Conociendo mi comunidad”, durante la experiencia de aprendizaje: se empleó la estrategia cuento para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en el niño Yhan, ya que aprendió a estar más tranquilo y escuchar el cuento con más atención aprendiendo a cuidar las calles de la comunidad.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Conociendo mi comunidad” El niño Yhan dice que: Hoy aprendió a cuidar las calles y no botar las envolturas al suelo.

¿Cómo te sentiste al realizar el cuento “Conociendo mi comunidad” Me sentí muy feliz porque he escuchado el cuento con mi mamá y con mi hermano.

¿Cómo cuidan tu comunidad? Botando las basuras en los tachos respectivos y hablando con todas las vecinas del barrio.

Preguntas, Juicio Crítico

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos con el cuento “Conociendo mi comunidad” se aplicó la estrategia de solución cuento “Conociendo mi comunidad” favorecen la memoria al desarrolla habilidades lingüísticas son una de las bases para el desarrollo intelectual, pues a través de los cuentos los niños y niñas entienden las cosas con más rapidez. Siendo necesario el apoyo del adulto para que pueda guiar el aprendizaje asimismo desarrollen diferentes habilidades o que se den cuenta de actividades que les guste realizar.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera reconoce los lugares más sucios de su comunidad con el cuento “Conociendo mi comunidad”

del bien común con modalidad educativa no presencial.

para estimular la [competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#)?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el cuento “Conociendo mi comunidad” para estimular la [competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#) de los niños y niñas?

Docente: ¿De qué manera estimula el cuento al desarrollar la experiencia de aprendizaje: [Aprendemos y descubrimos](#) el mundo donde vivimos con el cuento “Conociendo mi comunidad” para estimular la [competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#) de los niños y niñas?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado [dificultad al entender el cuento](#), con la estrategia [cuento “Conociendo mi comunidad”](#) con la experiencia de aprendizaje [aprendemos y descubrimos el mundo donde vivimos](#) con el cuento “Conociendo mi comunidad” articulando las áreas de personal social con la [competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#) (participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área [Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad](#) (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas

Palabras Claves:

estrategias, estimulación y aprendizaje significativo

Referencias Bibliográficas:

Kenneth Goodman.

Evidencias



El niño Ian después de haber salido de su casa recoge las basuras que estaban tiradas por su avenida para no contaminar.



La niña Gizet todas las mañanas se pone a barrer afuera de su casa para mantener limpio así los vecinos también mantendrán limpio y no habrá mucha contaminación en su barrio.

3.8.13. Caso N° 13 (29 de setiembre de 2021).

Título: **Aprendemos** a valorar el mundo donde vivimos a través del cuento “La niña y la importancia de reciclar” para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.**

Experiencia de aprendizaje: **Descubrimos y valoramos el mundo en el que convivo.**

Guía de aprendizaje: **¿Cómo reutilizar los materiales recolectados de manera creativa? II**

Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.** (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: **Se comunica oralmente en su lengua materna.** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: **Cuento “La niña y la importancia de reciclar”.**

Problema: Dificultad al reconocer los tachos de basura de colores para reciclar.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 29 de setiembre del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al clasificar la basura con el cuento “la niña y la importancia de reciclar” la para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común.**

Recomendando

A los padres de familia a que expliquen y orienten a sus hijos e hijas y también practiquen el reciclaje en separándolos en los tachos respectivos.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 3 años detecta la dificultad al reconocer los tachos de colores para reciclar en la práctica del cuento “La niña y la importancia de reciclar” estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa con **Enfoque derecho, libertad y responsabilidad**

Descripción del Problema

Cuando realicé la retroalimentación a través de preguntas, me comuniqué con la madre de familia de la niña Gizet, le pedí que me comunicara con su hija para realizar las preguntas ¿Qué cosa debemos botar al tacho de color verde? La niña se quedó callada, después de un rato muy confusa dijo, profesora podemos botar las cascara de las frutas y las hojas de las plantas.

De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hija considerando de esta manera un problema de caso en la niña, ya que afecta la capacidad al reconocer los tachos de colores para reciclar.

Estimulación del Aprendizaje

Estrategias: **Cuento.**

Problematización: La niña Gizet al participar en la experiencia de aprendizaje: **Aprendemos** a valorar el mundo donde vivimos a través del cuento “La niña y la importancia de reciclar” manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Qué materiales se

Solución: “la niña y la importancia de reciclar”

reutilizan? La niña Maziel respondió podemos reutilizar las botellas, cartones, papeles ¿Cómo reutilizamos los materiales recolectados de manera creativa? Profesora nosotros podemos hacer con las botellas maceteros y con los papeles flores o hacer otras cosas más creativas respondió con la ayuda de su hermana.

Búsqueda de la Información: la docente en formación envía un video, realizando la demostración del cuento **“La niña y la importancia de reciclar”**.

La Niña y la Importancia de Reciclar

Había una vez una niña llamada JANA se siente muy contenta por tener sus tachos de basura y estos eran de colores, para poner los desperdicios de la forma correcta, separando la basura de acuerdo a los colores que corresponden, en el tacho de color **verde** solo se coloca plástico, papel y vidrio, en el tacho de color **marrón** solo se bota residuos orgánicos es decir restos de comida y por último en el tacho de color **negro** se colocan los residuos no aprovechables ósea lo que ya no sirven como por ejemplo el papel higiénico usado. A Carlitos le gusta salir al parque a ejercitar su cuerpo, pero después de tanto correr le dio mucha sed y se compró una botella con agua, ya de camino a su casa Carlitos bota la botella al piso, cuando de pronto escucho que alguien lo llamaba ¡por favor ayúdame! Carlitos sorprendido bajo la mirada y se dio con una sorpresa era la botella de plástico tirada en el piso la que le hablaba, Carlitos le dijo ¿Eres tú botellita la que me está llamando? La botella respondió sí necesito tú ayuda, crees que podrías llevarme contigo para que me coloques en el tacho de basura de color verde. Carlitos avergonzado le dijo esta bien.

No todas las cosas que hay en casa son para botar, algunas las podríamos reusar, es importante que la tierra podamos cuidar ella es nuestro único hogar, no todo hay que botar podemos reusar, no todo hay que botar la tierra hay que cuidar

Convierto una olla vieja en una maceta, hacemos con las cascaras abono hacemos flores con revistas viejas y con agua de lluvia podemos limpiar, no todo hay que botar podemos reusar, no todo hay que botar la tierra hay que cuidar

Acuerdo y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas, la docente en formación, motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes con su familia reciclaran la basura en los tachos correspondientes según los colores.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al reconocer los tachos de colores para reciclar, durante la experiencia de aprendizaje: **Aprendemos** a valorar el mundo donde vivimos a través del cuento **“La niña y la importancia de reciclar”** se empleó la estrategia del **cuento** para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en los niños y las niñas, ya que aprendió a diferenciar los tachos de colores con ayuda de su familia.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el cuento “la niña y la importancia de reciclar”? El niño Cristian respondió aprendió a reciclar y reutilizar materiales

¿Cómo te sentiste hoy con el cuento **“La niña y la importancia de reciclar”**? Me siento muy feliz porque junto con mi familia leímos el cuento y aprendimos a reutilizar desperdicios para realizar materiales creativos respondió el mismo niño, ¿De qué trato el cuento? La niña Maziel respondió que el cuento trató de como reciclar adecuadamente las basuras.

Sustento Teórico

Kenneth Goodman: El lenguaje integral supone muchas cosas diferentes para muchas personas diferentes; está lejos de ser un dogma que deba respetarse estrictamente. Es una manera de reunir una perspectiva acerca del lenguaje, del aprendizaje y de las personas, en particular la de dos grupos muy especiales de personas: niños y maestros, con el cuento **“la niña y la importancia de reciclar”** en la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** con la modalidad educativa no presencial.

Preguntas, Juicio Crítico.

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: **Aprendemos** a valorar el mundo donde vivimos a través del **cuento “La niña y la importancia de reciclar”**, realizó las llamadas telefónicas a los niños y niñas del aula de 3 años, de los cuales respondieron 6 niños y niñas, manifestando que aprendieron a diferenciar los tachos de colores con la ayuda de su familia.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera reconoce y reutiliza los materiales de reúso en casa con el **cuento “¿La niña y la importancia de reciclar”**, para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **cuento “La niña y la importancia de reciclar”** de sus hijos e hijas para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el **cuento “La niña y la importancia de reciclar”** en la **convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común** de los estudiantes?

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al reconocer los tachos de colores para reciclar en la experiencia de aprendizaje **aprendemos** a valorar el mundo donde vivimos a través del **cuento “La niña y la importancia de reciclar”** articulando con las áreas Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (Participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de Comunicación: **se comunica oralmente en su lengua materna** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad: **se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente) para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, cuento, estimulación, dificultad, tachos.

Referencias Bibliográficas:

Kenneth Goodman

Evidencias



El niño Cristian elabora los tachos para poder reciclar adecuadamente las basuras en los tachos de colores.



El niño Cristian elaboró el tacho color marrón donde se colocan los residuos orgánicos, es decir restos de comida.



El niño Cristian elaboró el tacho color negro donde se colocan los residuos no aprovechables, como los que ya no sirven, por ejemplo, el papel higiénico usado.

3.8.14. Caso N° 14 (06 de octubre de 2021).

Título: Aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “la tiendita” en nuestra comunidad para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común** de los niños y niñas.

Experiencia de aprendizaje: “Mercados y mercados de mi comunidad”

Guía de aprendizaje: “Planificando como será nuestra tienda/ mercado”

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: Juego “La tiendita”

Problema: Dificultad al clasificar los productos.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 06 de octubre del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al clasificar los productos con la experiencia de aprendizaje Aprendemos a **planificar nuestra tienda** con el juego “La tiendita” en nuestra comunidad para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común**.

Recomendando

A los padres de familia o cuidador de los estudiantes ayudar son las que sirven de base para la construcción del pensamiento lógico matemática con el juego “La tiendita” asimismo estimulando a los niños y niñas al clasificar los productos con el juego para solucionar el problema detectado.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años detecta la Dificultad al clasificar los productos en la ejecución del juego “La tiendita” estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con enfoque intercultural respetando la identidad cultural.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “La tiendita”, se detectó la dificultad al clasificar los productos en la niña Abigail del aula de 4 años; ya que al realizar las interrogantes: ¿Te gustaría hacer una tienda para jugar en casa?, ¿Cómo podemos clasificar nuestra tienda para jugar? La niña Abigail mencionó que sí le gustaría hacer una tienda en casa para que se pueda divertir, pero a la siguiente pregunta Abigail dice que todos los productos lo va poner en una sola tina. Los padres de familia tienen poco interés al clasificar los productos para la tienda de sus hijos e hijas dificultando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: El niño Lían, al participar en la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “La tiendita” en nuestra comunidad, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Cómo quisieras que sea tu tiendita? Yo quiero que mi tienda sea de verduras, frutas y golosinas bien ordenadas.

Búsqueda de la Información: La docente en formación, realiza la demostración del juego “La tiendita”. Hola niños y niñas cómo hemos observado en la televisión, nos han hablado de como podemos planificar nuestra propia tienda en casa y los productos que podemos vender. Niños y niñas el día de hoy planificaré mi tienda de abarrotes, primero conseguiré envolturas de golosinas, envases de gaseosa y

Estrategias: Juego.

revistas para recortar los productos que me hacen falta en mi tienda, después de eso ordenare todos los productos colocando su nombre a cada uno de ellos. Ahora ustedes con ayuda de mamá, papá o de un adulto deben de planificar su tiendita con el **juego** que realizamos

Solución: Aprendemos a **planificar nuestra tienda** con el **juego “La tiendita”** en nuestra comunidad.

Acuerdos y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el **juego “la tiendita”**.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al clasificar los productos en la ejecución del **juego “La tiendita”**. Durante la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a planificar nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** en nuestra comunidad se empleó la estrategia **juego** para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en la niña Abigail, ya que aprendió a clasificar los productos y a organizar biensu tienda, en casa, para poder jugar en familia.

Sustento Teórico

Bishop, Gardner, deGuzmán.) La importancia del juego en la socialización de los niños y niñas es ampliamente reconocida por psicólogos, antropólogos y educadores. Se sabe que los niños y niñas aprenden más rápido si es que se les enseña con estrategia lúdicas, pues está ampliamente demostrado que el juego es un excelente recurso educativo, de esta manera ejecutan el **juego “La tiendita”**, para representar su ubicación y clasificar sus productos los niños y niñas, logrando de esta manera estimular la **dificultad al clasificar los productos** en la ejecución el **juego “La tiendita”** en la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** con la modalidad educativa no presencial.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el **juego “La tiendita”**?, la niña Abigail dice que aprendió a clasificar los productos que venderá en su tienda, observando la demostración del juego que realizó la docente en formación.

¿Cómo te sentiste al realizar el **juego “La tiendita”**? Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi hermano.

¿De qué trató el **juego**? Profesora jugamos a planificar nuestra tienda en casa.

Preguntas, Juicio Crítico.

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a planificar nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** en nuestra comunidad, aplicó la estrategia de solución **juego**, para clasificar adecuadamente los productos, siendo necesario el apoyo de un adulto para guiar el aprendizaje significativo del estudiante.

Estudiante: ¿Cómo y de qué manera aprendemos a planificar nuestra tienda con el **juego “la tiendita”** en nuestra comunidad para estimularla **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **juego “La tiendita”** para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el juego al desarrollar la experiencia de aprendizaje: ¿Aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “la tiendita” en nuestra comunidad para estimular la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes?

Estimulación del caso.

La docente en formación solucionó el problema detectado dificultad al clasificar los productos con la estrategia **juego “la tiendita”**

con la experiencia: Aprendemos a planificar nuestra tienda con el juego “La tiendita” en nuestra comunidad, articulando las área de personal social con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

Gardner, G Y Guzmán (2013, p. 37)

Evidencias



La niña Abigail planifica su tienda cómo y de qué manera podría quedar mejor para que pueda vender sus productos como verduras y frutas.



El niño Angus planifica la tienda en su casa para poder vender sus productos, artefactos, frutas y golosinas.

3.8.15. Caso N° 15 (20 de octubre de 2021).

Título: Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** comprando en el mercado para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común** en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: “**Mercados y feria de mi comunidad**”

Guía de aprendizaje: “**construyendo nuestra tienda**”

Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.** (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: **Se comunica oralmente en su lengua materna.** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: **Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: **Juego “La tiendita”.**

Problema: Dificultad al contar los productos.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 20 de octubre del año 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente al **contar los productos** con la experiencia de aprendizaje aprendemos a **construir** nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** comprando en el mercado para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.**

Recomendando

A los padres de familia o cuidador principal del niño, ayudar en el pensamiento lógico matemático, para que el aprendizaje sea significativo con el **juego “la tiendita”**, asimismo, estimular a los niños y niñas en el conteo de los productos con el juego para solucionar el problema detectado.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años detecta la Dificultad al contar los productos en la ejecución del **juego “La tiendita”** estimulando a los niños en el desarrollo personal y ciudadanía activa con enfoque intercultural respetando la identidad cultural.

Descripción del Problema

Al realizar la experiencia de aprendizaje aprendemos a **construir** nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** comprando en el mercado se detectó la dificultad al contar los productos en el niño Angus del aula de 4 años; ya que al realizar las interrogantes como: ¿qué necesitamos para construir una tienda en donde podamos jugar? y ¿te gustaría saber cuantos productos vendes?, El niño Angus mencionó que para contruir una tiendita necesitamos productos como verduras, frutas y golosinas, a la siguiente pregunta respondió diciendo que sí me gustaría saber pero no se contar.

Los padres de familia tienen poco interés en ayudar a contar los productos a sus hijos e hijas, dificultando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: El niño zhebastian al participar en la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el **juego “La tiendita”** comprando en el mercado, manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes: ¿Cómo ordenarás tu tienda? Donde el niño responde que ordenará por color y tamaño los productos que tendrá.

Búsqueda de la Información la docente en formación, realiza la demostración del **juego “La tiendita”**. Hola niños y niñas como hemos observado en la televisión, nos han hablado de cómo podemos **construir** nuestra propia tienda en casa. Niños y niñas el día de hoy construiremos nuestra tienda y pondremos los productos que estuvimos realizando con materiales reciclables (Hojas, botellas descartables, envolturas de productos, etc.), en esta mi canasta tengo todos los productos entre frutas y verduras, esto los separaré en

Estrategias: Juego.

cajas, ahora contaremos los plátanos y tenemos 2 plátanos, seguidamente contaremos las manzanas, tenemos 3 manzanas y lo colocaremos en la caja, después contamos las naranjas 1, 2, 3, 4 y 5 naranjas, a cada producto le pondremos su respectiva cantidad y el precio que le corresponde, para que las personas que compren puedan observar, después niños jugaremos a vender nuestros productos con toda la familia. Ahora ustedes, con ayuda de mamá, de papá o de un adulto deben de realizar el juego “La tiendita”.

Solución: Jugamos en “La tiendita” comprando en la mercado.

Acuerdos y Toma de Decisiones para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes van a realizar el juego “La tiendita”. Asimismo, es muy importante el conteo de los productos al construir y organizar su tienda.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al contar los productos en la ejecución del juego “La tiendita” durante la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el juego “La tiendita” comprando en el mercado, se empleó la estrategia juego para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en el niño Angus, ya que aprendió a contar los productos y a organizar bien su tienda en casa para poder jugar en familia.

Sustento Teórico

Según Castro (2006). Contar consiste en asignar cada uno de los nombres de los términos de la secuencia a un objeto de un conjunto, se establece en un principio un apareamiento término objeto mediante la acción de señalar, la acción de señalar interiorizada dará lugar al proceso de contar. Sobre los tres años, el niño toca, normalmente, los objetos con la mano mientras que los cuenta, alrededor de los cinco años no necesita tocar los objetos, sino que los señala en un principio con el dedo y posteriormente con la mirada de esta manera ejecutan el juego “La tiendita”, para representar su ubicación y contar sus productos los niños y niñas, logrando de esta manera estimular la dificultad al contar los productos en la ejecución el juego “La

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Qué aprendiste hoy con el juego “La tiendita” el niño Angus dice que aprendió a contar los productos que venderá en su tienda?

¿Cómo te sentiste al realizar el juego “La tiendita” (Me sentí muy feliz porque he jugado con mi mamá y con mi hermano)

¿De qué se trata el juego? Profesora jugamos a construir nuestra tienda, en nuestra casa.

Preguntas, Juicio Crítico.

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el juego “La tiendita” comprando en la mercado, se aplicó la estrategia de solución el juego “La tiendita” El conteo es una de las habilidades numéricas más tempranas en el desarrollo infantil. Sin embargo, no es fácil determinar cómo lo adquiere el niño. Los inicios de estas habilidades se fundan en una comprensión mecánica o en un aprendizaje memorístico carente de sentido.

Estudiante: ¿Cómo y de qué manera reconoce, reutilización y que incorporen materiales de reúso en casa con el juego “La tiendita”, para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el juego “La tiendita” para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de sus hijos e hijas?

Docente: ¿De qué manera estimula el juego al desarrollar la experiencia de aprendizaje: Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el juego “La tiendita” comprando en la mercado para estimular la **competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** de los estudiantes?

"tiendita" en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial

Estimulación del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado **dificultad al contar los productos** con la estrategia juego "La tiendita" con la experiencia Aprendemos a **construir** nuestra tienda con el juego "La tiendita" comprando en el mercado, articulando la área de personal social con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de comunicación se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área Psicomotricidad, se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente), para lograr el desempeño en los niños y niñas.

Palabras Claves:

Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias Bibliográficas:

Según Castro (2006). Contar



El niño Lionel en su tienda vende frutas realizados de papeles reciclables de todos los tamaños, asimismo, lo clasificó y a cada uno de ellos le colocó sus respectivos precios.



El niño Luis es el vendedor de verduras. Ordeno y clasifico los productos para poder venderlos.

3.8.16. Caso N° 16 (27 de octubre de 2021).

Título: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común** en el estudio de casos.

Experiencia de aprendizaje: Los sonidos de mí alrededor.

Guía de aprendizaje: “A qué suena el Perú”.

Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. (Participa en acciones que promueven el bienestar común)

Comunicación: Se comunica oralmente en su lengua materna. (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)

Psicomotricidad: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)

Estrategia: cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”.

Problema: Dificultad al identificar los sonidos.

Estudio del Caso

Objetivo

Al término del día 27 de octubre del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente en la dificultad al identificar los sonidos en el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común**.

Recomendando

A los padres de familia a que reconozcan los sonidos que escuchan en el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”. Los padres de familia apoyarán a sus niños y niñas a identificar cada sonido que escuchan en todo su quehacer diario.

Estrategias: Cuento.

En la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las prácticas preprofesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años detecta la dificultad al identificar los sonidos al escuchar el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa con enfoque de Libertad y responsabilidad

Descripción del Problema.

Al realizar la experiencia de aprendizaje, escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” se detectó la dificultad al identificar los sonidos, en la niña Corina del aula de 4 años durante la retroalimentación, ya que al pedirle que imite los sonidos de los animales del cuento, mediante un audio se equivocaba.

De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hija. Considerando de esta manera un problema de caso en la niña.

Estimulación del Aprendizaje

Problematización: La niña Carol al participar en la experiencia de aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes:

¿Te gustaría escuchar sonidos que hay a tu alrededor? ¿Conoces algunos sonidos que podemos imitar? ¿Tú crees que todos los sonidos serán iguales? Responde que, si le gustaría escuchar sonidos que hay en su alrededor, si hay sonidos que podemos imitar como la licuadora, la abeja, el serrucho y muchos más, la niña dice que los sonidos son diferentes y no son iguales, respondió con ayuda de su mamá.

Solución: cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”.

Sustento Teórico

Sandoval (2005), La autora citada indica que este tipo de cuentos se caracteriza, principalmente, por estimular la imaginación a través de una narración literaria donde los personajes que crea el autor son representados en la imaginación del niño generando tantos mundos posibles como niños lean la obra. Estimular la dificultad al identificar los sonidos con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la modalidad educativa no presencial.

Búsqueda de la Información la docente en formación saluda a la docente, padres de familia, niños y niñas, después de ello les hace recordar lo que observaron en la televisión, hoy escuchamos distintos sonidos también aprendimos a explorar y descubrir sonidos de nuestro entorno comunicándonos oralmente a partir de conversaciones con nuestra familia.

La docente en formación envía un video del cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” Bien niños y niñas ahora vamos a ponernos en un lugar adecuado para poder escuchar el cuento con mucha atención.

“Con los ojos abiertos yo escucho”

Cuando llega el día, me despierto. En el día, con los ojos abiertos, yo escucho: el murmullo del río y las piedras, el silbido del viento en las retamas, el canto de las palomas, a las ovejas pastando y balando, a las ovejas pastando y balando, a mi padre y mi madre en el campo, cantando: “Corre, corre corderito. Cuidadito que te lleve el zorro a su cueva, cuidadito que te lleve el zorro a su cueva”.

En la noche, con los ojos abiertos, escucho: al grillo chirriando: “Cri, cri, cri”, las ranas croando: “croac, croac”, la respiración de mi madre y los latidos del corazón de mi padre, la lechuga gritando: “pijuy, pijuy”; la bandada de leq les anunciando la helada: “liq, liq, liq”, la voz de mi abuelo contando una historia.

Cuando llega la noche me abrigo y con sueño, me duermo.

Acuerdos y Toma de Decisiones: Para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas, la docente en formación, motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos: Muy bien niños y niñas ahora ustedes con su familia escucharán el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” donde aprenderán muchas canciones.

Evaluación Formativa

Al detectar el problema, dificultad al identificar los sonidos, durante la experiencia de aprendizaje escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”, se empleó la estrategia cuento para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en la niña y niño, ya que aprendió a identificar los sonidos con la ayuda de su familia.

Retroalimentación

La docente en formación realiza las siguientes interrogantes:

¿Te diviertes leyendo el cuento con tu familia? Si me divertí mucho mencionó la misma niña. ¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”? El niño Angus dice que conoció distintos sonidos con su mamá ¿Cómo te sentiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”? me sentí muy bien porque todos leímos el cuento en familia mencionó el mismo niño ¿Conoces algunos de estos sonidos que nos presenta el cuento? Si profesora conozco el sonido que hizo el grillo “Cri, cri, cri”, de las ranas croando: “Croac, croac”.

Preguntas, Juicio Crítico.

La docente en formación al desarrollar la experiencia de aprendizaje: escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” se aplicó la estrategia de solución cuento para que se comuniquen oralmente a partir de conversaciones, al escuchar historias y descubrir sonidos de su entorno.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera, escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participademocráticamente en la búsqueda del bien común?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competenciaconvive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas?

Docentes: ¿De qué manera estimula el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” en la competencia convivencia y participación democrática enla búsqueda del bien común de los estudiantes?

Estimulación del caso.

La docente en formación solucionó el problema detectado Dificultad al identificar los sonidos en la actividad significativa: escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” articulando con las áreas Personal Social: *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común* (Participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de Comunicación: *se comunica oralmente en su lengua materna* (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad: *se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad* (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente) para lograr el desempeño en los niños y niñas.

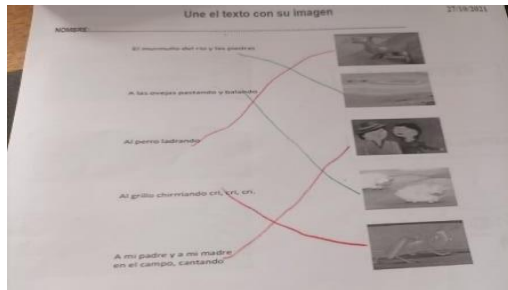
Palabras Claves: estrategias, estimulación y aprendizaje significativo.

Referencias Bibliográficas:

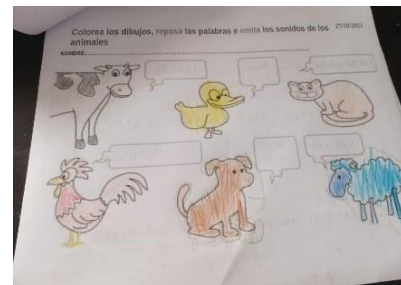
✓ Sandoval (2005),

<https://eduimpulsa.com/la-teoria-sociocultural-de-vygotski/>

Evidencias



El niño Angus, de acuerdo al cuento que la profesora contó, realiza la hoja de trabajo uniendo con una línea, adecuadamente, de acuerdo al cuento escuchado.



El niño Angus Colorea los dibujos, repasa las palabras e imita los sonidos de los animales que conoce.



El niño Angus imita a los animales que conoce como la rana croando “Croac, croac”, al grillo chirriando: Criac, criac”, haciendo movimientos con su cuerpo.

3.8.17. Caso N° 17 (27 de octubre 2021 en quechua).

Qawarichiq: yakupa sonido sisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta “Simón kamachikun” música nisqanwan kaq kuyukacharispa kay “ [Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común](#)” nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq.

Tukuy ruway yachaqninkuna: [pachamamáta wayanchiq wayakuptiy, wayakuptinchiq](#)

Llamkaypa sutin : [música nisqan kaq qiwikacharikuykunamanta](#)

Personal Social nisqan: [allinta llapallampaq qawarispa kawsan inallataq taqrukun](#) (tukuyta ruwan allinta llapallamwan qawarichikunampaq)

Comunicación nisqan : [qallu rimayllampin imatapas rimarin](#) (huk hukwan [allinta rimanarikun](#))

Psicomotricidad nisqan: [kikinmanta tukuymanta ruwaspa qiwikacharikun](#) (musyan allinta inaspa qiwikacharikun) Estrategia: [juego](#)

sasachakuy: mana riqsinkuchu yakupa sonidunkunata

May chayay munaq

Iskay chunkaqanchisniyuq punchaw aymuray killapi iskay waranqa isakay chunka hukniyuq wata usyaypi irqichakuna ñam allinta kallpancharunku yakupa sonido nisqanta riksirun pukllastin kaq takistin “simon kamachin” música nisqanwan kaq qiwikachakustin allinta kallpanchanankupaq” [allinta llapallampaq qawarispa kawsan inallataq taqrukun](#)

Tayta

Mamakunata utaq wayaqkunata nistin yanapanqaku kallpanchayta kay yakupa sonido nisqanta pukllastin kaq takistin, chaynallataq

Willakuymanta Umanchakuy

Kay yachay wasi N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” nisqampi, maypin llamkakuq karullmanta irqichakunawan kay virtual nisqallampi yachachiq yachapakuq qawarin kay tawa watayuq irqichakunawan kay imayna llamkay paykuna yachasqankumanhina kaya yakupa sonido nisqankunata, irqichakuna kallpanchanku kay sapa kaq qispiynin kaq llaqta ukupi allin kanampaq ([Enfoque Orientación al bien común](#)) [valorando la responsabilidad nisqampi](#)

Sasachakuyta Willakuynin.

Yachasun riqsiyta yakupa sonido nisqankunata pukllastin kaq takistin “Simón kamachin” [música nisqanwan kay tukuy kuyuykunawan irqi](#) Steven tawa watachayuq tarirukun mana anchatachu musyan kay yakupa sonido nisqanta; imaynam tapukuykunata ruwakura ¿yaku sonido nisqanta uyarichikun? ¿imaynatam yaku sonido nisqanta uyarichikun? irqi Steven kaynatam nin, ari yachachiq, kaqmanta sasachakun sonidonisqan riqsiyta kay yakupa uyarichikusqanta iman sutun para mayu, paqachakuna, qatun quchapa kuyuynin.

Yachaynimpa Kawasachiy

Sasachakuy : kay llamkayta ruwaspa “yakupa sonido sisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta “Simón kamachikun” música nisqanwan kaq kuyukacharispa irqikuna tapukuyta kutichikunku ¿yaku paqchasqan uyarikun? Kutichikun yakupas tukuymantas uyarichikun paqchakunapi, parapi, mayupi kay qatun quchamanta ¿imaynatam siminchiqwan yakupa sonido nisqanta uyarichiwani? Kaynata ruwaspa shhhshhh shhh, plic plac plic plac con mi boca, cuando saltamos, cuando nos agachamos, también cuando movemos las manos.

Yachaykunapa Maskaynin: Yachachiq yachapaku takin “yakupa sonido nisqanta” (parapa sutuyninkuna uyarikun kaq uyarikun plic plac plic plac, paqchakunan uyarikun kaq uyarikun kaynata, shhhh, qatun quchakutaq uyarin kaq uyarikun kaynata fuuushhh fuuushhh, mayupa yakun uyarikun kaq uyarikun kaynata shhhhhhshhhhhh) (QUECHUA). Yachaynin kallpanchanapaq yachachiq yachapakuq sapa quñupi pukllaspa “Simón kamachin”, allin kusa irqikuna kunan pukllasunchiq chaypas allinta uyarinakichiq kay simonpa kamachikusqanta

<p>yachachisun irqichakunata kay imayna yaku wayana makita, simita mmayllakuspa inaspa inaspa chaninchana kay sasachasqa tarisqata.</p>	<p>chaymantataqmi ñuqanchiq ruwasun simonpa kamachikusqanta: pawananchiq huk qawaqmanta hukman kay parapa sutuyin urmamuchkanmanhina “Simón kamachin mayupa yakun hina kuyurinaykita” “Simón kamachin qatun qucha hina kuyurinaykita” “Simón kamachin paqchahina kuyurinaykita ” ¿ pkllasqanchiqpi ima qawaq kurlapunchichmanta kuyuchiranchiq “Simón kamachin” nisqanmanta? Irqin riqsichin makinkunpa kuyuyininta qatun qucha kaqlla, inaspa llataq amaru hina kuyusqanta kay qawaq huk qawaqman, chaynallataq mayu yakupa puririyininhina . ¿imamamntam taki kara? kutichikun “kapuka sonido nisqanmanta” ¿imakuna yakupa sonido nisqan kara takipi? Parapasutuynikunas nin Plic plac, quchapa sonido nisqankuna fushhh fushhh, wayqupi yaku shhhhhhhh inallataq paqchakuna shhh shhh. Chayman hina irqikuna apachimunku kay video nisqanta imayna paykuna pukllasqankuman hina kay takisqankumanhina kaynapuni irqikuna yachankukusyayta kay yakukunapa sonido nisqankunata tukuy rarayninkunapi allin kawsaynin kanampaq.</p>
<p>Tukuywan llamkay: pukllay</p>	<p>Ninakusqanmanta Kaq Wasaparikusqankumanta</p>
<p>allinchay: yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachas riqsiyta “Simón kamachikun” música nisqanwan kaq <u>kuyukacharispa</u></p>	<p>Yachachiq yachapakuq kaq irqikuna wasaparinku tukuy allin kusa irqikuna kunan qamkuna pukllankichiq kay pukllayta “Simón kamachin” inaspa kaq takisun taytamamánchippa yanapayninwan yakupa sonido nisqankuna inas chaynallataq kay vidio nisqampi paykuna qawarichimunqaku kay chaymanta apachimunqaku kay whatsapp nisqanpi, chaynallataq yuyanaykichiq allinta yaku wayanaykichiqpaq mana usuchinaykichiqpaq maki maylakusqankupi, simi maylakusqankupi ynaspa huk imaruraykunapipas riki.</p>
<p>Sustento teórico nisqan</p>	<p>Tupukuna Allin Kamasqa</p>
<p>Lev Vygotski (1934) pay nin kay pukllaykunamanta taqruchin qatun quñukunapi, aswan kay pukllayta chawpichan allinta irgicha kuna pukllayta ruranku Paykuna allinta qiwikacharikunankupaq sapa uyarisqankunan hina irqikuna kallpanchanqaku pukllaypi atipanqa kay allin kawsananpaq inaspa kaq</p>	<p>Sonido nisqankunata riqsinankupaq kay musyanankupaq tukuy ruwaykunata ruwarqaku allin kawsay karinankupaq kay allí yachayninpi taytamamánkuwan, yachachiqwan pukllastin “Simón kamachin” kay takistin “yakupa sonido nisqankunata” uyarispa kuyurin, yachastin riqsinyakupa sonido nisqanta kaq kurpunta kuyuchinampaq.</p> <p>Yachaykuna Kutichiy</p> <p>yachachi yachapakuq tukuymanta tapukun. ¿imatam takiranchiq? (yakupa sonido nisqanta) ¿imatam kay takiwan yacharanchiq “Simón kamachin”? (kunanmi yacharani imayna kuyuriy paqchahina, para hina, wayquhina, qatunqucha hina) ¿imamantam taki kara? (imayna yaku, qatun qucha, paqcha mayu yaku uyarikun., ¿imam astawan munaranchiq kay pukllaymanta “Simón kamachin”? (pawachkaptiy, kuyurichkaptiy urayman wichayman inaspa qiwikachariquptiy amaru rikuq.</p> <p>Tapukuykuna, Yuyaymanayninmanta:</p> <p>kay llamkay rurakusqanman hina: yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta “Simón kamachikun” música nisqanwan kaq kuyukacharispa kay pukllakuymi rurakurqa “Simón kamachin”, chaynallataq takitapas rurakura “yakupa sonido nisqankunata ” riqsinankupaqimayna uyarikun paqchakuna, mayu yakukuna, qantun qucha tayatamamánkupa yanapayninwan allin ñawpaqman yachayninta irqichakunapatapusanampaq kay llamkaykunawan llallinampaq utaq chayna allichanqa sapanmanta ima sasachakuykunata. ¿kay pukllay “Simón kamachin” allinta kallpanchan estimula la allinta llapallampaq qawarispa kawsan inallataq taqrukun</p>

allin yachakunanpaq kay musuq karunch ayyachakuyupi.

¿imaynapin qan taqrukuwaq kay pukllaypi “Simón kamachin kay takipi “yakupa sonido nisqankuna” kay llamkaypi allinta riqsisun yakupa sonido nisqanta pukllastin kay takistin “Simón kanachin” kuyukacharikustin allinta kallpanchanampaq “[allinta llapallampaq qawarispa kawsan inallataq taqrukun](#) irqichakunapaq?

¿imaynapina kay llamkay kallpanchan “yakupa sonido sisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta“Simón kamachikun” música nisqanwankaq kuyukacharispa [allinta irqichakuna llaqta ukupi kawsanankupaq?](#)

Kay qawarichikuypa allinnin

Yachachiq yachapakuq allichan kay sasachakuyta kay llamkaykinawa “pukllay” “Simón kamachin” kaq takipas kallpanchan “yakupa sonido sisqanta pukllastin takistin yachasun riqsiyta“Simón kamachikun” música nisqanwan kaq kuyukacharispa [allinta irqichakuna llaqta ukupi kawsanankupaq?](#) ([allinta llapallampaq qawarispa kawsan inallataq taqrukun](#)), kay qawa tupu comunicación nisqn rimanakun kikin qallunpi (rimanakun tukuy qawaqmanta) kaq kay qawa tupupi Psicomotricidad nisqam [kikinmanta tukuymanta ruwaspa qiwikacharikun](#) (comprende su

cuerpo y se expresa corporalmente)nisqampi irqichakuna allinta uyachayninta kallpanchan .

Simi Rimay: Llalliriy, imayna ruray, allin yachay, takiy.

Referencias Bibliográficas:

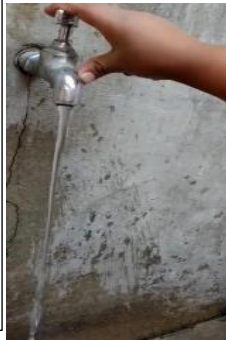
Barrio, D. (2005) *Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de pre jardín del jardín infantil. U.P.T.C.* Tesis.

Aladrén C. (2017) *¿Por qué descuidamos la educación emocional de nuestros hijos?* Artículo.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020). *La actividad física en tiempos de pandemia (covid - 19).* Fuente (OMS)

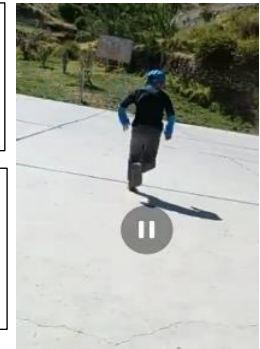


Yachachiq yachapakuq takin sapa quñupi “ yakupa sonido nisqankunta” siminkuwan kutichinku kay yakupa nonido nisqankunata uyarisqanhina chaynallataq kutichin imaynam para yaku uyarikun plic plac plic plac, paqchamanta shhh shhhh, mar nisqanmantawan fuuushhh fuuushhh kaq wayqumantawan hhhhhhshhhhhh. Inaspa pukllayta ruwanku



Yakupa sonido nisqankunata Yakupa sutuyninkuna uyarikun kaynata plic plac plic plac, paqchakunapas kaytan uyarikun shhh shhhhqatun quchapas kaynatan uyarikun fuuushhh fuuushhyaku wayqupas kaynatan uyarikun shhhhhhshhhhhh

yakupa nisqan,(parapa sutuynin parapa sutuynin nin plic plac plic plac, paqchañataqsi paqchañataqsi nin shhh shhhh, qatun qochañataq qatun quchañataq nin fuuushhh fuuushhh, mayu ñataqsi mayu ñataqsi nin shhhhhhshhhhhh)



Yachachi yachapakuq takin takikunata yakupa sonido nisqankunata irqichakunapa yachaynikunata kallpanchanankupaqLa docente en formación interpreta las canciones “Los sonidos del agua” y yakupa nisqan inaspa chaynallataq wayayta yachanankupaq sapa siminkuta makinkuta kurpunkuta mayllakuspanku mana yaku usuchinankupaq.

Irqicha Steven pukllarun “Simón kamachikun” imaynas yaku kuyun chayman hina qiwikacharikun yakupa sonido nisqanta musyastin

Capítulo IV

Metodología de la investigación

4.1. Método de la investigación.

El trabajo de investigación se caracteriza por utilizar el método científico, por ser un proceso sistemático del pensamiento humano que emplea métodos, técnicas, pasos establecidos e instrumentos especiales para conocer casos, resolver problemas y adquirir nuevos conocimientos científicos. Estas perspectivas metodológicas se adecúan para la realización de un trabajo de investigación estudio de casos. Nos dice: Bunge, M. (2004) “el método científico es la estrategia de la investigación para buscar leyes”. (p. 18).

4.2. Tipo de la investigación.

La Investigación estudio de casos descriptiva se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando. Esta metodología se centra más en el “qué”, en lugar del “por qué” del sujeto de investigación.

4.3. Enfoque de la investigación.

El trabajo de investigación obedece al enfoque cualitativo, puesto que los resultados se obtendrán de manera cualitativa para así brindar solución al problema detectado en la práctica pedagógica. El carácter de la investigación ubica al trabajo dentro del enfoque cualitativo, porque utilizamos técnicas que corresponden a la investigación estudio de casos en la cual participan en forma activa todos los protagonistas de la investigación (contexto natural y social). Utiliza variedad de instrumentos para recoger información, como la observación de campo o natural, entrevista, entrevistas semiestructuradas, entrevistas libres o no estructuradas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados de la vida de los participantes. (Blasco y Pérez, 2007. p. 25).

4.4. Nivel de la investigación.

El nivel al que corresponde la investigación cualitativa de estudio de casos aplicado,

porque requiere de una intervención a propósito de las necesidades del ámbito de estudio teniendo como objetivo de solucionar el problema o controlar situaciones. El nivel aplicativo descriptivo de estudio de casos busca la causa de un fenómeno, teniendo en cuenta su contexto práctico y teórico, sin olvidar las interrelaciones entre los distintos elementos de Análís (Bierman, 1990, p 35).

4.5. Diseño de la investigación.

Yin (1989) propone una manera de pensamiento de diseño de la investigación refiriéndose a cinco componentes especialmente importantes:



4.6. Técnicas e instrumentos de la investigación.

Técnicas	Instrumentos
Encuesta: Es un estudio de observación usado por la investigación, el cual es aplicado mediante cuestionarios previamente formulados en los que, el encuestado, responderá a diversas preguntas para ayudar al investigador.	Cuestionarios.
Observación: Es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.	Guía de
	Observación.
	Lista de cotejo.
Entrevista: Es el foco de la investigación; se basa en la experiencia individual del entrevistado que será útil para comprender la experiencia de otras personas en situaciones similares, ya que en ellas trabajamos con las personas como casos desde una perspectiva comparativa.	Diario de campo.
	Cuestionarios.
	Elaboración de una lista de preguntas.

4.7. **Ámbito de Estudio.**

El ámbito de estudio del Informe de investigación cualitativa (estudio de casos) se sitúa en la I. E. I. N° 914 Dalia Vásquez Mendoza – Ccollana.

I. E. I. N° 914 Dalia Vásquez Mendoza – Ccollana - Coracora 2020	Edades	Población	Porcentaje
Docentes	06	06	6 %
Niños y niñas	3 años (9 niños) 4 años (16 niños) 5 años (20 niños)	45	48%
Padres de familia	44	44	46%
Total	95	83	100%

Nota: El ámbito de estudio son los 45 niños y niñas que se ha estimulado.

4.8. **Procesamiento e interpretación de la información.**

4.8.1. *Escala de calificación del trabajo de investigación.*

Tipo de calificación	Escala de Calificación	Descripción
Literal y Descriptiva	AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado en el estudio de caso en la modalidad no presencial con las estrategias cuentos y juegos demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programando, participa en acciones que promueven el bienestar común al expresar con agrado sus características físicas, preferencias gustos y siente satisfacción al realizar tareas solo, expresa las costumbres y afectividad de su familia, escuela, y se siente parte de ella desarrollando habilidades biológicas, cognitivas, afectivas y sociales reconociéndose como niño o niña y se relaciona con respeto con sus pares, participando del juego sin hacer distinciones de género comprendiendo sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa en el marco del enfoque intercultural para estimular la participación en acciones que promueven el bienestar común en la convivencia y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las diferentes formas de aprendizaje, expresando y autorregulando sus emociones con habilidades de desenvolvimiento de manera autónoma a través la motricidad, comprende su cuerpo y expresándose corporalmente como eje y herramienta principal utilización de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica para evidenciar las estrategias cuentos y juegos.
	A Logro esperado	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado en el estudio de caso en la modalidad no presencial con las estrategias cuentos y juegos participa en acciones que promueven el

			<p>bienestar común al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, identificando sus características físicas, así como sus cualidades, intereses, gustos y preferencias diferenciándolas de los demás desarrollando habilidades biológicas, cognitivas, afectivas y sociales sintiéndose miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece, practicando hábitos saludables, reconociendo que son importantes para él, actuando de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás, ampliando sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa en el marco del enfoque intercultural para estimular la participación en acciones que promueven el bienestar común en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común con las diferentes estrategias de aprendizaje, expresando y autorregulando sus emociones con habilidades de desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad, comprende su cuerpo y expresarse corporalmente como eje y herramienta principal utilización de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica vivenciando las estrategias cuentos y juegos.</p>
Literal y Descriptiva	B En proceso		<p>Cuando el estudiante esta próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia , convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo con el estudio de caso en la modalidad no presencial con las estrategias cuentos y juegos participando en acciones que promueven el bienestar común al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen únicos, identificando algunas de sus características físicas, así como sus cualidades, intereses, gustos y preferencias diferenciándolas de los demás desarrollando habilidades biológicas, cognitivas, afectivas y sociales sintiéndose miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece, participando en hábitos saludables; reconociendo que son importantes para él, actuando de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás, ampliando sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa en el marco del enfoque intercultural para estimular la participación en acciones que promueven el bienestar común en la convivencia y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias de aprendizaje expresando y autorregulando sus emociones con habilidades de desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad, comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica vivenciando las estrategias cuentos y juegos.</p>
Literal y Descriptiva	C En inicio		<p>Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente con el estudio de caso en la modalidad no presencial de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje con las estrategias cuentos y juegos ; participando en acciones que promueven el bienestar común al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, identificando algunas de sus características físicas, así como sus cualidades, interés, gustos y preferencias diferenciándolas de los demás desarrollando habilidades biológicas, cognitivas, afectivas y sociales, sintiéndose miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece, participando en hábitos saludables; reconociendo que son importantes para él, actuando de manera autónoma en las actividades que realiza y siendo capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás, ampliando sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa en el marco del enfoque intercultural para estimular la participación en acciones que promueven el bienestar común en la convivencia y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias de aprendizaje expresando y autorregulando sus emociones con habilidades de desenvolvimiento de manera autónoma a través de su motricidad, comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica vivenciando las estrategias cuentos y juegos.</p>

4.9. Evaluación de entrada y salida.

4.9.1. Ficha de observación de entrada a los estudiantes de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”

Docentes: Francisca Julia Huiza Vásquez. Evarista Lucia Huillcara Coronado, Belia Teresa Flores Amao

Responsables: Sandra Roxana López Huamani -Marjorie Rosa Ríos Medina -Karolay Bryseida Rojas Ramírez

Edad: 03, 04 y 05 años

Escala de Calificación: AD = Logro destacado A = Logro esperado B = Proceso C = Inicio

Fecha:

N°	Apellidos y Nombres	Estrategias: cuentos y juegos		Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
		cuentos	juegos	
		<p>Escuchando el cuento “ Conociendo la cocina de mi mamá “ al realiza movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Participando en el cuento “ Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “ La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Realizando el juego “ a gogo” mencionando algunos alimentos (zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun “ Simon kamachikun” musica nisqanwan kaq kuyukacharipa chayna llapallanchik allin kanapaq inaspayachanaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq.</p>	
				<p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común escuchando el cuento “ Conociendo la cocina de mi mamá” al realizar movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla, balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común participando en el cuento “ Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “ La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común realizando el juego “ a gogo” mencionando algunos alimentos (zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Yachanaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq y Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun “ Simon kamachikun” musica nisqanwan kaq kuyukacharipa chayna llapallanchik allin.</p>

- Verbo
- Estrategia
- Experiencia de aprendizaje
- Verbo articulador
- Comp: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Cap: - Interactúa con todas las personas.
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.

5 años													
01	Ancco Solgorre, Naleska Saaor	B	C	C	B	C	C	C	B	C	C	B	C
02	Cabana Coronado, Angeles Brisa	C	B	C	C	B	C	C	B	B	C	C	C
03	Camara Durand, Hozie Emanuel	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C
04	Chimpay Quillca, Nataly	B	C	B	C	C	C	C	C	B	C	C	C
05	Contreras Huamani, Reyna	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
06	Escobar Berrocal, Luis	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
07	Gutierrez Lucana, Yar Jaerod	B	B	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C
08	Huarcaya Meza, Jordan Smith	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	C
09	Isase Garcia, Abigail Benelth	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C	B	C
10	Jimenez Taype, Ian Remo	B	C	C	B	B	B	C	C	C	B	B	C
11	Lopez Alcaraz, Sebastian Pepe	B	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C
12	Maldonado Maldonado, David Fernando	C	C	C	B	C	C	C	B	C	C	B	C
13	Pecero Mendoza, Diego	C	C	B	B	C	C	B	C	C	B	C	C
14	Quispe Llaulli, Karina Lizbeth	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C
15	Quispe Mitma, Jhossue Abdel	C	C	B	C	C	C	B	C	B	C	B	B

4.9.2. Ficha de observación de salida de los estudiantes de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”

Docentes: Francisca Julia Huiza Vásquez. Evarista Lucia Huillcara Coronado, Belia Teresa Flores Amao

Responsables: Sandra Roxana López Huamani -Marjorie Rosa Ríos Medina -Karolay Bryseida Rojas Ramírez

Edad: 03, 04 y 05 años

Escala de Calificación: AD = Logro destacado A = Logro esperado B = Proceso C = Inicio

Fecha:

N°	Apellidos y Nombres	Estrategias: cuentos y juegos		Competencia: <i>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</i>
		cuentos	juegos	
		<p>Escuchando el cuento “ Conociendo la cocina de mi mamá “ al realizar movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Participando en el cuento “ Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “ La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>Realizando el juego “ a gogo” mencionando algunos alimentos (zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun “ Simon kamachikun” musica nisqanwan kaq kuyukacharipa chayna llapallanchik allin kanapaq inaspayachanaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq.</p>	
				<p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común escuchando el cuento “ Conociendo la cocina de mi mamá” al realizar movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla, balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común participando en el cuento “ Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “ La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar.</p> <p>Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común realizando el juego “ a gogo” mencionando algunos alimentos (zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común.</p> <p>Yachanaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq y Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun “ Simon kamachikun” musica nisqanwan kaq kuyukacharipa chayna llapallanchik allin.</p>

- Verbo
- Estrategia
- Experiencia de aprendizaje
- Verbo articulador
- Comp: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Cap: - Interactúa con todas las personas.
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes.
- Participa en acciones que promueven el bienestar común.

14	Sihue Contreras, Ariana Milagros	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Soca Oseda, MayaYandy	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
16	Toledo Berrocal, Mia De Las Nieves	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
17	Arias Quispe, Shandy Alizon	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
3 años													
01	Aguirre Rivas, Cristhiar Jesús	B	A	A	B	A	A	A	B	A	A	A	A
02	Astoyauri Huamani, Gize Victoria	B	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
03	Cabana Soca, Karo Marielly	A	B	A	B	A	A	B	A	A	A	B	A
04	Huarcayaríos, James Vicente	A	B	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A
05	Noa Santi, Leonel	A	B	A	B	A	A	B	A	A			A
06	Oseda Gutierrez Liar Manuel	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A
07	Palacios Huarcaya	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
08	Quispe Lucana, Maziel Rosario	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A
09	Taype Flores, AdielYordir	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A

4.9.3. Interpretación de la ficha de observación por desempeños de las estrategias cuentos y juegos.

Estudiantes de: 03, 04 y 05 Años

Tabla 01

Estrategia: cuento					
Desempeño: Escuchando el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” al realizar movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla, balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	Nº	%	Escala de Calificación	Nº	%
AD= Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	3	7%
A= Logrado esperado	0	0%	A=Logro esperado	38	84%
B= Proceso	5	11%	B=En proceso	4	9%
C= Inicio	40	89%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 01

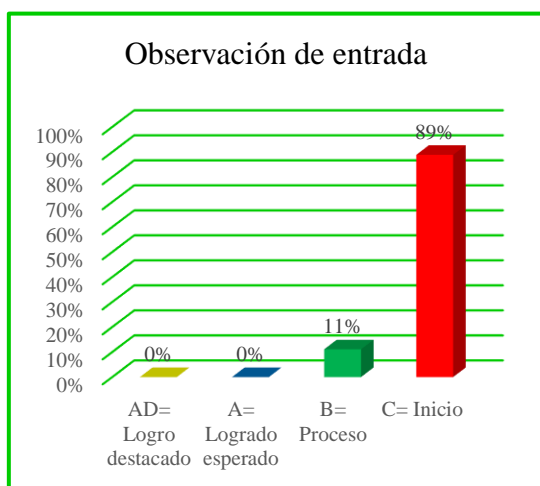
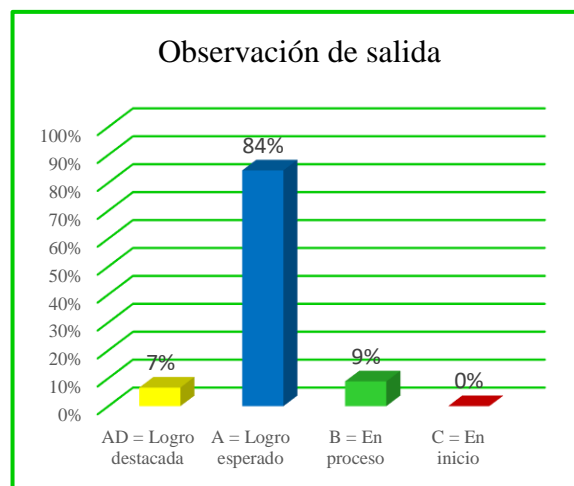


Figura 02



Interpretación 01

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 01 que el 89% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 40 estudiantes, el 11% obtuvo la escala

calificación B (Proceso), con una cantidad de 5 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado, en el gráfico N° 2 obtuvimos los siguientes resultados, que 7% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 84% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 9% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

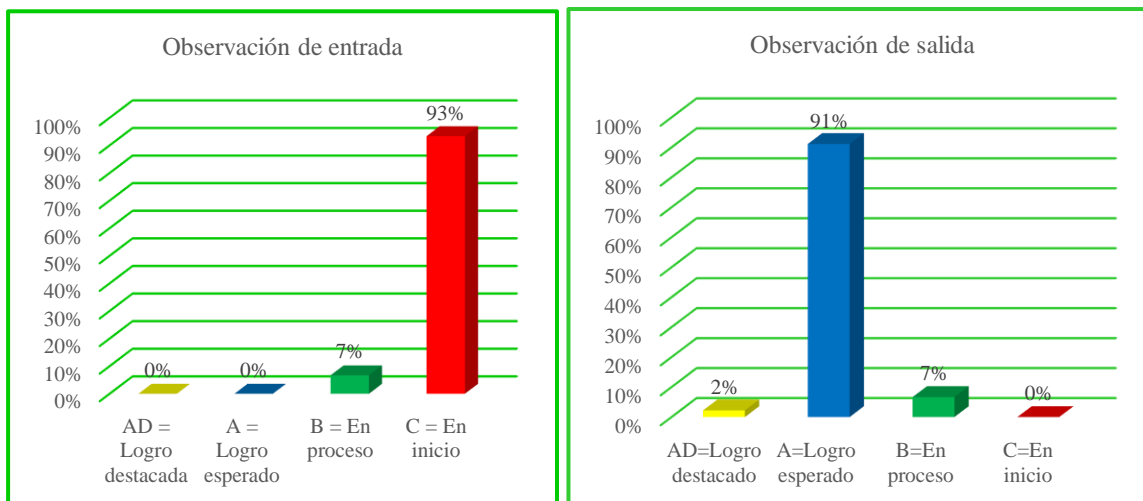
Por lo cual validamos, que el estudio de casos, con las estrategias: cuentos y juegos, ha estimulado **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, logrando de esta manera la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común.

Tabla 02

Estrategia: cuento					
Desempeño: Participando en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD = Logro destacada	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A = Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	41	91%
B = En proceso	3	7%	B=En proceso	3	7%
C = En inicio	42	93%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 03

Figura 04



Interpretación 02

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 03 que el 93% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 42 estudiantes, el 7% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 3 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 4 y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 91% de los estudiantes se encuentra en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 7% de los estudiantes se encuentra en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 03

Estrategia: juego					
Desempeño: Reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD = Logro destacada	0	0%	AD=Logro destacado	2	4%
A = Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	40	89%
B = En proceso	5	11%	B=En proceso	3	7%
C = En inicio	40	89%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 05

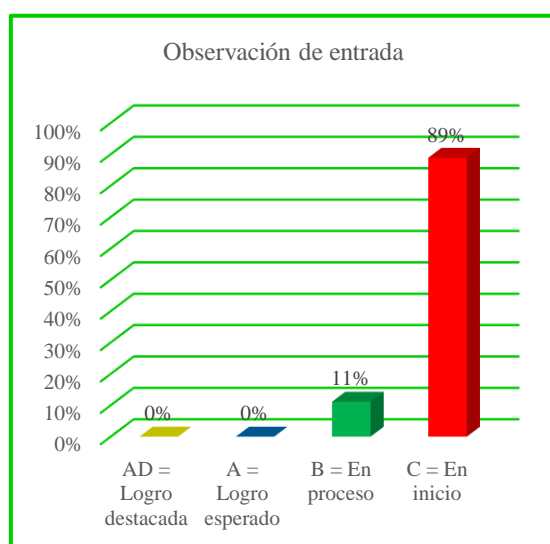
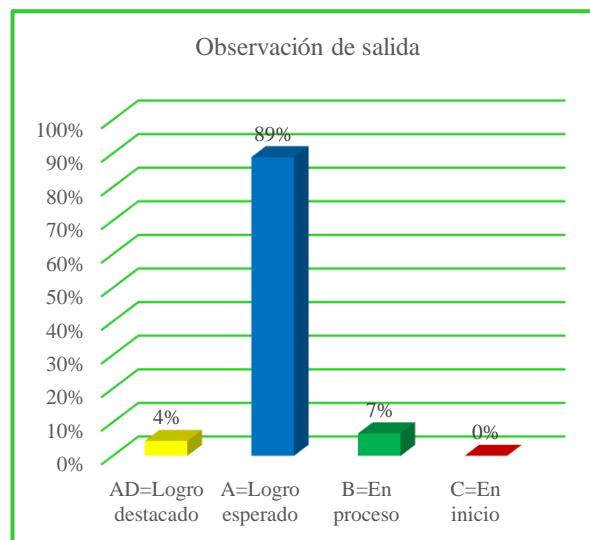


Figura 06



Interpretación 03

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 05 que el 89% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 40 estudiantes, el 11% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 5 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría

de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

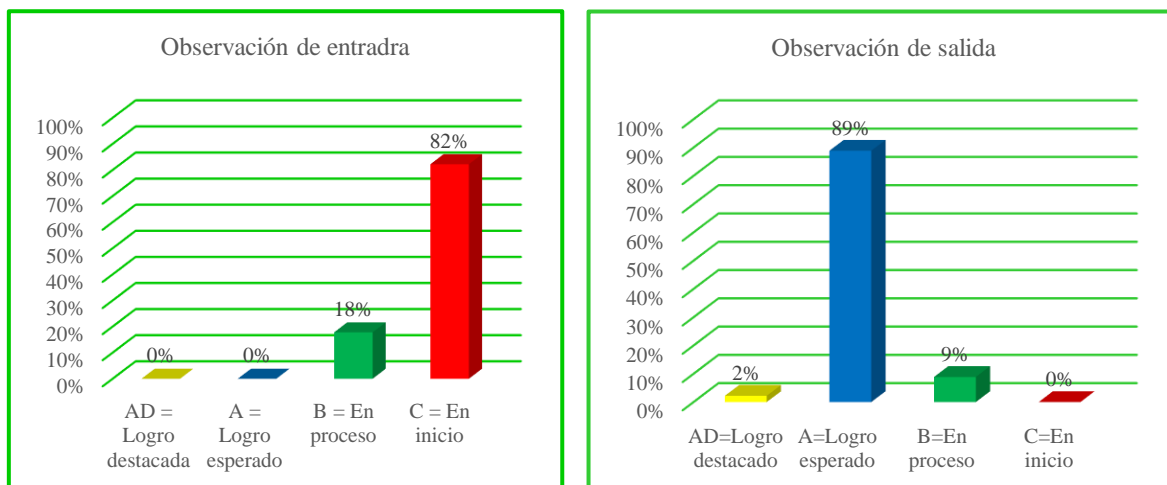
Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 6 y obtuvimos los siguientes resultados, que 4% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 89% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 7% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 04

Estrategia: juego					
Desempeño: Realizando el juego “a gogo” mencionando algunos alimentos(zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD = Logro destacada	0	0%	AD = Logro destacada	1	2%
A = Logro esperado	0	0%	A = Logro esperado	40	89%
B = En proceso	8	18%	B = En proceso	4	9%
C = En inicio	37	82%	C = En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 07

Figura 08



Interpretación 04

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 07 que el 82% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 37 estudiantes, el 18% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 8 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad al desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 08 y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 89% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 9% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C

(En inicio).

Tabla 05

Estrategia: juego					
Desempeño: Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun “Simon kamachikun” musica nisqanwan kaq kuyukacharispa chayna llapallanchik allinkanapaq inaspa yachanqaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD = Logro destacada	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A = Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	42	93%
B = En proceso	7	16%	B=En proceso	2	4%
C = En inicio	38	84%	C=En inicio	0	0%
/-Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 09

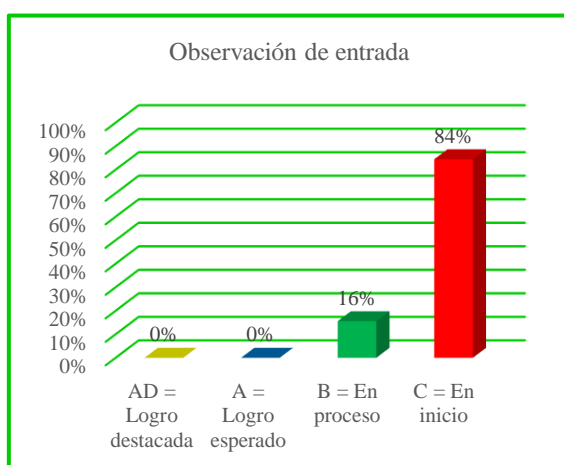
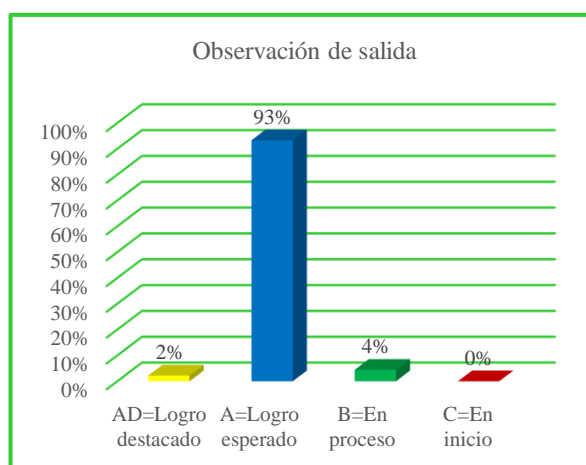


Figura 10



Interpretación 05

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 09 que el 84% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 38 estudiantes, el 16% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 7 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en

la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad al desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 10 y y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 93% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 4% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendoningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

4.9.4. Procesamiento e interpretación por desempeños de la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Estudiantes de: 03, 04 y 05 años

Tabla 06

Competencia: Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del bien Común					
Desempeño: Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común escuchando el cuento “Conociendo la cocina de mi mamá” al realizar movimientos para preparar el desayuno, haciendo uso de los utensilios (olla, balde y plato) de cocina realizando sonidos al participar en acciones que promueven el bienestar común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	39	87%
B=En proceso	3	7%	B=En proceso	5	11%
C=En inicio	42	93%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 11

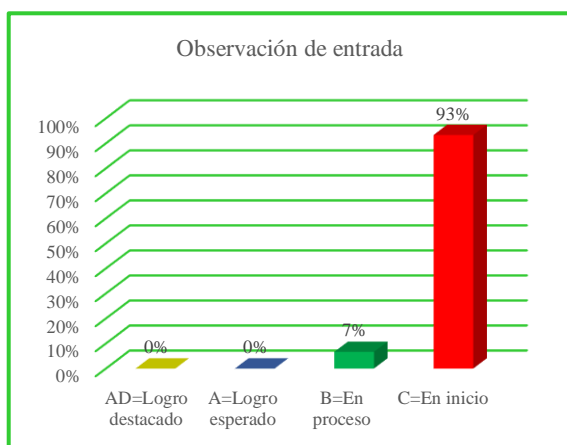
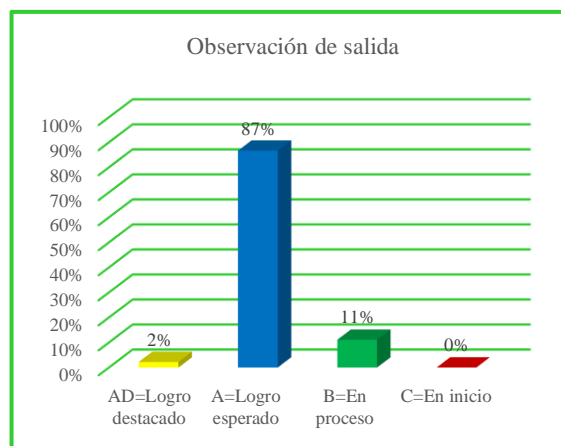


Figura 12



Interpretación 06

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño se observa en el gráfico N° 11 que el 93% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 42 estudiantes, el 7% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 3 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio).

Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 12 y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 87% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 11% de los estudiantes se encuentran en la escala de

calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 07

Competencia: Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del bien Común					
Desempeño: Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común participando en el cuento “Un sueño lleno de sonidos” con música y movimiento al participar en acciones que promueven el bienestar común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	40	89%
B=En proceso	5	11%	B=En proceso	4	9%
C=En inicio	40	89%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 13

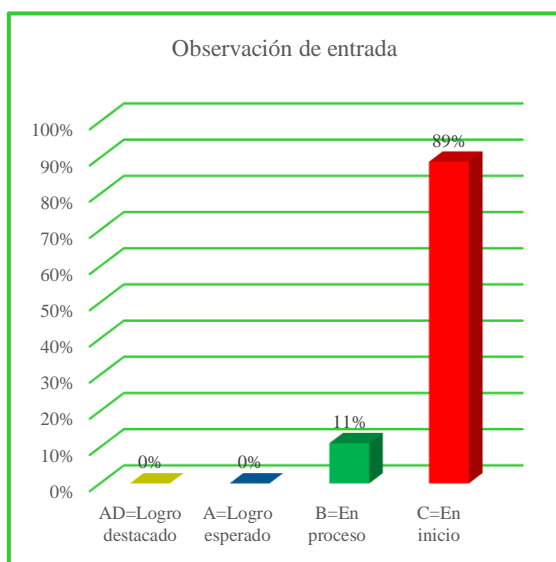
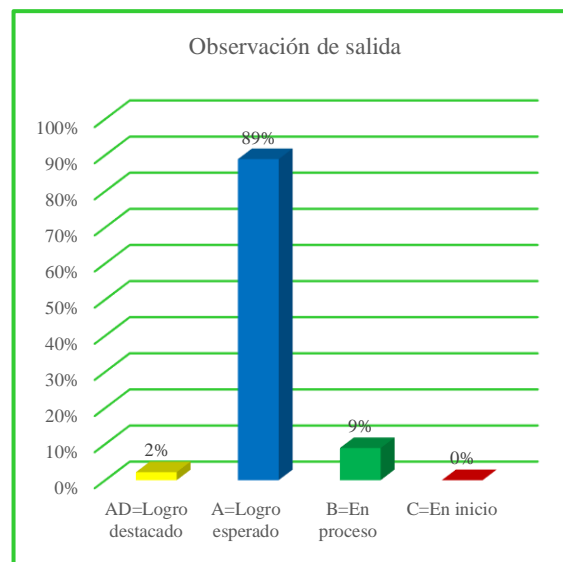


Figura 14



Interpretación 07

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora – 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 13 que el 89% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 40 estudiantes, 11% obtuvo la escala

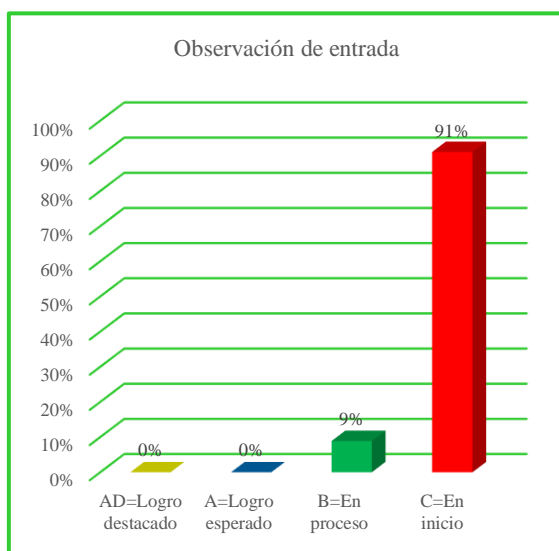
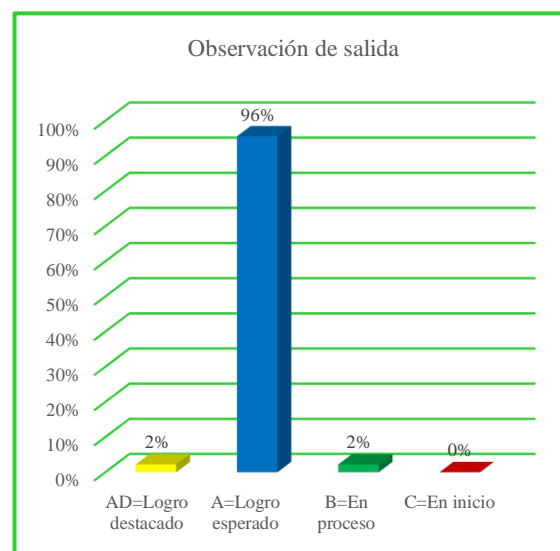
calificación B (Proceso), con una cantidad de 5 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio).

Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 14 y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 89% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 9% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 08

Competencia: Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del bienComún					
Desempeño: Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común reconociendo los instrumentos musicales por familia (viento, cuerdas y percusión) en el juego “La caja mágica” al participar en acciones que promueven el bienestar común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	43	96%
B=En proceso	4	9%	B=En proceso	1	2%
C=En inicio	41	91%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 15**Figura 16**

Interpretación 08

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 15 que el 91% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 41 estudiantes, 9% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 4 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio).

Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 16 y obtuvimos los siguientes resultados, que 2% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 96% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera

respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 2% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 09

Competencia: Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del bien Común					
Desempeño: Estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común realizando el juego “a gogo” mencionando algunos alimentos (zanahoria, lechuga y beterraga) haciendo sonido con los aplausos al participar en acciones que promueven el bienestar común.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	0	0%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	40	89%
B=En proceso	5	11%	B=En proceso	5	11%
C=En inicio	40	89%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 17

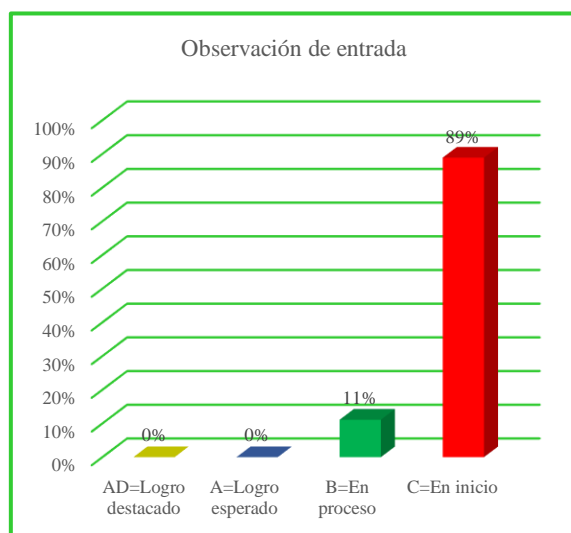
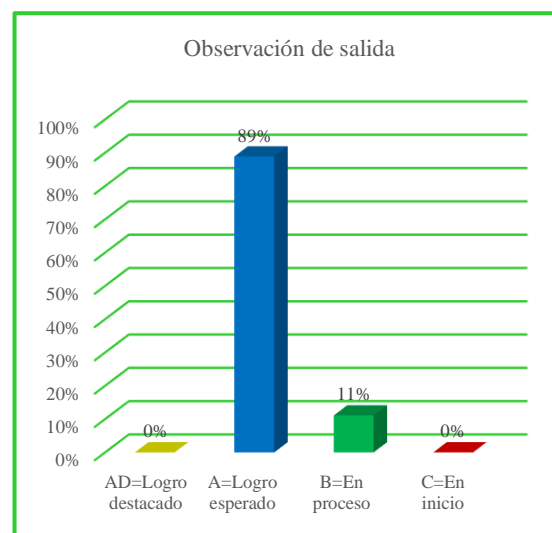


Figura 18



Interpretación 09

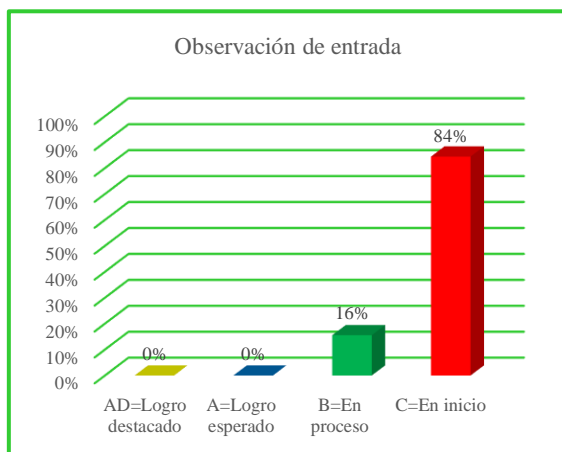
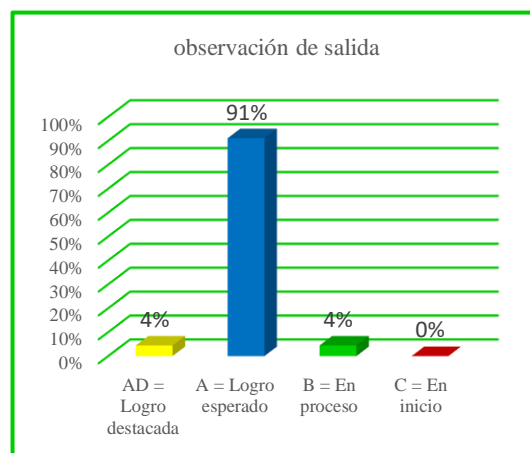
En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021

con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 17 que el 89% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 40 estudiantes, 11% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 5 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 18 y obtuvimos los siguientes resultados, que 0% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), el 89% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 11% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación C (En inicio).

Tabla 10

Competencia: Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del bien Común					
Desempeño: Yachanqaku Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común nisqanpi irqichakunata allin kallpanchanapaq y Riqsinsum yakupa sonido nisqanta pukllastin takistin yachasun "Simon kamachikun" musica nisqanwan kaq kuyukacharispa chayna llapallanchik allin					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de Calificación	N°	%	Escala de Calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	42	93%
B=En proceso	7	16%	B=En proceso	2	4%
C=En inicio	38	84%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 19**Figura 20****Interpretación 10**

En el estudio de casos de la ficha de observación de entrada a los niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vázquez Mendoza” Ccollana – Coracora - 2021 con referencia al desempeño, se observa en el gráfico N° 19 que el 84% obtuvo la escala de calificación C (En Inicio), que corresponde a 38 estudiantes, 16% obtuvo la escala calificación B (Proceso), con una cantidad de 7 estudiantes, no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado) como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en el desempeño. Asimismo, en la comprensión de su cuerpo, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, con la ficha de observación de salida, evaluamos a los estudiantes de 3, 4 y 5 años, referente al desempeño antes mencionado en el gráfico N° 20 obtuvimos los siguientes resultados, que 4% de estudiantes se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** con la estrategia cuento; el 91% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), interactuando de manera respetuosa desde su propia iniciativa y cumpliendo con sus deberes **al participar en acciones que promueven el bienestar común**, el 4% de los estudiantes se encuentran en la escala de calificación B (En proceso) y no habiendo ningún estudiante en la escala de

calificación C (En inicio).

4.9.5. Interpretación general de estudio de casos.

Tabla 11

Referente a los cinco desempeños de la ficha de observación de las estrategias: cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en acciones que promuevan el bienestar común.

Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de calificación	N°	%	Escala de calificación	N°	%
AD = Logro destacada	0	0%	AD = Logro destacada	2	4%
A = Logro esperado	0	0%	A = Logro esperado	43	96%
B = En proceso	1	2%	B = En proceso	0	0%
C = En inicio	44	98%	C = En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 21

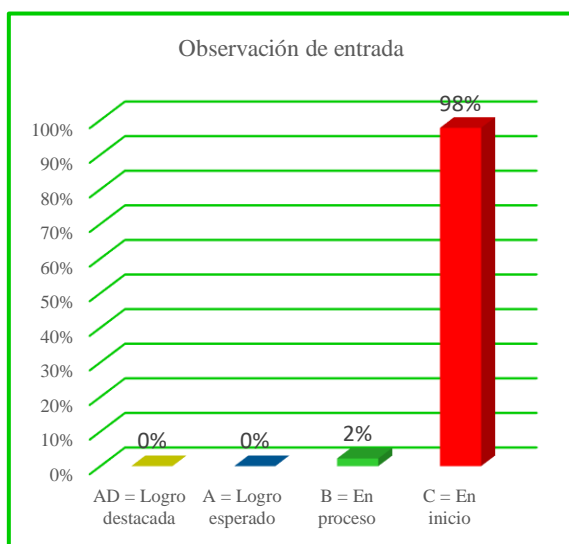
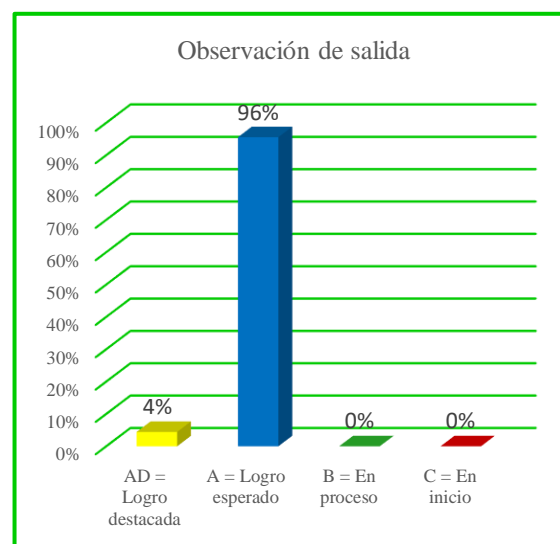


Figura 22



Interpretación 11

En el consolidado de la ficha de observación de entrada se tiene el resultado de los 45 niños y niñas, 44 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C (Inicio), que equivale al 98% dicho resultado demuestra, que los niños y niñas tienen poca estimulación al **participar en acciones que promueven el bienestar común** con las estrategias: cuentos y juegos, el 2 % de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B (Proceso), no

habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado). Como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio). Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en las estrategias cuentos y juegos.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, en el consolidado de la ficha de observación de salida, se tiene el resultado final que 2 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), que equivale al 4%, 43 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), que equivale al 96%, evidenciando en los estudiantes el logro de los aprendizajes en la ejecución de las estrategias (cuentos y juegos), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose **al participar en acciones que promueven el bienestar común** a través del cuento y juego, ampliando sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa con un enfoque intercultural comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. No habiendo niños y niñas en la escala de calificación B (Proceso) y en la escala de calificación C (Inicio).

Cuadro General de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común

Tabla 12

Referente a los cinco desempeños de la ficha de observación de la competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias cuentos y juegos.					
Observación de Entrada			Observación de Salida		
Escala de calificación	N°	%	Escala de calificación	N°	%
AD=Logro destacado	0	0%	AD=Logro destacado	1	2%
A=Logro esperado	0	0%	A=Logro esperado	44	98%
B=En proceso	1	4%	B=En proceso	0	0%
C=En inicio	44	96%	C=En inicio	0	0%
Total	45	100%	Total	45	100%

Figura 23

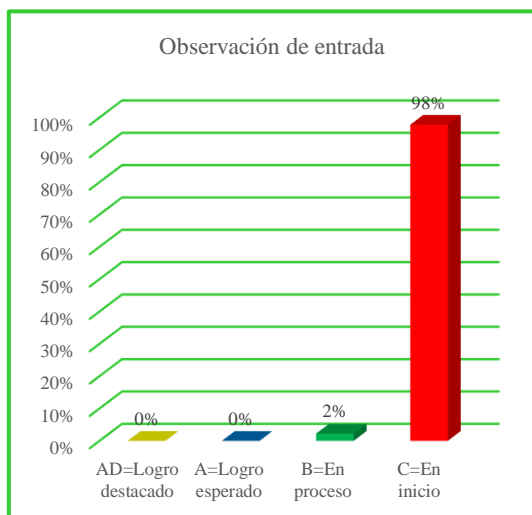
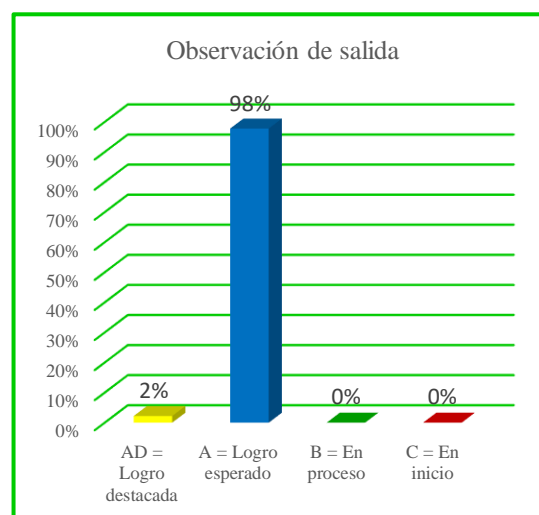


Figura 24



Interpretación 12

En el consolidado de la ficha de observación de entrada se tiene el resultado de los 45 niños y niñas, 44 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C (Inicio), que equivale al 96% dicho resultado demuestra, que los niños y niñas tienen poca estimulación al **participar en acciones que promueven el bienestar común** con las estrategias: cuentos y juegos, el 4 % de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B (Proceso), , no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación A (Logro esperado), asimismo no habiendo ningún estudiante en la escala de calificación AD (Logro destacado). Como se puede inferir al respecto; la mayoría de estudiantes están ubicados dentro de la escala de calificación C (En inicio).

Los resultados demuestran que los estudiantes tienen dificultad en las estrategias cuentos y juegos.

Luego de realizar las prácticas preprofesionales, en el consolidado de la ficha de observación de salida, se tiene el resultado final que 1 estudiante se encuentra en la escala de calificación AD (Logro destacado), que equivale al 2%, 44 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A (Logro esperado), que equivale al 98% evidenciando el logro de los aprendizajes en la ejecución de las estrategias (cuentos y juegos), relacionándose con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes, estimulándose al **participar en acciones que promueven el bienestar común** a través del cuento y juego, ampliando sus capacidades de desarrollo personal y la ciudadanía activa con un enfoque intercultural

comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente, utilizando los recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. No habiendo niños y niñas en la escala de calificación B (Proceso) y en la escala de calificación C (Inicio).

4.10. Investigación cualitativa estudio de casos con las estrategias cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común - modalidad no presencial – experiencia de aprendizaje.

I. Datos Generales:

1.1. Institución Educativa Inicial	: N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”
1.2. Directora de la I. E	: Ingrid Álvaro Espinoza
1.3. Profesora de Aula	: Zoila Bernaola Silva
1.4. Profesora de Práctica	: Fanny Vitali San Miguel Anampa
1.5. Profesora de Investigación	: Melchora Rosalbina López Lujan
1.6. Docente en Formación	: López Huamani Sandra
1.7. EDAD	:04 Años
1.8. Sección	: Amarillo
1.9. Lugar	: Coracora
1.10. Fecha	:27-10-21
1.11. Conectividad	: Televisión

II. Título de la Actividad:

Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

III. Propósito de Aprendizaje:

Propósito del día. Que las niñas y los niños se comuniquen y expresen oralmente con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” a partir de las conversaciones y de esta manera exploren y descubran sonidos de su entorno para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Experiencia de Aprendizaje: Jugando y contando “A que suena el Perú” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Guía de Aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Metodología: Articulación practica - investigación estudio de casos (cualitativa)

- **Problema:** *Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.*


- **Solución:** *Estrategia cuentos y juegos.*

Estándar: *Convive y participa democráticamente* cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el *bien común*. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos..	Colabora con su familia para escuchar el cuento "Con los ojos abiertos yo escucho"	Colabora en familia y escucha el cuento "Con los ojos abiertos yo escucho"
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones o escucha el cuento "Con los ojos abiertos yo escucho"	Participa en conversaciones o diálogos sobre los sonidos o música que descubre, o sobre las historias que escucha. Se mantiene, por lo general, en el tema de conversación el cuento "Con los ojos abiertos yo escucho"

Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza las acciones de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Expresa movimiento al desenvolverse de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Enfoques de las áreas.	Personal Social.	Desarrollo personal y ciudadanía activa.			
	Comunicación	Comunicativo			
	Psicomotriz.	Corporeidad			
Competencia Transversal	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	- Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Crea objetos virtuales en diversos formatos	Enfoque: Alfabetización y mediación interactiva		
Competencia Transversal	-Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Enfoque: Meta cognitivo auto regulado		
Enfoques Transversales	Valor:	Actitud:			
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconociendo el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.			
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	El docente promueve que los niños y las niñas reconozcan que los alimentos de su comunidad pueden ser conservados en lugar de desecharlos.			

IV. Secuencia Metodológica

Momentos	Descripción de las Actividades	Materiales / Medios
	<p>La docente en formación coordina con la docente de aula, para continuar con el acompañamiento del aprendizaje de los niños y niñas en la experiencia de aprendizaje: Jugando y contando “a que suena el Perú” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos. con la guía de aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.</p> <p>La docente en formación saluda a los padres de familia, invitándoles a realizar las actividades rutinarias como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El rezo. ▪ Saber ¿cómo está el día de hoy? a través de la canción “ventanita”. ▪ Registrar la asistencia con la canción “palo palito”. <p>Mediante audios del grupo de WhatsApp, en seguida invitándoles a observar la televisión de “Aprendo en casa”.</p>	Teléfono (Móvil)
Inicio	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #f0f0f0;"> <p>Palo palito palo palo palito sí mi palito se me ha perdido y dime quién está aquí. ¿Cómo se llamas?</p>  </div>	
	<p>La docente en formación motiva a los estudiantes con una canción titulada “El sonidos de los animales” enviando un video por el grupo de WhatsApp de los padres de familia.</p>	Celular
	<p>“EL SONIDO DE LOS ANIMALES”</p> <p>Vamos a jugar a los animales Vamos a jugar a los animales Vamos a jugar a los animales Vamos a escucharlos, tú y yo Dime si tú sabes cómo hace el perro Vamos a escucharlo, tú y yo Dime si tú sabes cómo hace la vaca Vamos a escucharla, tú y yo Dime si tú sabes cómo hace el borrego Vamos a escucharlo, tú y yo Vamos a jugar a los animales Vamos a escucharlos, tú y yo Dime si tú sabes cómo hace la gallina Vamos a escucharla, tú y yo Dime si tú sabes cómo hace el pato Vamos a escucharlo, tú y yo</p>	

La docente en formación mediante el grupo de WhatsApp recoge los saberes previos utilizando la técnica de lluvia de ideas con las siguientes interrogantes:

¿Te gusto la canción?

¿Qué animales produjeron sonidos?

¿Cuántos animales produjeron los sonidos?

¿De qué animal te gusto más el sonido?

La docente en formación genera conflicto cognitivo con una interrogante:

¿Son capaces de producir los sonidos que descubren ?

WhatsApp

La docente en formación presenta el propósito de aprendizaje: Que las niñas y los niños se comuniquen y expresen oralmente con el **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** a partir de las conversaciones y de esta manera exploren y descubran sonidos de su entorno para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** en el **estudio de casos**.

celular

Así mismo les recuerda las normas de convivencia para el bienestar familiar ante la emergencia sanitaria.

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Problematización:

- La docente en formación continua con el acompañamiento, y monitoreo problematizando con una pregunta:
 - **¿Te gustaría escuchar sonidos que hay a tu al rededor?**
 - **¿Conoces algunos sonidos que podemos imitar?**
 - **¿Tú crees que todos los sonidos serán iguales?**

Análisis de información:

- La docente en formación pide a las niñas y los niños que escuchen el cuento **“Con los ojos abiertos yo escucho”** con los integrantes de su familia.
- La docente en formación envía un video del cuento **“Con los ojos abiertos yo escucho”**



Desarrollo	<p>¿Qué escuchaste? ¿De dónde proviene? ¿Será de una persona, de un animal o de un objeto? ¿Qué sonidos fueron los que más te gustaron? ¿Cuáles no te gustaron?</p> <p style="text-align: center;">Acuerdos o toma de decisiones:</p> <p>- La docente en formación concretiza los aprendizajes donde los estudiantes reflexionen y se comprometan a contar el cuento con sus propias palabras, lo que más le gusto del cuento para la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común, contribuyendo con el cuidado y la prevención del Coronavirus así mismo cumplir sus acuerdos en familia.</p>	Teléfono (móvil)
	<p>La docente en formación realiza la retroalimentación a los estudiantes, con llamadas telefónicas, realizando interrogantes de acuerdo guía de aprendizaje.</p> <p>¿Conoces algunos de estos sonidos que nos presenta el cuento? ¿Cómo hizo la niña para escuchar todos esos sonidos?</p> <p>Metacognición:</p> <p>La docente en formación realiza las siguientes interrogantes a los estudiantes para verificar si el aprendizaje fue asimilado y significativo.</p> <p>¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” ¿Cómo te sentiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”?</p> <p>¿Te gusto el cuento? ¿Qué imágenes observaste en el cuento? ¿En el cuento había distintos sonidos?</p> <p>- La docente en formación se despide de los estudiantes y padres de familia con amabilidad motivándolos a seguir con la próxima actividad recordándoles las medidas preventivas frente al coronavirus.</p>	Celular
Cierre	<p>El monitoreo, acompañamiento, retroalimentación y evaluación formativa se ejecutó estimulando en todo los momentos y procesos pedagógicos y didácticos en la guía de aprendizaje escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimulamos la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.</p>	
<p>Caso: Título: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.</p> <p>Experiencia de aprendizaje: los sonidos de mi al redor.</p> <p>Guía de aprendizaje: “A que suena el Perú”</p> <p>Personal Social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Participa en acciones que promueven el bienestar común)</p> <p>Comunicación: se comunica oralmente en su lengua materna (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores)</p> <p>Psicomotricidad: se desenvuelve de manera autónoma através de su psicomotricidad (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente)</p> <p>Estrategia: cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”</p>		
<p>Problema del caso: Dificultad al identificar los sonidos.</p>		
Objetivo	Estudio del Caso	

<p>Al término del día 27 de octubre del 2021 los niños y niñas se estimularon adecuadamente la Dificultad al identificar los sonidos del cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común.</p>	<p>En la I.E.I N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” donde se realiza las practicas pre profesionales en la modalidad no presencial, la docente en formación del aula de 4 años detecta la dificultad al identificar los sonidos al escuchar el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” estimulando a los niños y niñas en el desarrollo personal y ciudadanía activa (Enfoque derecho) Libertad y responsabilidad</p> <p>Descripción del problema del caso: cuando escuchamos el cuento “con los ojos abiertos yo escucho” se detectó la dificultad al identificar los sonidos la niña Corina del aula de 4 años; al realizar la retroalimentación por llamada con los niños y niñas, al escuchar el cuento, es cuando le toco, identificar los audios que escuchamos en el cuento.</p> <p>De la misma manera nos da a conocer que sus padres no ponen interés en el acompañamiento del proceso de enseñanza aprendizaje de su hija. Considerando de esta manera un problema de caso en la niña, ya que afecta la capacidad al realizar correctamente los movimientos corporales.</p> <p>Estimulación del aprendizaje de estudio de casos</p> <p>En la problematización la niña Carol al participar en la guía de aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” manifiesta sus respuestas de acuerdo a las interrogantes:</p>
---	---

Recomendando

- ¿Te gustaría escuchar sonidos que hay a tu al rededor?
- ¿Conoces algunos sonidos que podemos imitar?
- ¿Tú crees que todos los sonidos serán iguales?

Donde el niño Zhebasthian responde que, si le gustaría escuchar sonidos que hay en su alrededor, también algunos sonidos que podemos imitar la licuadora, abeja, serrucho y muchos más, el niño dice que los sonidos son diferentes y no son iguales donde respondió con ayuda de su mama.

En la **búsqueda de la información** la docente en formación saludando a la docente, padres de familia, niños y niñas, después de ello les hace recordar lo que observaron en la televisión que nos habló de poder hacer distintos sonidos también explorar y descubrir sonidos de nuestro entorno comunicándonos oralmente a partir de conversaciones con nuestra familia.

La docente en formación envía un video del cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”

Bien niños y niñas ahora vamos a ponernos en un lugar adecuado para poder escuchar el cuento con mucha atención.

“con los ojos abiertos yo escucho”

Quando llega el día, me despierto. En el día, con los ojos abiertos, yo escucho: el murmullo del río y las piedras, el silbido del viento en las retamas, el canto de las palomas, a las ovejas pastando y balando, a las ovejas pastando y balando, a mi padre y mi madre en el campo, cantando: “Corre, corre corderito. Cuidadito que te lleve el zorro a su cueva, cuidadito que te lleve el zorro a su cueva”. En la noche, con los ojos abiertos, escucho: al grillo chirriando: “Cri, cri, cri” , las ranas croando: “ croac, croac ” , la respiración de mi madre y los latidos del corazón de mi padre, la lechuza gritando: “pijuy, pijuy” ; la bandada de legles anunciando la helada: “liq, liq, liq” , la voz de mi abuelo contando una historia.

A los padres de familia a que reconozcan los sonidos que escuchan en el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”, los padres de familia apoyaran a sus niños y niñas a identificar cada sonido que escuchan en todo su quehacer diario.

Estrategias: **cuento**

Solución: **cuento** “Con los ojos abiertos yo escucho”

Sustento teórico

Sandoval (2005), La autora citada indica que este tipo de cuentos se caracteriza principalmente por estimular la imaginación a través de una narración literaria donde los personajes que crea el autor son representados en la imaginación del niño generando tantos mundos posibles como niños lean la obra. estimular la dificultad al identificar los sonidos con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la

Cuando llega la noche me abrigo y con sueño, me duermo.

En los **acuerdos y toma de decisiones** para afianzar el aprendizaje de los niños y niñas la docente en formación motiva a que se comprometan a los siguientes acuerdos que llegaron: Muy bien niños y niñas ahora ustedes con su familia escucharán el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” donde aprenderán muchas canciones.

Evaluación formativa

Al detectar el problema, dificultad al identificar los sonidos., durante la guía de aprendizaje escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”, se empleó la estrategia cuento para una buena estimulación y hacer que este aprendizaje sea significativo en la niña y niño, ya que aprendió a identificar los sonidos con la ayuda de su familia.

Retroalimentación: La docente en formación realiza las siguientes interrogantes: ¿Te diviertes leyendo el cuento con tu familia? Si me divertí mucho menciono la misma niña. ¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” aprendí a escuchar distintos sonidos con los ojos abiertos con mi mamá dijo el niño Angus ¿Cómo te sentiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”? me sentí muy bien porque todos leímos el cuento en familia menciono el mismo niño ¿Conoces algunos de estos sonidos que nos presenta el cuento? Si profesora conozco el sonido que hizo el grillo “Cri, cri, cri”, a las ranas croando: “Croac, croac”,

Preguntas, juicio crítico:

La docente en formación al desarrollar la guía de aprendizaje: escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” se aplicó estrategias de solución con cuento para que se comuniquen oralmente a partir de conversaciones, de escuchar historias y de explorar y descubrir sonidos de su entorno.

Estudiantes: ¿Cómo y de qué manera, escuchas el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común**?

Padres de familia: ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” de sus hijos e hijas?

¿De qué manera estimula el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” en la **competencia convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común** de los estudiantes?

Solución del caso:

La docente en formación solucionó el problema detectado Dificultad al identificar los sonidos en la actividad significativa: escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” articulando con las áreas Personal Social: **Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** (Participa en acciones que promueven el bienestar común), el área de Comunicación: **se comunica oralmente en su lengua materna** (Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores) y el área de Psicomotricidad: **se desenvuelve de manera autónoma a través de su**

nueva modalidad **psicomotricidad** (comprende su cuerpo y se expresa corporalmente) para lograr el educativa no desempeño en los niños y niñas. presencial.

Palabras claves: Aprendizaje, juegos, estimulación, acompañamiento pedagógico y retroalimentación.

Referencias bibliográficas:

<https://eduimpulsa.com/la-teoria-sociocultural-de-vigotsky/>

Deconstrucción:

Logros: Logros: La Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” – Ccollana donde realice mis prácticas pre profesionales como docentes en formación logre llevar a cabo la guía de aprendizaje en coordinación con la docente de aula lo cual le permitió estimular a los estudiantes con el **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** Así mismo logre orientar a los padres de familia de la importancia del acompañamiento pedagógico para estimular la movilización de capacidades **Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes y Participa en acciones que promueven el bienestar común.** Otro de mis logros fue ser creativa, motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje para estimular la **convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común** con **cuentos y juegos.**

Dificultades: Se observó poca disposición de tiempo de los padres de familia para el acompañamiento y monitoreo de sus hijos e hijas.

No se pudo realizar la retroalimentación con algunos de los estudiantes ya que no observaban la Televisión dificultando la retroalimentación para verificar si los estudiantes han sido estimulados en la competencia **convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.**

Mejora Continua: Mejorar en las orientaciones con la sensibilización a los padres de familia para la disposición de tiempo en el acompañamiento y monitoreo oportuno de sus hijos e hijas.

Pregunta Dirigida a los Niños y niñas ¿Cómo y de qué manera, escucha el **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?**

Pregunta Dirigida a Padres de Familia ¿Cómo y de qué manera se involucra usted en el **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** de sus hijos e hijas?

Preguntas Dirigidas a Docentes ¿De qué manera estimula el **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** en la **competencia convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común** de los estudiantes?



Docente de Aula de la IEI

Docente de la Práctica

Formador(a) practicante

4.10.1. Análisis y Categorización del Diario de Campo de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación – Práctica.

Experiencia de Aprendizaje: Jugando y contando “A que suena el Perú” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Guía de Aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Metodología: Articulación practica - investigación estudio de casos (cualitativa)

- **Problema:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

- **Solución:** Estrategia cuentos y juegos.

Estándar: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos..	Colabora con su familia para escuchar el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Colabora en familia y escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones o escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Participa en conversaciones o diálogos sobre los sonidos o música que descubre, o sobre las historias que escucha. Se mantiene, por lo general, en el tema de conversación el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”

		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza las acciones de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Expresa movimiento al desenvolverse de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Enfoques de las áreas.	Personal Social.	Desarrollo personal y ciudadanía activa.			
	Comunicación	Comunicativo			
	Psicomotriz.	Corporeidad			
Competencia Transversal	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Crea objetos virtuales en diversos formatos 	Enfoque: Alfabetización y mediación interactiva		
Competencia Transversal	-Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> - Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje 	Enfoque: Meta cognitivo auto regulado		
Enfoques Transversales	Valor:	Actitud:			

Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconociendo el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	El docente promueve que los niños y las niñas reconozcan que los alimentos de su comunidad pueden ser conservados en lugar de desecharlos.

Secuencia Metodológica		
Momentos	Descripción de la Actividad	Categorización

Siendo las 8:00 am la docente en formación coordina con la docente de aula, para continuar con el acompañamiento del aprendizaje de los niños y niñas en la experiencia de aprendizaje: **Jugando y contando** "A que suena el Perú" para estimular la competencia **convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos**. con la guía de aprendizaje: Escucha el **cuento "Con los ojos abiertos yo escucho"** para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos**.

A las 8:30 am La docente en formación saluda a los padres de familia, invitándoles a realizar las actividades rutinarias como:

- El rezo.
- Saber ¿cómo está el día de hoy? a través de la canción "ventanita".
- Registrar la asistencia con la canción "palo palito".

Mediante audios del grupo de WhatsApp, en seguida invitándoles a observar la televisión de "Aprendo en casa".

Inicio

Ventanita, ventanita
ventanita de mi hogar
Yo te miro, tú me dices
cómo está el día hoy
Si este nublado,
Si hace frío
O ha salido el señor Sol
Ventanita, ventanita
Dímelo por favor



Motivación

**Palo palito palo
palo palito sí
mi palito se me ha perdido
y dime quién está aquí.
¿Cómo se llamas?**



A las 8:40 am los estudiantes empezaron a reportarse con la ayuda de sus madres de familia a través de audios donde se observó que solo un niños registro sus asistencia por un audio mensaje de WhatsApp.

A las 8:50 am, la docente en formación envía un video de una canción titulado “El sonido de los animales” para motivar a los estudiantes invitándoles a que puedan atender el programa aprendo en casa.

“El sonido de los animales”

Vamos a jugar a los animales Vamos a jugar a los animales
 Vamos a jugar a los animales Vamos a escucharlos, tú y yo
 Dime si tú sabes cómo hace el perro Vamos a escucharlo, tú y yo
 Dime si tú sabes cómo hace la vaca Vamos a escucharla, tú y yo
 Dime si tú sabes cómo hace el borrego Vamos a escucharlo, tú y yo
 Vamos a jugar a los animales Vamos a escucharlos, tú y yo
 Dime si tú sabes cómo hace la gallina Vamos a escucharla, tú y yo
 Dime si tú sabes cómo hace el pato Vamos a escucharlo, tú y yo

A las 9:35 am envié un audio a través del grupo de WhatsApp a los niños y niñas realizando las siguientes interrogantes para recoger los saberes previos: **¿Te gusto la canción? ¿Qué animales produjeron sonidos? ¿Cuántos animales produjeron sonidos? ¿De qué animal te gusto más el sonido?** Donde el niño ANGUS respondió que si le gusto la canción la cual canto con toda su familia, los animales que hicieron sonidos fueron el perro, pato y gallina, el sonido que más le gusto es de la gallina (coc, coc, coc).

Recojo de Saberes
Previos

A las 9:40 am continúe con la problematización a los estudiantes de este modo generando conflicto cognitivo con la interrogante:

¿Qué son capaces de hacer con los sonidos que descubren? Donde la niña Fiorella respondió que con los sonidos que descubren pueden hacer movimientos con todo el cuerpo demostrando con toda su familia.

Conflicto
Cognitivo

A las 9:45 am presento el propósito de aprendizaje: Que las niñas y los niños se comuniquen y expresen oralmente con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” a partir de las conversaciones y de esta manera exploren y descubran sonidos de su entorno para estimular la **competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común** en el estudio de casos.

Así mismo les recuerdo las normas de convivencia para el bienestar familiar ante la emergencia sanitaria.

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp



Propósito de Aprendizaje

A las 9:50 am continúe con los procesos didácticos, generando conflicto cognitivo en los niños y niñas mediante con una interrogante:

- **¿Te gustaría escuchar sonidos que hay a tu al rededor?**
- **¿Conoces algunos sonidos que podemos imitar?**
- **¿Tú crees que todos los sonidos serán iguales?**

Donde el niño Zhebastian responde que si le gustaría escuchar sonidos que hay en su alrededor, también algunos sonidos que podemos imitar la licuadora (rururururu), abeja (sum sum sum), serrucho (cuchu cuchu) y muchos más, el niño dice que los sonidos son diferentes y no son iguales donde respondió con ayuda de su mama.

Problematización

A las 10:00 am la docente en formación saludando a la docente, padres de familia, niños y niñas, después de ello les hace recordar lo que observaron en la televisión que nos habló de poder hacer distintos sonidos también explorar y descubrir sonidos de nuestro entorno comunicándonos oralmente a partir de conversaciones con nuestra familia.

La docente en formación envía un video del **cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”**

Bien niños y niñas ahora vamos a ponernos en un lugar cómodo y adecuado para poder escuchar el cuento mucha atención.



“con los ojos abiertos yo escucho”



Desarrollo

Cuando llega el día, me despierto. En el día, con los ojos abiertos, yo escucho: el murmullo del río y las piedras, el silbido del viento en las retamas, el canto de las palomas, a las ovejas pastando y balando, a las ovejas pastando y balando, a mi padre y mi madre en el campo, cantando: “Corre, corre corderito. Cuidadito que te lleve el zorro a su cueva, cuidadito que te lleve el zorro a su cueva”.

En la noche, con los ojos abiertos, escucho: al grillo chirriando: “Cri, cri, cri” , las ranas croando: “ croac, croac ” , la respiración de mi madre y los latidos del corazón de mi padre, la lechuza gritando: “pijuy, pijuy” ; la bandada de legles anunciando la helada: “liq, liq, liq” , la voz de mi abuelo contando una historia.

Cuando llega la noche me abrigo y con sueño, me duermo.

Análisis de la Información

A las 11: 00 - La docente en formación concretiza los aprendizajes donde los estudiantes reflexionen y se comprometan a escuchar el cuento para la **convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común**, contribuyendo con el cuidado y prevención de la Coronavirus así mismo cumplir sus acuerdos en familia.

Acuerdos y
Toma de
Decisiones

A partir de las 03:00 pm realice la retroalimentación a los estudiantes, con llamadas telefónicas, realizando interrogantes de acuerdo a la guía de aprendizaje. La docente en formación realiza las siguientes interrogantes a los estudiantes para verificar si el aprendizaje fue asimilado y significativo. **¿Qué cantamos?** El niño Angus responde, que cantamos el sonido de los animales **¿leíste el cuento con tu familia?**, con toda mi familia leí el cuento con los ojos abiertos yo escucho dijo la niña Luhana **¿Te diviertes leyendo el cuento con tu familia?** Si me divertí mucho menciono la misma niña. **¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”** aprendí a escuchar distintos sonidos con los ojos abiertos, con mi mama dijo el niño Angus **¿Cómo te sentiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”?** me sentí muy bien porque todos leímos el cuento en familia menciono el mismo niño **¿Conoces algunos de estos sonidos que nos presenta el cuento?** Si profesora conozco el sonido que hizo el grillo “Cri, cri, cri”, a las ranas croando: “Croac, croac”, **¿Cómo hizo la niña para escuchar todos esos sonidos?** En el día, con los ojos abiertos, yo escucho: el silbido de las retamas, el canto de las palomas, a las ovejas pastando y balando, al perro ladrando dijo el niño Angus.

En cada llamada de retroalimentación oriento a los padres de familia para que sigan ayudando a sus hijos e hijas en el logro de sus aprendizajes de acuerdo a las actividades realizadas. Así mismo me despido de los estudiantes y padres de familia con amabilidad motivándolos a seguir con la próxima actividad recordándoles las medidas preventivas frente al Coronavirus.

El monitoreo, acompañamiento, retroalimentación y evaluación formativa se ejecutó estimulando en todo los momentos y procesos pedagógicos y didácticos en la guía de aprendizaje escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos**.

Deconstrucción:

Logros: Los niños y niñas participan e interactúan construyendo normas, asumiendo acuerdos y leyes al realizar la grabación del video, interactuando con la mayoría de las personas de su entorno familiar, con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”, participando en acciones que promueven un bienestar común, del mismo modo cumpliendo al enviar sus trabajos de manera oportuna haciendo el uso de la TICs adecuadamente.

Dificultades: Los niños y niñas no participaron para responder las preguntas mediante el WhatsApp ya que los padres de familia no disponen de tiempo porque se encuentran en el trabajo para apoyar durante el proceso de su aprendizaje y otros tienen dificultades con la señal de internet.

Reconstrucción:

Logro Mejorado: Esta actividad de la “escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” en familia para estimulamos la **competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos**. fue muy significativa ya que todos los niños y niñas conocen esta costumbre porque se practica en la comunidad, asimismo el niño Cristian realizó el juego en ayuda de su hermano.

4.10.2. Ficha de Observación de Estudio de Casos de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación – Práctica.

Experiencia de Aprendizaje: Jugando y contando “A que suena el Perú” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Guía de Aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

Metodología: Articulación practica - investigación estudio de casos (cualitativa)

- **Problema:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

- **Solución:** Estrategia cuentos y juegos.

Estándar: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos.	Colabora con su familia para escuchar el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Colabora en familia y escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones o escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Participa en conversaciones o diálogos sobre los sonidos o música que descubre, o sobre las historias que escucha. Se mantiene, por lo general, en el tema de conversación el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”

Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza las acciones de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Expresa movimiento al desenvolverse de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Enfoques de las áreas.	Personal Social.	Desarrollo personal y ciudadanía activa.			
	Comunicación	Comunicativo			
	Psicomotriz.	Corporeidad			
Competencia Transversal	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	- Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Crea objetos virtuales en diversos formatos	Enfoque: Alfabetización y mediación interactiva		
Competencia Transversal	-Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Enfoque: Meta cognitivo auto regulado		
Enfoques Transversales	Valor:	Actitud:			
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconociendo el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.			
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	El docente promueve que los niños y las niñas reconozcan que los alimentos de su comunidad pueden ser conservados en lugar de desecharlos.			

4.10.3. Lista de cotejo de estudio de caso de la experiencia de aprendizaje “aprendo en casa” investigación – práctica.

Experiencia de Aprendizaje: Jugando y contando “A que suena el Perú” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.					
Guía de Aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.					
Metodología: Articulación practica - investigación estudio de casos (cualitativa)					
- Problema: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Solución: Estrategia cuentos y juegos.					
Estándar: Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes					
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales y espacios compartidos..	Colabora con su familia para escuchar el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Colabora en familia y escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones o escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Participa en conversaciones o diálogos sobre los sonidos o música que descubre, o sobre las historias que escucha. Se mantiene, por lo general, en el tema de conversación el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”

		<ul style="list-style-type: none"> Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza las acciones de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”	Expresa movimientos al desenvolverse de manera autónoma con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”
Enfoques de las áreas.	Personal Social.	Desarrollo personal y ciudadanía activa.			
	Comunicación	Comunicativo			
	Psicomotriz.	Corporeidad			
Competencia Transversal	-Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales - Gestiona información del entorno virtual - Crea objetos virtuales en diversos formatos 	Enfoque: Alfabetización y mediación interactiva		
Competencia Transversal	-Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> - Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje 	Enfoque: Meta cognitivo auto regulado		
Enfoques Transversales	Valor:	Actitud:			
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Reconociendo el valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.			

Indicadores de Evaluación			Zhebastian		
A (Logrado)	B (Proceso)	C(Inicio)	SI	NO	Observaciones
Nº	Items				
Inicio					
1	El cación “el sonidos de los animales” genera motivación y expectativa de los estudiantes.		X		
2	Utiliza la técnica de lluvia de ideas para activar los saberes previos ¿Te gustó la canción?, ¿Qué animales emitieron sonidos?, ¿Cuántos animales emitieron los sonidos? y ¿De cuál de los animales su sonido te gusto más?para Interactuar con todas las personas en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.			X	
3	Genera conflicto cognitivo con las interrogantes ¿Les gustaría producir los sonidos que descubren? ¿Cómo?		X		
4	Presenta la combinación de capacidades y desempeños programados y el título de la experiencia de aprendizaje: Escucha el cuento “ Con los ojos abiertos yo escucho ” para estimular la competencia convive y participa democrática en la búsqueda del bien común en el estudio de casos .			X	
Desarrollo					
5	Problematiza la actividad mediante preguntas ¿Te gustaría escuchar sonidos que hay a tu alrededor?¿Conoces algunos sonidos que podemos imitar?, ¿Tú crees que todos los sonidos serán iguales?, para estimular la competencia Convive y participa democrática en la búsqueda del bien común		X		
6	Participa con ayuda de su familia en el cuento “ Con los ojos abiertos yo escucho ” de manera autónoma para estimular la competencia Convive y participa democrática en la búsqueda del bien común			X	
7	Se relaciona y participa en el cuento, interactuando con las demás personas en los acuerdos familiares para estimular la competencia Convive y participa democrática en la búsqueda del bien común		X		
Cierre					
8	Genera reflexión deconstrucción y reconstrucción metacognitiva pertinente en los niños y niñas estudiando casos con la estrategia cuento “ Con los ojos abiertos yo escucho ” para que reconozcan los sonidos que hay a su alrededor, para estimular la competencia Convive y participa democrática en la búsqueda del bien común			X	
9	Desempeños e instrumentos de evaluación son adecuadas “Responde a los criterios de evaluación”		X		

4.11. Triangulación de Datos de las Experiencias de Aprendizaje.

Resultados Esperados	Desempeños de Resultado	Fuentes de Verificación
Estudiantes estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en las experiencias de aprendizaje con estrategias innovadoras “cuentos y juegos”.	Estudiantes interactivos en las experiencias de aprendizaje estimuladas en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el proceso de enseñanza aprendizaje.	-Ficha De Observación. -Lista De Cotejo. -Diario De Campo.
Ficha de Observación	Lista de Cotejo	Diario de Campo
<p>Durante la ejecución de las 17 experiencias de aprendizaje con los niños y niñas de 3, 4, y 5 años se ejecutó el estudio de casos con las estrategias innovadoras “cuentos y juegos”, donde los estudiantes han sido estimulados progresivamente en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y al participar en acciones que promueven el bienestar común autorregulando sus emociones en el proceso de aprendizaje.</p> <p>El grupo de investigación utilizó la ficha de observación para describir el estudio de casos en la ejecución de la práctica - investigación con las estrategias innovadoras “cuentos y juegos”. En el estudio de casos de la experiencia de aprendizaje: Escucha el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, se logró estimular las necesidades y experiencias en las distintas manifestaciones del lenguaje con la estrategia cuento, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</p>	<p>INICIO:</p> <p>De acuerdo a las observaciones de las docentes en formación, indicamos que durante la ejecución de las 17 experiencias de aprendizaje empleamos estrategias innovadoras, “cuentos y juegos” con intención de que participen en acciones que promueven el bienestar común al identificar los sonidos con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”, con la canción “los sonidos de los animales” y juego de “tumba lata”, para despertar el interés de los estudiantes mediante la participación durante los momentos, procesos pedagógicos y procesos didácticos, explorando y rescatando los saberes previos de los estudiantes con la técnica lluvia de ideas, con interrogantes adecuadas a la edad de cada estudiante.</p> <p>En el proceso pedagógico de la problematización se utilizaron preguntas para generar conflictos cognitivos en los estudiantes; las respuestas fueron inmediatas.</p> <p>En el momento de presentar el propósito de aprendizaje significativo para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>La docente en formación anticipa mediante el diálogo los acuerdos de las normas de convivencia juntamente con los estudiantes, llegando al acuerdo de respetar y la participar entre compañeros.</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>INICIO:</p> <p>En las 17 experiencias de aprendizaje, se pone en práctica las diferentes estrategias de aprendizaje teniendo en cuenta la modalidad no presencial en el marco del enfoque intercultural a las 08:30 a. m. realizamos las actividades permanentes y, de inmediato, se inicia con la ejecución de la experiencia de aprendizaje, motivando con una canción “los sonidos de los animales” que promuevan el desenvolvimiento oral y corporal en los niños y niñas, la canción consiste que cada niño manifieste los sonidos onomatopéyicos de los animales. Posteriormente, para explorar los saberes previos de los estudiantes y contenidos que se abordará en la experiencia de aprendizaje con las interrogantes correspondientes, con la técnica de lluvia de ideas, ¿De qué trataba la canción? Y respondieron “De los sonidos que hacen los animales” seguimos con las preguntas ¿Les gustó la canción? La niña Mia respondió: “Sí me gustó mucho porque hicimos los sonidos que hacen los animales guau guau como el perro, muuuu muuuu como la vaca.</p> <p>Al realizar el conflicto cognitivo en los niños y niñas con una pregunta ¿Cómo podemos descubrir los sonidos? Ellos respondían “golpeando una pelota, aplaudiendo, gritando”. El propósito de la experiencia de aprendizaje con las estrategias cuentos y juegos es que las niñas y los niños se comuniquen y expresen oralmente con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” a partir de las conversaciones y</p>

comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente. Comenta lo que le gusta o disgusta de personas, personajes transmitiendo sus emociones, percepciones y pensamientos llevando un proceso continuo de desarrollo biológico cognitivo y afectivo sin hacer distinciones discriminatorias entre varones y mujeres del cuento en la interacción con sus padres, involucrándose con la familia y docente, donde se percibió el incentivo personal y ciudadanía activa con el enfoque intercultural, en la participación en acciones que promueven el bienestar común para estimular la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común en el proceso de aprendizaje.

En relación a la estimulación de la participación en acciones que promueven el bienestar común durante la ejecución de las 17 experiencias de aprendizaje, en el estudio de casos con las estrategias: cuentos y juegos observamos una estimulación óptica y progresiva en los estudiantes obteniendo como resultado final a 2 niños y niñas que se encuentran en la escala de calificación AD, equivalente al 4%, 43 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A, equivalente al 96% y no habiendo ningún niño y niña en la escala de calificación B y C. En cuanto a la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, en el proceso de aprendizaje demostrando su participación en acciones que promueven el bienestar común, tomando

Para iniciar los procesos didácticos del Área de Personal Social en la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, observamos que las estrategias cuentos y juegos están articuladas con las capacidades del área de comunicación utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, de la misma manera el área de psicomotricidad comprendiendo su cuerpo y expresándose corporalmente.

En primer lugar, enviamos unas imágenes por el grupo de WhatsApp, luego cantamos una canción titulada “los sonidos de los animales” para que puedan poner en cuestión la situación problemática generando capacidades de estrategia de solución que ayudan a resolver una situación.

Para lograr un aprendizaje significativo se analiza, contrasta la información buscada y escucha el cuento utilizando recursos de acuerdo a las características de cada edad de los estudiantes estimulando la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes de 03, 04 y 05 años al convivir y participar democráticamente y cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumplen con sus deberes y se interesan por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa, propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes, y a la utilización de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, para comprender su cuerpo y expresarse corporalmente, de esta manera se estimuló con las estrategias innovadoras cuentos y juegos, desarrollando el enfoque intercultural.

El grupo de investigación realiza la evaluación de toda la experiencia de aprendizaje para absolver las dudas de los

de esta manera exploren y descubran sonidos de su entorno para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de casos.

DESARROLLO

La docente en formación se organiza con los niños y niñas para empezar la experiencia de aprendizaje con la estrategia cuento. Primero presentó un video contando el cuento para que los niños y niñas puedan escuchar y manifestar los sonidos. Para estimular la convivencia y participación democrática en el proceso de aprendizaje. “Cuando llega el día, me despierto. En el día con los ojos abierto yo escucho: el murmullo del río y las piedras, el silbido del viento en las retamas, el canto de las palomas, a las ovejas pastando y balando veeee veeee, al perro ladrando guauuu guauuu, a mi padre y mi madre en el campo cantado, corre corre corderito cuidadito que te lleve el zorro a su cueva cuidadito que te lleve el zorro a su cueva, en la noche con los ojos abiertos escucho el grillo chirriando criii criii criii, las ranas croando, croak croak, la respiración de mi madre y los latidos del corazón de mi padre, la lechuza gritando pijuiii pijuii, la bandada de legles anunciando la helada liq liq liq, la voz de mi abuelo contando una historia, cuando llega la noche me abrigo y con sueño me dueeermo” y Colorín colorado este cuento “Con los ojos abiertos yo escucho” ha terminado.

Enseguida la docente en formación comienza a interrogar a los niños y niñas acerca del video observado. ¿Qué observaron en el video? Y respondieron “El cuento con los ojos abiertos yo escucho” ¿De qué trata el cuento? “De los sonidos que escuchamos, cuando el perro dice guau guau y también al búho por las noches.”. Después la docente en formación pregunto ¿Qué son los sonidos? ¿Qué sonidos escuchaste?, los estudiantes respondieron, que los sonidos son cuando hacemos ruido y lo escuchamos. Y siempre

conciencia al participar en los cuentos y juegos utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica en las tres edades. Obteniendo como resultado que 1 estudiante se encuentran en la escala de calificación AD, equivalente al 2%, 44 niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A, equivalente al 98% y no habiendo ningún niño y niña en la escala de calificación B y C. Finalmente, en el consolidado de este instrumento la mayoría de los estudiantes han obtenido la escala de calificación “logro esperado” con respecto a cada desempeño.

estudiantes que lleve a estimular el aprendizaje a través de trabajos manuales propio de la actividad.

CIERRE

El grupo de investigación al realizar la retroalimentación para afianzar el aprendizaje de los estudiantes, a través interrogantes, logrando de esta manera el desempeño en los estudiantes al realizar actividades cotidianas con sus familiares y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información, para estimularla competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, utilizando los recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, para comprender su cuerpo y expresarse corporalmente con las estrategias cuentos y juegos

escuchamos los sonidos de las motos, el ruido de la televisión y cuando llora alguien.

La docente en formación junto a los niños y niñas repite el cuento haciendo uso de los (recursos verbales y no verbales) gestos, ademanes, expresándose corporalmente, asimismo imitando los sonidos que escucharon.

Hoja de estimulación: “Encierre en un círculo el personaje principal del cuento”

CIERRE:

Cuando se retroalimentó la experiencia de aprendizaje lo mejor fue en la pregunta ¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”? ellos respondieron: me divertí y estaba muy bonito y le conté a toda familia.

Los niños y niñas responden a las interrogantes ¿Qué aprendiste hoy con el cuento “Con los ojos abiertos yo escucho”? Todos respondieron “aprendimos a escuchar los sonidos y hacer los sonidos que hacen los perritos”.

Conclusión

En el consolidado de este instrumento evidenciamos que los niños y niñas de 3, 4 y 5 años han alcanzado la escala de calificación A (logro esperado) y algunos estudiantes AD (logro destacado) en la estimulación del problema observado poca participación en acciones que promueven el bienestar común asimismo en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, por haber estimulado con las estrategias innovadoras cuentos y juegos.

Conclusión

Por lo tanto, este instrumento nos ayuda a validar el trabajo de investigación porque en el estudio de casos de las estrategias: cuentos y juegos en las experiencias de aprendizaje, logramos que los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” - Ccollana reconozcan la importancia de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en las diferentes formas de aprendizaje con las diferentes estrategias de aprendizaje de estimulación a los estudiantes

Conclusión

El grupo de investigación reflexionó en cada práctica pedagógica deconstruyendo y reconstruyendo para estimular a los estudiantes en las estrategias cuentos y juegos, en todo el proceso de enseñanza aprendizaje de las 17 experiencias de aprendizaje con experiencias de aprendizaje, explicando e interpretando los episodios críticos y relevantes asimismo mejorado su propia práctica para solucionar el problema.

Conclusiones

El estudio de casos aplicados en los cuentos y juegos, como estrategias en la ejecución de las experiencias de aprendizaje en práctica e investigación con la experiencia de aprendizaje e instrumentos (ficha de observación, lista de cotejo y diario de campo) se estimuló en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, de los estudiantes demostrando que la mayoría de ellos están en la escala de calificación logro esperado y algunos en el nivel superior de logro destacado, desmostando la estimulación participando en acciones que promueven el bienestar común, utilizando recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, comprendiendo su cuerpo y expresandose corporalmente desarrollándose de manera autónoma a través de su motricidad y ciudadanía activa en el enfoque intercultural.

4.12 Sistematización de otras acciones

4.12.1 Talleres de capacitación a los docentes (evidencias) rutas.

Taller de sensibilización Dirigido a los Docentes de la Institución Educativa N°914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Coracora.

Formadora de Investigación : Melchora Rosalbina Lujan López.

Formadora de práctica : Fanny Vitali San Miguel Anampa

Director de la institución educativa inicial:

Ingrid Álvaro Espinoza.

Docentes de aula:

- **Prof.** Josefina Llamas Mendoza (3 años)
- **Prof.** Ingrid Álvaro Espinoza (5 años)
- **Prof.** Liduvina Bautista Meza (4 años)

Docentes en formación :

- López Huamani Sandra Roxana
- Ríos Medina Marjorie Rosa
- Rojas Ramírez Karolay Bryseida

Título del Trabajo de Investigación Cualitativa.

“Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I.E.I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” CcollanaCoracora-2021.”

Fundamentación:

El sistema educativo viene realizando un conjunto de reformas en la Educación Básica Regular de gran magnitud que se vienen procesando desde hace pocos años con el objetivo general, que en el proceso de enseñanza – aprendizaje garantiza una educación inclusiva, equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos, logrando desarrollar las competencias en los estudiantes, siendo participes los niños y niñas, docentes, padres de familia y la comunidad. El grupo de investigación ha considerado resolver el problema, poco control emocional de los niños y niñas porque es importante que los docentes intervengan en la solución del problema que radica en la I.E. es por eso que se aplican las estrategias: cuentos y juegos para estimular de manera adecuada la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común,

teniendo en cuenta las teorías psicopedagógicas de Lev Vygotsky, Howard Gardner y Jean Piaget, donde se estimularon las Áreas de Personal Social, Comunicación y Psicomotriz.

El grupo de investigación del Programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe realizara taller de sensibilización para los docentes en el poco control emocional de los niños y niñas y las estrategias: Cuentos y Juegos, para así garantizar el desarrollo integral de los niños y niñas de 3, 4 y 5 años. Este taller se realizó con el fin de que los docentes apliquen adecuadamente las estrategias: Cuentos y Juegos en las experiencias de aprendizaje. La actividad estará a cargo del equipo de investigación

Objetivo Específico de Estudio de Casos:

Describir los casos ejecutados con cuentos y juegos como estrategia en los talleres de capacitación a los docentes para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

Hipótesis Específico de Estudio de Casos:

El estudio de casos aplicados a los cuentos y juegos en la ejecución de los talleres de capacitación para docentes favorecerá la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.

Delimitación de la Investigación:

El proyecto de investigación de Estudio de Casos tiene como alcance en la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”, ubicado en el barrio de Ccollana, distrito de Coracora, Provincia de Parinacochas, Departamento de Ayacucho.

Determinación de Estudio de Casos:

El estudio de caso de los cuentos y juegos ejecutados en los talleres de capacitación para los docentes en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.

Diagrama de Gantt de Estudio de Casos:

Actividad de estudio de casos.	Tarea:	Recursos.	Grupo de investigación.
Estudio de casos de los cuentos y juegos en la ejecución de los talleres de capacitación a los	-Estudio del plan de casos de la capacitación a los docentes.	Materiales recursos: ❖ Laptop ❖ Videos	--Docentes de práctica. -Docente de investigación.

docentes para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.	- Estudio de casos en la ejecución de la capacitación de las estrategias: Juegos y cuentos. - Estudio de la evaluación de casos.	❖ Audios. ❖ Fotos
--	---	----------------------

Evaluación de Estudio de Casos:

- **Estudio de Casos de Desempeño de Proceso.**

Actividades de Estudio de Casos	Metas	Fuentes de Verificación
Describir el estudio de casos del cuento y juego como estrategia en los talleres de capacitación a los docentes para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas.	10 casos entre sociales, psicológico y educativos.	-Programación de estudio de casos desarrollados. - -Fotografías. - -Videos - -Informes.

- **Estudio de Casos de Desempeño de Resultado.**

Estudio de resultados de estudio de casos	Desempeño de resultado	Fuentes de verificación
Describir el estudio de casos del cuento y juego como estrategia en los talleres de capacitación a los docentes para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.	Descripción de casos de la aplicación de estrategias: cuentos y juegos que se estimularon en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Entrevista - Encuesta - Guía de observación. - Diario de campo

Ruta del Taller de Sensibilización para Docentes N°1

Actividad: Describir los talleres de capacitación dirigida a los docentes con estrategias: cuentos y juegos en los talleres de capacitación a los docentes para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.

Objetivo Específico: Describir los casos ejecutados con los cuentos y juegos en los talleres de capacitación a los docentes para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.

Desempeño: Reflexiona y aplica las estrategias: cuentos y juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en los niños y niñas.

Fecha:

Caso: En la I.E.I. N°914 "Dalia Vásquez Mendoza" donde se realizan las prácticas pre profesionales, docente en formación detecta la poca conectividad de los padres de familia, lo cual genera en sus hijos e

hijas la poca participación en la actividad del día, juego de "tumba lata" se visualiza que no están estimulados en la competencia convive y participas democráticamente en La Búsqueda del bien común y el enfoque intercultural con su valor de Respeto a la identidad cultural, las docentes en formación realizan la problematización a través de Lluvia de ideas sobre, el juego de "tumba latas" donde uno de los docentes manifiesta qué mucho de los padres de familia son concedores del juego pero no lo practican con sus hijos e hijas, es por ello que no se divirtieron en familia, por otro lado las docentes manifiestan que muchos padres de familia no cuentan con el acceso a internet con alta intensidad es por ello que se producen problemas de conectividad, Por lo cual las docentes en formación realizan el taller de sensibilización denomina "Relatamos cuentos para conocer sobre los juegos "Tumba lata" para sensibilizar la convivencia y participación democrática en La Búsqueda del bien común, dando inicio con una motivación de las docentes en formación relatando un cuento sobre "la historia del juego", luego realiza la ponencia sobre la importancia de convivir con otros, respetando las diferencias tanto culturales, de creencias y costumbres al compartir con los demás, en la competencia convive y participa democráticamente en La Búsqueda del bien común. Asimismo, invita a los docentes a conocer un cuento para conocer más sobre el juego, al realizar el taller, las docentes de la institución reconocieron que es importante la interacción que deben tener los padres de familia con sus hijos e hijas. Así mismo la buena conectividad para el proceso de enseñanza aprendizaje. Docentes sensibilizados en la competencia convive y participa democráticamente en La Búsqueda del bien común teniendo en cuenta la conciencia del respeto a la identidad cultural con los niños y niñas, asumiendo acuerdos, normas y leyes al interactuar con sus pares, respetando el rol que les corresponde de manera Autónoma a través de los medios de comunicaciós.

Hora	Estrategias	Respuestas	Recursos	Productos
3:00	<ul style="list-style-type: none"> - Saludo a los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 914 "Dalia Vázquez Mendoza" - El grupo de investigación motiva a los docentes relatando un cuento sobre "la historia del juego". - Los docentes dan a conocer sus saberes de acuerdo a lo escuchado sobre el cuento. - El grupo de investigación da a conocer el propósito del taller "Estudio de casos de cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común". 	Grupo de investigación.	Laptop Celular Google meet	Docentes capacitados en la descripción de estrategias: Cuentos y Juegos para Estimular de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien común.
4:00	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo de investigación ejecuta las ponencias de la importancia de las estrategias cuentos y juegos para estimular la competencia convive y 			

participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

- Se presenta el PPT con las ideas de las Estrategias: Cuentos y Juegos para estimular la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien común.

Descanso

4:15 - Se realiza los comentarios necesarios y se induce a la conversación con los participantes de los puntos abordados. En todo momento se ejemplifica las estrategias: Cuentos y Juegos para Estimular de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común.

- El grupo de investigación genera la reflexión crítica de las estrategias: Cuentos y Juegos para Estimular la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común.

5:00 - El grupo de investigación cierra la ejecución del taller agradeciendo su participación a los docentes, invitando al siguiente taller.

Grupo de investigación

Laptop
Celular
Google meet

PPT ideas fuerza de la importancia de las estrategias: Cuentos y Juegos para Estimular de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien común.

Fotos del taller de capacitación de los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Ccollana



Las docentes en formación dieron inicio a la capacitación a los docentes para dar a conocer la importancia de estrategias cuentos y juegos para que los docentes estén comprometidos en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. a si mismo apoyen a los niños y niñas.

Estás presentando tu pantalla a los demás

Detener la presentación

16:19 | rjy-gdxt-pmt

Escribe aquí para buscar

17°C Nublado 16:19 22/07/2021

Docentes en formación capacitando a los docentes en la importancia de estrategias cuentos y juegos para que los docentes estén comprometidos en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

MARJORIE ROSA RIOS MEDINA (Tú)

Tania Monica Coronado Huarc... >

Ingrid Alvaro Espinoza >

Otras personas en la reunión (2)

Docentes participando con sus respectivas opiniones, preguntas o dudas, de las estrategias: cuentos y juegos para que estimulen a los niños y niñas en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común. Así mismo, la participación de la directora Ingrid Álvaro Espinoza, dando a conocer lo importante de las estrategias: Cuentos y juegos.

Ruta del Taller N° 2 para Docentes

Actividad: Ejecutar el segundo taller de sensibilización a los docentes sobre la importancia de la estimulación de la atención en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivo Específico: Sensibilizar y capacitar a los docentes en las estrategias: Cuentos y Juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Desempeño: Reflexiona y aplica las estrategias: Cuentos y Juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Fecha:

Hora	Estrategias	Responsables	Recursos	Productos
3:00	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo de investigación saluda cordialmente a los docentes de las Instituciones Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” – Ccollana. - El grupo de investigación da a conocer el propósito del taller “Entrega de la investigación cualitativa estudio de caso con las Estrategias: Cuentos y Juegos que se ha estimulado la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Docentes, niños y niñas, padres de familia demuestran la estimulación de la competencia con las estrategias cuentos y juegos. 		<ul style="list-style-type: none"> Laptop Celular Google meet Power Pont 	<ul style="list-style-type: none"> Docentes capacitados en Estrategias: Cuentos y Juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
4:00	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo de investigación agradece la participación de los docentes y entrega un presente que consta en materiales educativos de las estrategias cuentos y juegos - Se presenta el PPT con las evidencias de la investigación cualitativa de estudio de caso ejecutada en las guías de aprendizaje en la modalidad no presencial “Aprendo en casa” . 	Grupo de investigación		
4:15	<ul style="list-style-type: none"> - El grupo de investigación agradece a la familia de la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” por acogernos a las estudiantes del programa de Educación 		<ul style="list-style-type: none"> Laptop Celular Google meet Power Pont. 	<ul style="list-style-type: none"> PPT ideas fuerza de la importancia de las estrategias: Cuentos y Jogos

<p>Inicial Intercultural Bilingue del Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico “Filiberto García Cuellar”.</p> <p>De la misma manera las docentes en formación se despiden con agradecimiento a cada uno de ellos.</p>	<p>Grupo de investigación.</p>	<p>para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y las teorías psicopedagógicas que sustentan.</p>
<p>5:00</p>		

Ficha de Entrevista de Estudio de Casos a los Docentes

Ficha de Entrevista de Satisfacción del Taller de Capacitación a los Docentes de la Institución Educativa N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” en la Modalidad No Presencial.

- 1- ¿La estrategia Cuentos y Juegos es pertinente para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si

No

¿Por qué?

Los niños y niñas se estimulan en la expresión cuando interactúa, participa y canaliza de esta manera sus emociones y se estimulan también en la interacción con las personas construyendo sus acuerdos (normas, leyes) participando en las acciones que promueven el bienestar entre ellos padres de familia y docente para el bienestar común en el contexto.

- 2- ¿Es importante la investigación cualitativa estudio de casos para la solución de problemas de aprendizajes en los niños y niñas menores de 6 años?

Si

No

¿Por qué?

Si es importante porque permita describir las cualidades para poder solucionar el problema que se ha detectado en los niños y niñas.

- 3- ¿El nivel del logro de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común se estimuló con la estrategia cuentos y juegos descrito en el estudio de casos?

Si

No

¿Por qué?

Si estimuló las estrategias de cuentos y juegos a la competencia ya mencionado, para lograr el nivel de logro

- 4- ¿Las estrategias cuentos y juegos logra (logro) estimular la competencia la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de caso?

Si

No

¿Por qué?

Los niños y niñas si fueron estimulados con las estrategias de cuentos y juegos a la competencia.

- 5- ¿Los recursos virtuales y materiales educativos aplicados en el taller de capacitación son adecuadas para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?

Si No ¿Por qué?

si son adecuados los recursos y materiales que emplearon las docente en formación en la capacitación realizada.

- 6- ¿Las expectativas de los niños y niñas con las estrategias cuentos y juegos en el estudio de casos fueron motivadores durante la practica pedagógica para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si No ¿Por qué?

Si fueron motivadores las estrategias de cuentos y juegos, de esta manera logrando las expectativas de los niños y niñas.

- 7- ¿Actualmente el estudio de caso de la investigación cualitativa con las estrategias cuentos y juegos es innovador para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?

Si No ¿Por qué?

En la actualidad es conveniente por la situación en la cual nos encontramos, ya que la educación es de manera no presencial.

8. ¿Los padres de familia se involucran en la enseñanza y aprendizaje de sus hijos e hijas para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si No ¿Por qué?

En su mayoría posible los padres de familia se involucraron en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos e hijas para de esta manera estimular la dicha competencia.

- 9.- ¿Las guías de aprendizaje con la estrategia “¿Aprendo en casa” promueven el aprendizaje autónomo y la reflexión, para mejorar el desempeño de los niños y niñas en diferentes oportunidades de la practica pedagógica?

Si No ¿Por qué?

Las docentes tienen que realizar las guías de aprendizaje de acuerdo a la necesidad de los niños y niñas para que de esta manera se del trabajo átomo y reflexivo.

- 10.-¿ Usted sitúa las experiencias de aprendizaje de acuerdo a la propuesta por el MINEDU con la estrategia “Aprendo en casa” en la modalidad no presencial?

Si No ¿Por qué?

No son de acuerdo ya que tenemos que contextualizar a la realidad donde nos encontramos.

Fotos del taller de capacitación de los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 914
 “Dalia Vásquez Mendoza”- Ccollana



Las docentes de la institución educativa se sintieron agradecidos por la entrega de materiales que realizaron las docentes en formación, seguidamente explicaron de cuan importante fue el trabo para estimular a los niños y niñas con las estrategias de cuentos y juegos.



Los docente de la institución educativa escenificaron un cuento con los tires dirigido a los niños y niñas, donde demuestra que fueron sensibilizados con las estrategias de cuentos y juegos, a si mismo demuestran la utilización de los materiales que las docente en formación entregaron a la institución educativa



Las docente en formación realizan el brindis de honor por haber cumplido con la entrega de materiales, al mismo tiempo agradeciendo a la directora y plana docente por haber dado la oportunidad de realizar las practicas pre profesionales y brindado su apoyo incondicional en la formación que tenemos.

4.12.2 Taller de sensibilización Dirigido a los Padres de Familia de la Institución Educativa N°914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Coracora.

Formadora de Investigación : Melchora Rosalbina Lujan López.

Formadora de práctica : Fanny Vitali San Miguel Anampa

Director de la institución educativa inicial:

Ingrid Álvaro Espinoza.

Docentes de aula:

- **Prof.** Josefina Llamas Mendoza (3 años)
- **Prof.** Ingrid Álvaro Espinoza (5 años)
- **Prof.** Liduvina Bautista Meza (4 años)

Docentes en formación :

- López Huamani Sandra Roxana
- Ríos Medina Marjorie Rosa
- Rojas Ramírez Karolay Bryseida

Título del Trabajo de Investigación Cualitativa.

“Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I.E.I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” CcollanaCoracora-2021.”

Fundamentación:

El sistema Educativo de nuestro país se ha enfocado en un conjunto de reformas en la Educación Básica Regular planteando EL objetivo general, que en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje se tienen que lograr desarrollar las competencias en los educandos siendo participes los niños y niñas, docentes, padres de familia y la comunidad.

El grupo de investigación ha considerado como problema el poco control emocional a nivel internacional, nacional, regional y no siendo ajeno nuestra localidad, aun mas con la coyuntura del COVID -19 se ve reflejado en los niños y niñas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, siendo fundamental la participación de los padres de familia en la solución del problema, ya que su apoyo es indispensable, siendo ellos quienes interactúan directamente durante la enseñanza y aprendizaje de sus hijos e hijas, motivo por el cual el grupo de investigación realizará talleres de sensibilización en la importancia en los niños y niñas

(como ser individual en relación consigo mismo) y social (como ser en relación con otros). Es la razón por el que se aplicará las estrategias: cuentos y juegos para estimular de manera adecuada en el interés del proceso enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta las teorías psicopedagógicas de Lev Vygotsky, Howard Gardner y Jean Piaget, donde se estimularán los desempeños, en sus respectivas capacidades, competencias en las diferentes Áreas en estudio de Personal Social, Comunicación y Psicomotriz.

Objetivo Específico de Estudio de Casos:

Describir los casos ejecutados con cuentos y juegos como estrategia en los talleres de sensibilización a los padres de familia para el apoyo de la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Hipótesis Específico de Estudio de Casos:

El estudio de casos aplicados a los cuentos y juegos en la ejecución de los talleres de sensibilización para los padres de familia fortalecerá el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Delimitación de la Investigación:

El proyecto de investigación de estudio de casos tiene como alcance en la Institución Educativa Inicial N° 914 Dalia Vásquez Mendoza, en el barrio de Ccollana, distrito de Coracora, provincia de Parinacochas y departamento de Ayacucho

Determinación de Estudio de Casos.

Estudio de casos de los cuentos y juegos en los talleres de sensibilización a los padres de familia sobre la importancia de la estimulación de sus hijos e hijas.

Diagrama de Gantt de Estudio de Casos:

Actividad de estudio de casos.	Tarea:	Recursos.	Grupo de investigación.
Estudio de casos de los juegos y cuentos en los talleres de sensibilización a los padres de familia sobre la importancia de la estimulación de sus hijos e hijas.	<ul style="list-style-type: none"> - Estudio de casos del plan de taller de sensibilización. - Estudio la de convocatoria los padres de familia. - Estudio de casos de la evaluación de los talleres de sensibilización. 	Materiales recursos: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Laptop ❖ Videos ❖ Audios. ❖ Fotos 	<ul style="list-style-type: none"> --Docentes de práctica. -Docente de investigación.

Evaluación de Estudio de Casos:

- **Estudio de Casos de Desempeño de Proceso.**

Actividades de Estudio de Casos	Metas	Fuentes de Verificación
Describir el estudio de casos del Cuento y Juego en la ejecución de talleres de sensibilización a los padres de familia de la importancia de estrategias de sus hijos e hijas	10 casos entre sociales, psicológicos y educativos.	- Videos, filmaciones. -Descripción de la programación y ejecución de a los PPF.

- **Estudio de Casos de Desempeño de Resultados.**

Estudio de resultados de estudio de casos	Desempeño de resultado	Fuentes de verificación
Padres de familia sensibilizados en el Estudio de casos de Cuento y Juego como estrategia en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.	Descripción de casos de los padres de familia del compromiso de que sus hijos e hijas estén estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas,	- Encuesta - Entrevista.

Ruta del Taller N° 1 para Padres de Familia

Actividad: Estudiar los casos en la ejecución del primer taller de sensibilización a los padres de familia sobre la importancia de la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la Búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Objetivos Específicos: Describir los casos ejecutados con los cuentos y juegos en los talleres de sensibilización a los padres de familia para el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Desempeño: Padres de familia que apoyan a sus hijos e hijas con las estrategias: cuentos y juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Fecha:

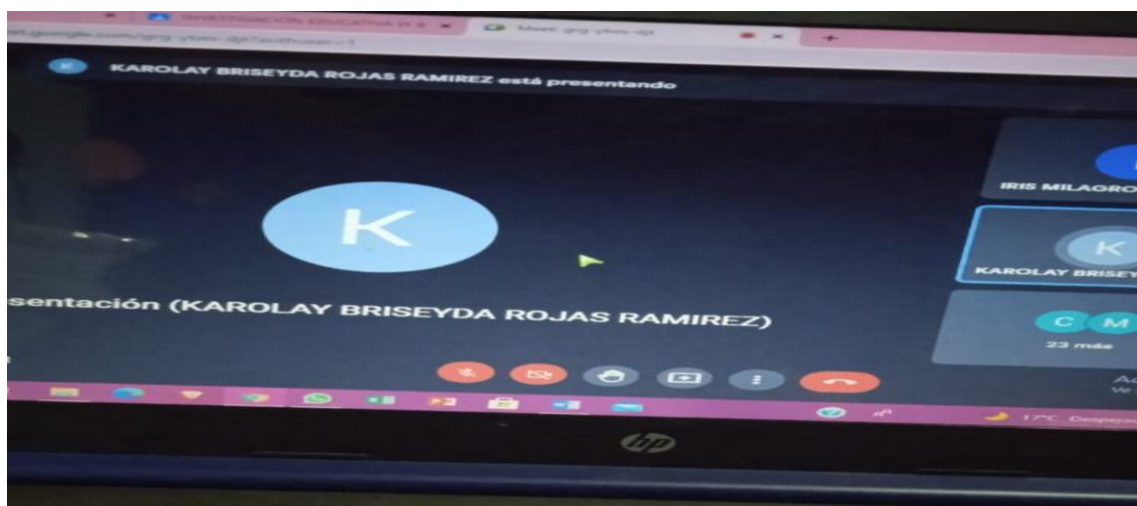
Caso: En la I.E.I. N° 914 "Dalia Vázquez Mendoza" dónde se realiza las prácticas pre profesionales, las docentes en formación detecta la poca conectividad de los padres de familia, lo cual genera en sus hijos e hijas la poca participación en la actividad del día "tumba lata" se visualizó que no están estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la Búsqueda del bien común y el enfoque de intercultural con su valor respeto a la identidad cultural, la docente en formación realiza la problematización a través de Lluvia de ideas sobre "tumba latas", donde uno de los padres de familia manifiesta que nunca diálogo con su hijo sobre de cómo pueden divertirse en familia, ya que no dispone de tiempo por motivos de trabajo y el poco acceso a internet para apoyar a sus hijos e hijas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, Por lo cual la docente información realiza el taller de sensibilización denominado "Relatamos cuentos para conocer sobre los juegos "Tumba lata" para sensibilizar la convivencia y participación democrática en La Búsqueda del bien común, dando inicio con una motivación de las docentes en formación relatando un cuento sobre "la historia del juego " luego realiza la

ponencia sobre la importancia de convivir con otros, respetando las diferencias tanto culturales, de creencias y costumbres al compartir con los demás, en la competencia convive y participa democráticamente en La Búsqueda del bien común. Asimismo, invita a los docentes a conocer un cuento para conocer más sobre el juego, al realizar el taller, las docentes de la institución reconocieron que es importante la interacción que deben tener los padres de familia con sus hijos e hijas. Así mismo la buena conectividad para el proceso de enseñanza aprendizaje. Docentes sensibilizados en la competencia convive y participa democráticamente en La Búsqueda del bien común teniendo en cuenta la conciencia del respeto a la identidad cultural con los niños y niñas, asumiendo acuerdos, normas y leyes al interactuar con sus pares, respetando el rol que les corresponde de manera Autónoma a través de los medios de comunicación.

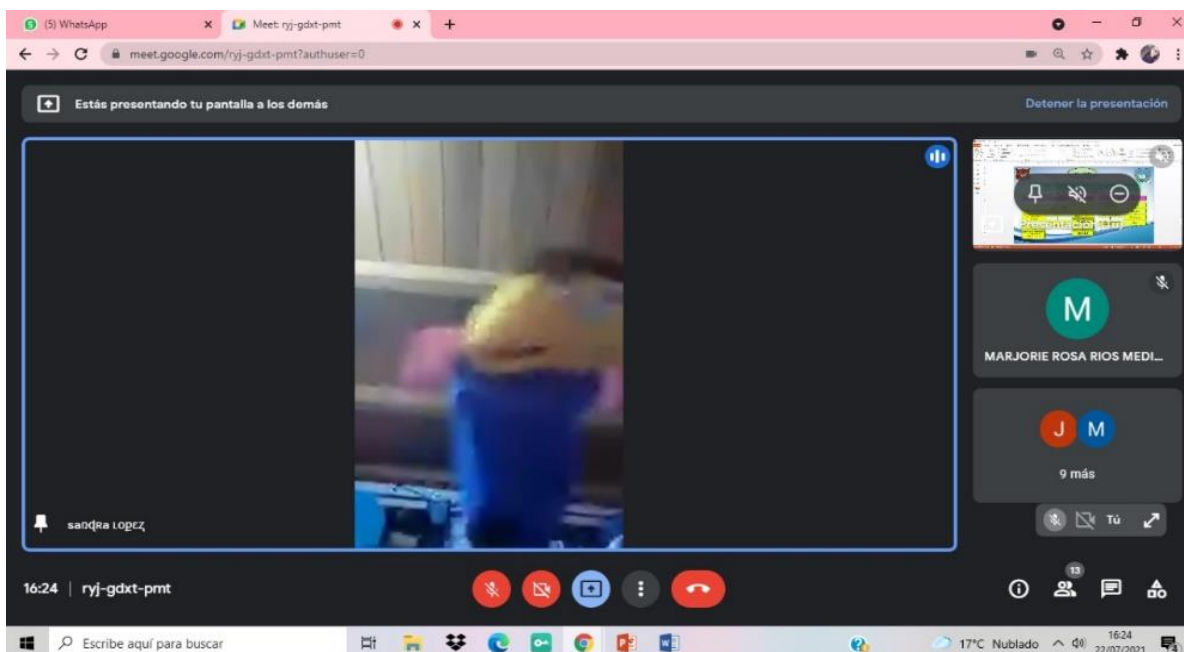
Hora	Estrategias	Respuestas	Recursos	Productos
3:00 pm	-Saludos cordiales a los participantes y dialogamos de algunos acuerdos: - No dejar el audio encendido para no interrumpir la exposición - Activar la mano para participar en el aula virtual			Padres de familia sensibilizados en la competencia a convive y participa democráticamente en la
3:10 pm	- El grupo de investigación motiva a los participantes con un video de un juego de “tumbas latas”.			competencia a convive y participa democráticamente en la
3:35 pm	-En forma individual los padres de familia expresan sus saberes previos de las estrategias: cuentos y juegos. -El grupo de investigación presenta el propósito del taller.		-Laptop - Celular - Google meet	búsqueda del bien común.
3:45 pm	“Importancia de la estrategia: jugando desarrollamos la socialización para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas. -Se presenta el PPT con las ideas sobre las Estrategias: cuentos y juegos para Estimular de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien común.	Grupo de investigación		Plasmados en actas de conclusión y compromiso.
4:45 pm	Título de la ponencia. Importancia de las estrategias cuentos y juegos en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda de bien común.			
Descanso				
5:00 pm	-El grupo de investigación jugando socializamos con los demás y así mismo realizan los juegos y manifiestan la importancia de las estrategias: cuentos y juegos para		Laptop Celular	PPT ideas de las estrategias:

	estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.	Google meet	cuentos y juegos para estimular la
5:35 pm	-Demostramos la estrategia las estrategias cuentos y juegos.		competenci
5:55 pm	-Comentarios de los padres de familia acerca de las estrategias		a convive y participa
6:15 pm	-El grupo de investigación realiza la retroalimentación sobre las estrategias: cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		democráticamente en la
6:30 pm	-El grupo de investigación genera la reflexión crítica sobre las estrategias: cuentos y juegos para el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.		búsqueda del bien común
	-El grupo de investigación culmina el taller de sensibilización de las estrategias: cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común y se despiden cordialmente de los padres de familia.		
	Presentación del inicio, proceso y salida con instructivo en tríptico del proceso de ejecución de los talleres con los padres de familia.		

Fotos del taller de capacitación de los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Ccollana



Integrantes del grupo de investigación dieron inicio el taller de capacitación mediante el saludo correspondiente y dando la bienvenida a la directora Ingrid Álvaro Espinoza y docentes de la Institución Educativa.



Las integrantes del grupo de investigación demuestran una de las estrategias innovadoras en el taller de capacitación dirigido a los padres de familia, el cual es, el cuento titulado: “Mi familia”, con ayuda de algunos títeres de mano, para hacer que el relato sea deslumbrante y motivador.



los padres de familia participaron juntamente con sus hijos e hijas en la realización del taller para padres de familia se sensibilizan y participan en la realización del juego conociendo las características de sus hijos e hijas, de esa manera interactuando con cada uno de ellos. De la misma agradeciendo la participación de cada uno de ellos.

Ruta del Taller N° 2 para Padres de Familia

Actividad: Ejecutar el primer taller de sensibilización a los padres de familia con estrategias: cuentos y juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Objetivos Específicos: Describir los casos ejecutados con los cuentos y juegos en los talleres de sensibilización a los padres de familia para el apoyo en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.

Desempeño: Padres de familia que apoyan a sus hijos e hijas con las estrategias: cuentos y juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Fecha:

Caso: En la I.E.I. N° 914 "Dalia Vázquez Mendoza" donde se realiza las prácticas pre profesionales, la docente en formación detecta la poca conectividad de los padres de familia, lo cual genera en sus hijos e hijas la poca participación en la actividad del día "jugando a la tumba lata" se visualizó que están estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la Búsqueda del bien común y el enfoque de intercultural con su valor respeto a la identidad cultural, la docente en formación realiza la problematización a través de Lluvia de ideas sobre "jugando a tumbar latas", donde uno de los padres de familia manifiesta que diálogo con su hijo sobre de como debemos divertirnos con toda la familia, ya que se organiza para disponer de tiempo y accede a una buena calidad de internet para apoyar a sus hijos e hijas durante el proceso de enseñanza aprendizaje, Por lo cual la docente información realiza el taller de sensibilización denominado "Relatamos cuentos para socializar y juegos para sensibilizar la convivencia y participación democrática en La Búsqueda del bien común de los padres de familia" dando inicio con una motivación donde las docentes en formación relata un cuento para reflexionar sobre los valores, luego realiza la ponencia sobre la importancia de "el sapito egoísta", y la competencia convive participa democráticamente en La Búsqueda del bien común, Asimismo invita a los padres de familia a contar un cuento sobre los valores, al realizar el taller, el Padre de familia reconoció que es importante la interacción con sus hijos e hijas para conocer los valores o cultura y la buena conectividad para el proceso de enseñanza aprendizaje. Padres de familia sensibilizados en la competencia convive participa democráticamente en La Búsqueda del bien común teniendo en cuenta la conciencia de derechos con sus hijos e hijas, asumiendo acuerdos, normas y leyes al interactuar con sus pares, respetando el rol que les corresponde de manera Autónoma a través de medios de comunicación.

Hora	Estrategias	Respon sables	Recu rsos	Productos
9:00 a m	-Bienvenida a los padres de familia, docentes niños y niñas a la demostración y entrega de los materiales del trabajo de investigación. -El grupo de investigación presenta el propósito del taller. "Demostración de los padres de familia de las estrategias Cuentos y Juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común."		- Lapto p - Celul	Padres de familia sensibilizados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del
11:00 am	Entrega de resultados con una ceremonia especial. -Los padres de familia ejecutan, valoran reflexionando de las estrategias: Cuentos y Juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de sus hijos e hijas.		ar - Goog	bien común. Plasmados en actas

<p>-Comentarios de los padres de familia del avance de sus hijos e hijas en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <p>-Padres de familia satisfechos con la estimulación de sus hijos e hijas de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <p>-Participación de los padres de familia en la demostración de los resultados en la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con estrategias: Cuentos y Juegos</p>	<p>Grupo de investigación</p>	<p>le meet de conclusión y compromiso.</p>
Descanso		
<p>11:20 am</p> <p>-El grupo de investigación genera la reflexión crítica sobre las estrategias: cuentos y juegos para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p> <p>-El grupo de investigación entrega los productos de las estrategias innovadoras a la I.E. con documentos oficiales.</p> <p>-Se despide cordialmente de las docentes y padres de familia.</p>	<p>Lapto P Celular Goog le meet</p>	<p>PPT ideas de las estrategias: cuentos y juegos para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>

Fotos del taller de capacitación de los padres de familia de la Institución Educativa Inicial
N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza”- Ccollana



Los niños y niñas demostraron que fueron estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la estrategia de juegos, como se observa los niños y niñas jugaron al juego tumba lasta, con la ayuda de los padres de familia para mantener el distanciamiento social.



Los niños y niñas demostraron que fueron estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la estrategia de cuento “el sapito egoísta”, en la cual narraron utilizando los títeres y el teatrín, todo ello se realizó con la ayuda de los padres de familia, para evitar el contagio del covid 19.



Los padres de familia fueron sensibilizados con las estrategias de cuentos y juegos de esta manera, puedan apoyar a sus hijos e hijas en las dificultades que se le presente a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje. Donde también los padres de familia agradecen a las docente en formación por la entrega de los materias para la institución educativa.

Ficha de Encuesta de Estudio de Casos a los Padres de Familia.

Encuesta de Satisfacción sobre el Taller De Capacitación de los Padres de Familia de la Institución Educativa N° 914 "Dalia Vásquez Mendoza ", en la Modalidad No Presencial.

Indicaciones: El propósito de esta encuesta es contar con su opinión, experiencia y observaciones para la evaluación del desarrollo del presente taller con las estrategias cuentos y juegos.					
Maque una (X) la alternativa que crea conveniente. Las opiniones de respuesta a los ítems de la encuesta que son los siguientes.					
(1) Inicio		(2) Proceso		(3) Logrado	
N°	Contenidos	1	2	4	
01	¿Participa de manera activa en la ejecución de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?		X		
02	¿Valora la importancia de la estrategia de cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia ha sido fructífera?			X	
Organización y Metodología					
03	¿Reconoce y valora sobre la importancia de nuestras costumbres con la estrategia cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?.		X		
04	¿Fue apropiada la diapositiva presentada con las ideas sobre las estrategias de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?		X		
05	¿Fue adecuada la metodología aplicada de la estrategia cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?			X	
06	¿Fue conveniente la actividad desarrollada en el taller de los padres de familia sobre la estrategia de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?			X	
Condiciones y Ambientas					
07	¿Realizo los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?			X	
08	¿Utiliza adecuadamente el uso de la TIC en el desarrollo de las estrategias de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?		X		

09	¿Entendió la exposición realizada del ponente de las estrategias de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?		X	
10	¿El grupo de investigación ha generado la reflexión crítica sobre las estrategias de los cuentos y juegos para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?			X

Fotos de la Entrega del trabajo de investigación “Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana - Coracora - 2021”.



Las docentes de la institución educativa se sintieron agradecidos por la entrega de materiales que realizaron las docentes en formación, seguidamente explicaron de cuan importante fue el trabo para estimular a los niños y niñas con las estrategias de cuentos y juegos.



Los docente de la institución educativa escenificaron un cuento con los tires dirigido a los niños y niñas, donde demuestra que fueron sensibilizados con las estrategias de cuentos y juegos, a si mismo demuestran la utilización de los materiales que las docente en formación entregaron a la institución educativa



Las docente en formación realizan el brindis de honor por haber cumplido con la entrega de materiales, al mismo tiempo agradeciendo a la directora y plana docente por haber dado la oportunidad de realizar las practicas pre profesionales y brindado su apoyo incondicional en la formación que tenemos.



Los niños y niñas demostraron que fueron estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la estrategia de juegos, como se observa los niños y niñas jugaron al juego tumba latas, con la ayuda de los padres de familia para mantener el distanciamientosocial.



Los niños y niñas demostraron que fueron estimulados en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con la estrategia de cuento “el sapito egoísta”, en la cual narraron utilizando los títeres y el teatrín, todo ello se realizó con la ayuda de los padres de familia, para evitar el contagio del Covid - 19.



Los padres de familia fueron sensibilizados con las estrategias de cuentos y juegos, para que, de esta manera, puedan apoyar a sus hijos e hijas en las dificultades que se le presente a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje. Donde también los padres de familia agradecen a la docente en formación por la entrega de las materias para la institución educativa.

Conclusiones

El informe de la investigación estudio de casos se concluye con la ejecución de las experiencias de aprendizaje y obteniendo la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común con las estrategias de cuentos y juegos al interactúan con todas las personas, asume acuerdos, normas y leyes, donde participa en acciones para promover el bienestar común, obtiene diferentes informaciones del texto escrito, así mismo expresando corporalmente, obteniendo los siguientes resultados, el 4% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación AD (Logro destacado), 96% en la escala de valoración A (Logro esperado), no habiendo ningún niño y niña en la escala de calificación B (En proceso) y C (En inicio) respectivamente, indicando que las estrategias cuento y juegos si favorecieron de forma positiva en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana,

Al programar el taller de sensibilización del estudio de casos a los padres de familia y docentes, con las estrategias de cuentos y juegos, así estimulando la competencia convive y participa democratizante. en la búsqueda del bien común, donde quedaron satisfechas, comprometidos en el acompañamiento y apoyo de sus hijos e hijas en sus actividades de aprendizajes.

El cuento estimula la atención en el proceso de aprendizaje, logrando que los niños y niñas comenten a través de una narración de una historia con representando diferentes personajes, puede ser reales o ficticios en las distintas manifestaciones del lenguaje.

El estado de emergencia nacional sanitaria por las implicancias del COVID 19 han perjudicado a los estudiantes en diverso aspecto, así como, en el desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Por lo consiguiente, es de prioridad buscar alternativas de solución a las situaciones problemáticas diagnosticadas y garantizar el desarrollo de las competencias.

Sugerencias

Es necesario sugerir que el trabajo en equipo es mucho mejor que un trabajo individual, porque se da de manera muy democrática sugiriendo la participación de cada uno de los estudiantes ya que cada individuo tiene diferentes ideas, conocimientos y habilidades, en este caso en los trabajos de investigación.

La Especialidad de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, requiere de una constante indagación en distintos campos de la pedagogía relacionados a la misma, es por ello que recomendamos a los que postulan a ser docentes, que sean más prácticos, innovadores, creativos y dinámicos en la ejecución de las experiencias de aprendizaje teniendo en cuenta su contexto de cada estudiante.

Los niños y niñas deben aprender a comunicarse en su lengua materna utilizando estrategias sencillas y adecuadas a la edad, teniendo en cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje para que haya una buena socialización y puedan convivir participando en acciones que promuevan un bienestar común en la sociedad.

Los docentes de los diferentes programas deben poner en práctica en otras instituciones educativas de los diferentes niveles educativos para el desarrollo pleno de las competencias, lo cual les permitirá optimizar su desempeño docente.

Referencias

Arce, D. (2018). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación para mejorar la práctica docente en la competencia de convivencia en democracia en el área de personal social del II ciclo de educación básica regular de la institución educativa N° 1568 “niño Jesús de Praga”, de la provincia de Trujillo- Ugel 03 Trujillo Nor oeste – la libertad.* (Pág. 50).

Arevalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos* (Pág. 115).

Bosch, 1970: 102, como se citó en Correa, 2008). *El cuento, la lectura y la convivencia como Valor fundamental en la educación inicial* (Pág. 91).

Bosch, J. (1970). “Teoría del cuento”. Mérida: ULA. Cruz, I., Herradora, F. y Olivas, Y. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí* (Pág.17)

De la Cruz, G. (2014) *Narración de cuentos y su influencia en la expresión oral en los niños del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 38977 “Villa San Cristóbal”, Jesús Nazareno. Ayacucho* (Pág. 61).

Fernández, Y., Ortiz, M. y Serra, S. (2015). *Importancia del juego para los niños* (Pág. 39). Fernández, Y., Serra, S. y Ortiz, M. (2015). “*Importancia del juego para los niños*” (Pág. 39).

Hurtado A. (citado por Hinojosa, C. y Soto, V. 2018, Pág. 18). “*Importancia De Los Cuentos Interactivos En La Institución Educativa De Educación Inicial N° 181 Del Distrito De Independencia, Provincia De Pisco – 2017”- HUANCAVELICA*”

Imbert. E, (24 de julio del 2011). Cuentos 1 [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://uacmcuentouno.wordpress.com/>

Lavado, Y., Neyra, G. y Quispe, S. (2016), *Aplicación de los juegos lúdicos tradicionales: Chancala, Salta pita y Kiwi para estimular la coordinación motora gruesa*

en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la I. E. I. N° 922 “Sor Flor de María Vásquez Mendoza” Moyococha – 2016.

LevVygotski (12 de noviembre del 2012). About [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos- piaget- vigotsky- kroos/#:~:text=Teor%C3%ADa%20Vygotskyana%3A&text=Finalmente%20Vigot sky%20establece%20que%20el,que%20son%20complementarios%20al%20propio>

Lizano, K. y Umaña, M. (2006). “La Teoría De Las Inteligencias Múltiples En La Práctica Docente En Educación Preescolar”.

Ministerio de educación (2003). LEY GENERAL DE EDUCACIÓN N° DE LEY 28044. Perú. Ministerio de educación

Ministerio de educación (2016). RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 281-2016-MINEDU currículo nacional de la educación básica. Perú. Ministerio de educación

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* (Pág. 80).

Pérez, P. (2018) “Gestión Curricular En El Desarrollo De La Competencia Convive Y Participa Democráticamente En La Búsqueda Del Bien Común En Los Estudiantes De La Institución Educativa Pública N° 361” (Pág. 18).

Pérez, P. (2018). *Gestión curricular en el desarrollo de la competencia convive y participademocráticamente en la búsqueda del bien común en los estudiantes de la institución educativa pública N° 361* (Pág. 18).

Remigio, D. (2018) Monitoreo, “Acompañamiento y Evaluación en Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común, Ciclo II De Educación Inicial” (Pág. 27).

Remigio, D. (2018). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, ciclo II de educación inicial* (Pág.27).

Remigio, D. (2018:27). *Monitoreo, acompañamiento y evaluación en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, ciclo II de educación inicial*.

Vigotsky, L. (citado por Garcia, D. y Tensaca, A. 2017, Pág. 05). “Construcción Del Proyecto De Vida Y Orientación Vocacional En Los Adolescentes De La Parroquia De Chongón”- Guayaquil Ecuador

Vigotsky, L. (citado por Isabel, L. 2018, Pág. 05). “*El Juego Y La Recreación Como Estrategia Para El Mejoramiento Del Aprendizaje De Los Estudiantes Del Grado Transición*”

ANEXOS



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERU: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 021-2021-DIESPPUB. FGC-C

Coracora, 23 de abril del 2021

VISTO:

El Informe N° 005-2021-DIESPPub, "FGC"/JUA con número de expediente 6103 de fecha 14 de abril 2021 6089/13-04-2021), quien viabiliza con opinión técnica de los docentes revisores para la aprobación con acto resolutorio del Proyecto de Investigación denominado "Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Conviene y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I.E.I. N° 914 "Dalia Vásquez Mendoza" Ccollana-Coracora-2021";

CONSIDERANDO:

Que, es función de la Dirección General del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Filiberto García Cuellar" de Coracora, velar por el desarrollo enseñanza aprendizaje de los estudiantes dentro de los lineamientos de las políticas, normas, propuestas pedagógicas establecidas por el Ministerio de Educación así como la aprobación de los proyectos de investigación presentados por los estudiantes de las diferentes especialidades con fines de titulación;

Que de acuerdo a los requisitos y procedimientos establecidos en la Ley N° 29394 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, Reglamento de la Ley D.S. N° 004-2010-ED, R.D. N° 284-2016 que aprueba la Revalidación de Funcionamiento Institucional y de las carreras, Resolución de Presidencia del Consejo Directivo AD HOC N° 063-2017-SINEACE/CDAH-P que otorga la Acreditación Institucional, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU que aprueba el Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Normas Nacionales para la Titulación Art. 9° inc. 9.2.6. Reglamento de Grados y Títulos R.D. N° 0592-2010 E.D., R.D. N° 018-2019 que aprueba la Autorización de Funcionamiento Institucional y de las Carreras de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe, Educación Secundaria, Especialidad Matemática, Educación Secundaria, Especialidad Comunicación, Educación Secundaria, Especialidad Ciencia Tecnología y Ambiente, y Educación Física., PEI, RI y demás disposiciones legales del sector;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR, el Proyecto de Investigación denominado "Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Conviene y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I.E.I. N° 914 "Dalia Vásquez Mendoza" Ccollana-Coracora-2021" presentado por las estudiantes:

- ↓ LÓPEZ HUAMANI, Sandra Roxana
- ↓ RÍOS MEDINA, Marjorie Rosa
- ↓ ROJAS RAMÍREZ, Karolay Bryseida

SEGUNDO.- DESIGNAR como Asesora del Proyecto de Investigación a la Prof. Melchora Rosalbina Luján López.

TERCERO.- COMUNICAR, a los interesados la expedición de la presente Resolución, a efectos de desarrollar el trabajo de investigación hasta su finalización y sustentación de informe.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE;



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "FILIBERTO GARCÍA CUELLAR"


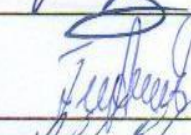
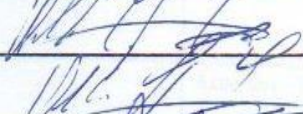
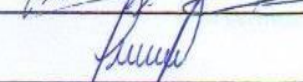
Mg. José Yván Espilcueta
DIRECCIÓN GENERAL

Validación de los Instrumentos por los Expertos de la Investigación Educativa - Práctica Preprofesional

Para la validación de los instrumentos empleados en el trabajo de investigación cualitativa de estudio de casos, se ha sometido a una evaluación rigurosa de los grupos de investigación, los docentes de investigación educativa y práctica preprofesional para estudiar y describir los casos descritos en la investigación práctica pedagógica para la confiabilidad en la triangulación con los instrumentos ficha de observación, lista de cotejo y diario de campo de los niños y niñas. En los padres de familia, la ficha de encuesta y, a los docentes, con la ficha de entrevista.

Para su verificación confiabilidad y aprobación los instrumentos de recojo de datos son:

Para los niños y niñas (Triangulación).

Docentes revisores de los instrumentos		Calificativo
Mg. José Edmundo Sánchez Aspilcueta.	Director del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Filiberto García Cuellar".	 Mg. José Edmundo Sánchez Aspilcueta DIRECTOR GENERAL
Mg. Elmer Keytel Cáceres Mendoza	Director académico del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Filiberto García Cuellar".	
Ingrit Alvaro Espinoza	Director de la Institución Educativa Inicial N°914 "Dalia Vázquez Mendoza"	
Asesor (a):	Prof.: Melchora Rosalbina Lujan López	
Formadora de investigación:	Prof.: Melchora Rosalbina Lujan López	
Formadora de practica pre- profesional:	Prof.: Fanny Vitali San Miguel Anampa	

Instrumentos de Recajo de Datos: Ficha de Observación, Lista de Cotejo y Diario de campo:

Análisis y Categorización del Diario de Campo de Estudio Casos de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación - Práctica.

Experiencia de Aprendizaje:		
Experiencia de aprendizaje Articulado Investigación – Práctica:		
Metodología:		
Problema:		
Solución del problema con las Estrategia:		
Estándar:		
Área:	Enfoque del área:	
Área de Articulación:		
Competencia transversal:		
Enfoque:		
Enfoque:		
Enfoque Transversal:	Valor:	
Competencia:	Criterio de Evaluación:	
Capacidad:	Desempeño:	
Caso:		
Secuencia Metodológica		
Momento	Descripción de la actividad	Categorización
I	_____	Motivación.
n	_____	Recojo de Sabere Previo
i	_____	Conflicto cogntiivo
c	_____	
i	_____	
o	_____	
D	_____	Problematización.
e	_____	Búsqueda de la Información.
s	_____	
a	_____	
r	_____	Acuerdos y Tom de Decisiones.
r	_____	
o	_____	
l	_____	
l	_____	
o	_____	Evaluación
C	_____	
i	_____	Retroalimentación
e	_____	
r	_____	
r	_____	Metacognición
e	_____	

Lista de Cotejo.

Lista de Cotejo de Estudio de Casos de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación - Práctica.

Experiencia de Aprendizaje:			
Experiencia de aprendizaje Articulado Investigación - Práctica:			
Metodología:			
Problema:			
Solución del problema con las Estrategias:			
Estándar de Aprendizaje:			
Área:		Enfoque del área:	
Área de Articulación:			
Competencia transversal:			
Enfoque:			
Enfoque:			
Enfoque Transversal:		Valor:	
Competencia:		Criterio de Evaluación:	
Capacidad:		Desempeño:	
Caso:			
Indicadores de Evaluación:		Nombre y apellido del estudiante:	
Nº	Ítems	MB B R D	Observación
Inicio			
1			
2			
3			
Desarrollo			
4			
5			
6			
7			
Cierre			
8			
9			
10			

Ficha de Observación de Estudio de Casos de la Experiencia de aprendizaje “Aprendo en Casa” Investigación - Práctica.

Experiencia de Aprendizaje:	
Experiencia de aprendizaje Articulado Investigación - Práctica:	
Metodología:	
Problema:	
Solución del problema con las Estrategias:	
Estándar de Aprendizaje:	
Área:	Enfoque del área:
Competencia transversal:	
Enfoque:	
Enfoque:	

Enfoque Transversal:		Valor:	
Competencia:	Criterio de Evaluación:		
Capacidad:	Desempeño:		
Caso:			
Indicadores de Evaluación			
Solución		Problema	
N°	Escala de calificación		
	Edad	Sexo	A B C
1			
2			
3			

Instrumentos de Recojo de Datos de los Padres de Familia Ficha de Encuesta para la Investigación Cualitativa de Estudio de Casos Investigación- Práctica

Indicaciones: El propósito de esta encuesta es contar con su opinión, experiencia y observaciones para la evaluación del desarrollo del presente taller con las estrategias cuentos y juegos de emociones. Maque una (X) la alternativa que crea conveniente. Las opiniones de respuesta a los ítems de la encuesta que son los siguientes.

(1) Inicio	(2) Proceso	(3) Logrado	1	2	3
01. ¿Participa de manera activa en la ejecución de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?					
02. ¿Valora la importancia de la estrategia de cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia ha sido fructífera?					
Organización y Metodología					
03. ¿Reconoce y valora sobre la importancia de nuestras costumbres con la estrategia cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?					
04. ¿Fue apropiada la diapositiva presentada con las ideas sobre las estrategias de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?					
05. ¿Fue adecuada la metodología aplicada de la estrategia cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de padres de familia?					
06. ¿Fue conveniente la actividad desarrollada en el taller de los padres de familia sobre la estrategia de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?					
07. ¿Realizó los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?					
08. ¿Utiliza adecuadamente el uso de la TIC en el desarrollo de las estrategias de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres?					

de familia?

09 ¿Entendió la exposición realizada del ponente de las estrategias de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?

10 ¿El grupo de investigación ha generado la reflexión crítica sobre las estrategias de los cuentos y juegos de emociones para sensibilizar en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el taller de los padres de familia?

Instrumentos de Recojo de Datos de los Docentes Ficha de Entrevista para la Investigación Cualitativa de Estudio de Casos Investigación- Práctica.

1.- ¿La estrategia cuentos y juegos de emociones es pertinente para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si No

¿Por qué?

2.- ¿Es importante la investigación cualitativa estudio de casos para la solución de problemas de aprendizajes en los niños y niñas menores de 6 años?

Si No

¿Por qué?

3.- ¿El nivel del logro de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común se estimuló con la estrategia cuentos y juegos de emociones descrito en el estudio de casos?

Si No

¿Por qué?

4.- ¿Las estrategias cuentos y juegos de emociones logra (logro) estimular la competencia la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el estudio de caso?

Si No

¿Por qué?

5.- ¿Los recursos virtuales y materiales educativos aplicados en el taller de capacitación son adecuadas para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?

Si No

¿Por qué?

6.- ¿Las expectativas de los niños y niñas con las estrategias cuentos y juegos de emociones en el estudio de casos fueron motivadores durante la práctica pedagógica para estimular la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si

No

7.- ¿Actualmente el estudio de caso de la investigación cualitativa con las estrategias cuentos y juegos de emociones es innovador para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas?

Si

No

8.- ¿Los padres de familia se involucran en la enseñanza y aprendizaje de sus hijos e hijas para la estimulación de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común?

Si

No

10.- ¿Las experiencias de aprendizaje con la estrategia “¿Aprendo en casa” promueven el aprendizaje autónomo y la reflexión, para mejorar el desempeño de los niños y niñas en diferentes oportunidades de la práctica pedagógica?

Si

No

10.- ¿Usted sitúa las experiencias de aprendizaje de acuerdo con la propuesta por el MINEDU con la estrategia “Aprendo en casa” en la modalidad no presencial?

Si

No

Programación de Entrega del Trabajo de Investigación

- 1: Entonación del Himno Nacional
- 2: Presentación de los integrantes del trabajo de investigación.
- 3: Palabras de bienvenida a cargo de:
 - Karolay Bryseida Rojas Ramírez
- 4: Exposición del trabajo de investigación.
- 5: Demostración del trabajo de investigación.
- 6: Entrega de los materiales del trabajo de investigación.
- 7: Palabras de la Profesora en representación del I.E.S.P.Pub. Filiberto García Cuellar.
 - Maribel Ramírez Córdova
- 8: Brindis de honor a cargo de:
 - Sandra Roxana López Huamani
- 9: Palabras de la directora de la I. E. I. N° 914 “Dalia Vásquez Mendoza” Ccollana
 - Ingrid Álvaro Espinoza
- 10: Palabras de agradecimiento a cargo de:
 - Marjorie Rosa Ríos Medina
- 11: Almuerzo.

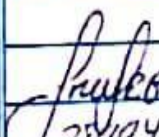
ACTA DE LA ENTREGA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN (MATERIALEI EDUC)

En la institución educativa inicial N° 914 "Dalia Vasquez Mendoza" del distrito de Horacera en la provincia de Parímacocha Región de Ayacucho siendo la hora 10:30 am del día miércoles 03 de noviembre del año 2021, se realizó la entrega del trabajo de investigación titulado "Estudio de casos de los cuentos y juegos como estrategia para la estimulación de la competencia leer y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 914 "Dalia Vasquez Mendoza", la entrega se realizó en compañía de los niños y niñas, padres de familia, docentes del centro educativo, docente del instituto de educación Superior Pedagógico Público "Filiberto García Guillán" y docentes en formación. La ceremonia de entrega del trabajo de investigación por los docentes en formación: Lopez Huamani Sandra Roxana, Pico Medina Mariela Rosa y Rojas Ramirez Karolay Braynida se realizó en el siguiente orden: Entonación del himno nacional, Presentación de los integrantes del trabajo de investigación, Palabras de bienvenida a cargo de la estudiante Rojas Ramirez Karolay Braynida, Exposición del trabajo de investigación, Demostración del trabajo de investigación, Palabras de la profesora Maribel Ramirez Cordova en representación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Filiberto García Guillán", Palabras de la directora de la Institución Educativa Inicial N° 914 "Dalia Vasquez Mendoza" Ingrid Demisia

Alonso Espinoza, Brindio de honor a cargo de la estudiante Lopez Huamani Sandra Rosana, Palabras de agradecimiento a cargo de la estudiante Rios Medina Marjorie Rosa y por ultimo el almuerzo junto a los docentes de la institución educativa Inicial, docente del instituto de educación superior pedagógica pública "Filiberto García Bullón y docentes en formación.

Se entrega a la directora y docentes de la institución Educativa Inicial un balón, tizas, latas y pelotas de tripa para los niños de 03, 04 y 05 años.

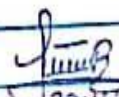
Los docentes en formación concluyen la ceremonia siendo las 12:30pm procediéndose a la suscripción del acta.


25424709

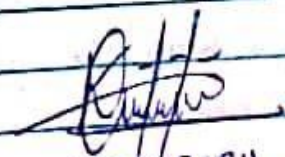


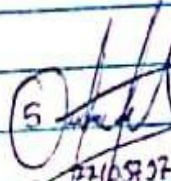

Ingrid Alvarez Espinoza
DIRECTORA


MARIBEL RAMIREZ C.


29176618
Prof. de aula




70248024
Karolay Brayaida Rojas
Ramiro


77165837
Sandra Lopez
Huamani


70383405
Rios Medina Marjorie
Rosa

CUENTOS



JUEGOS



PERSONAL DOCENTE DE LA I. E. I. N° 914 "DALIA VASQUEZ MENDOZA"

DIRECTORA:

- Alvaro Espinoza, Ingrid Dionisia

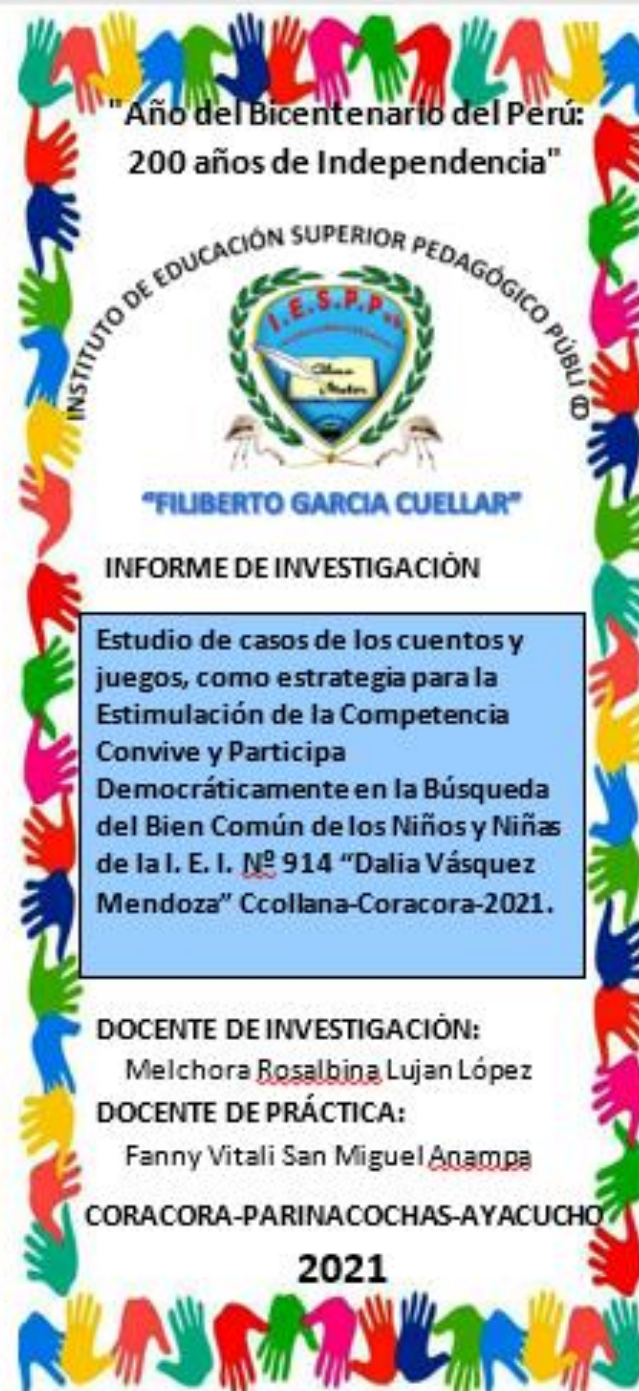
DOCENTES:

- Bautista Meza, Liduvina
- Bernaola Silva, Zoila Asunta
- Vásquez Huayhuapuma, Consuelo Eva

AUXILIAR:

- Rodríguez Carazas, Flor Melania

PERSONAL ADMINISTRATIVO:



"Año del Bicentenario del Perú:
200 años de Independencia"

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO



"FILIBERTO GARCIA CUELLAR"

INFORME DE INVESTIGACIÓN

Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I. E. I. N° 914 "Dalia Vásquez Mendoza" Ccollana-Coracora-2021.

DOCENTE DE INVESTIGACIÓN:

Melchora Rosalbina Lujan López

DOCENTE DE PRÁCTICA:

Fanny Vitali San Miguel Anampa

CORACORA-PARINACOCHAS-AYACUCHO

2021

PRESENTACIÓN

Para concluir nuestras prácticas preprofesionales, el grupo, realiza la entrega del informe de investigación titulado: Estudio de casos de los cuentos y juegos, como estrategia para la Estimulación de la Competencia Convive y Participa Democráticamente en la Búsqueda del Bien Común de los Niños y Niñas de la I. E. I. N.º 914 "Dalia Vásquez Mendoza" Ccollana-Coracora-2021.

Dicho trabajo de investigación sirve para describir, comparar, evaluar y comprender diferentes aspectos de un problema de investigación. Asimismo, El estudio de caso a desarrollar por parte de estudiantes propician el desarrollo y aplicación de conocimientos, la puesta en práctica de métodos de la ciencia y la obtención de resultados que pueden ayudar a la transformación de los contextos socio-educativos donde estos interactúan.



COMPARTIR CON LOS AGENTES EDUCATIVOS



CEREMONIA DE ENTREGA



BRINDIS - ALMUERZO



PROGRAMACIÓN GENERAL

INICIO: HORA 10:00 am.

- Exposición del informe de investigación por el grupo de investigación.
- Demostración de las estrategias cuentos y juegos desarrollando un proceso interactivo, de comunicación con el entorno natural y con otras personas.
- Niños y niñas ejecutan las estrategias cuentos y juegos adecuados al enfoque Intercultural. Dicho enfoque concibe al proceso dinámico y permanente de interacción e intercambio entre personas de diferentes culturas, orientado a una convivencia basada en el acuerdo y la complementariedad, así como en el respeto a la propia identidad y a las diferencias.
- Niños y niñas ejecutan las estrategias cuentos y juegos participando en actividades de personificación transmitiendo sus emociones, percepciones y pensamientos.

