

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70663 JULIACA

PRESENTADO POR:

Thaid Yuliana SAAVEDRA GUZMAN

ORCID <https://orcid.org/0009-0002-6069-7324>

ASESOR: Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

ORCID <https://orcid.org/0000-0001-7648-7618>

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

SAN MIGUEL – SAN ROMÁN – PERÚ

2024

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"
PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

**JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 70663 JULIACA**

**PRESENTADO POR
Thaid Yuliana SAAVEDRA GUZMAN**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

APROBADO POR:

PRESIDENTE

:


Yuri Fidel Ticona Portugal

SECRETARIO

:


Mario Aguilar Fruna

VOCAL

:


Carmen Rosa Flores Flores

ASESOR

:


Nilo Rodolfo Zea Mamani

LINEA DE INVESTIGACIÓN

:

Desarrollo personal social

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE

INVESTIGACIÓN/TRABAJO ACADEMICO

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A)

Yo, **NILO RODOLFO ZEA MAMANI**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulada: **JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70663 JULIACA**. del autor, constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, noviembre del 2024

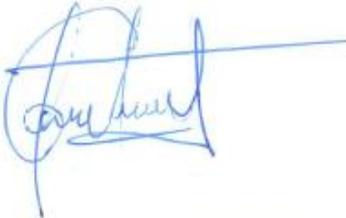
Apellidos y nombres del asesor: NILO RODOLFO ZEA MAMANI
DNI 02391175
ORCID https://orcid.org/0000-0001-7648-7618
FIRMA 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **THAID YULIANA SAAVEDRA GUZMAN**, con **DNI: 60251349** egresada de la carrera profesional programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de investigación titulado: **JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70663 JULIACA**. Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados

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

San Miguel, diciembre del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): SAAVEDRA GUZMAN THAID YULIANA
DNI 60251349
ORCID https://orcid.org/0009-0002-6069-7324
FIRMA 



PERÚ Ministerio de Educación

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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"

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



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 452-2024-MINEDU-DIFOID/DREP-ESSPPJ-DG

San Miguel, 12 de diciembre del 2024

Vistos el Informe N° 070-2024-MINEDU- DREP-EESPPJ-JUA y el expediente N° 2513 de fecha 12 de DICIEMBRE del presente año, presentado por la Egresada: **SAAVEDRA GUZMAN, Thaid Yuliana** del programa de estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, por lo que se solicita nombramiento de jurados.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes y su reglamento aprobado por DS. N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM. N° 507-2020-MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras normas conexas vigentes referidas la obtención de grados y títulos en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliana".

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

PRESIDENTE : Dr. TICONA PORTUGAL, Yuri Fidel
SECRETARIO : Dr. AGUILAR FRUNA, Mario
VOCAL : Dra. FLORES FLORES, Carmen Rosa

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del **Grado Académico de Bachiller en Educación Primaria**, cuya denominación es: **LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70663 JULIACA.**

APELLIDOS Y NOMBRES: *SAAVEDRA GUZMAN, Thaid Yuliana.*

ARTÍCULO SEGUNDO. - Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DÍA DE SUSTENTACIÓN : martes, 17 de diciembre del 2024
HORA : 13:15 Hrs.
LUGAR : Sala de Grados de la EESPP Juliaca
FECHA DE PUBLICACIÓN : San Miguel, 12 de diciembre del 2024

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE



Dr YURI FIDEL TICONA PORTUGAL
C.M. N° 1002428587
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA

YFTF/DG
hcc/secr,
Arch.

E
E
S
P
P
J

Dedicatoria

A mis queridos padres y padrinos quienes, con su amor, sacrificio y esfuerzo, siempre me han brindado el apoyo necesario para seguir adelante y poder lograr esta gran meta en mi vida y así poder realizarme como una buena profesional.

Thaid Yuliana Saavedra Guzman

Agradecimiento

Agradezco a Dios por el obsequio de existencia. Asimismo, manifiesto mi profunda gratitud a mis docentes y formadores, quienes, con su compromiso y conocimiento, me han proporcionado las herramientas fundamentales para culminar con éxito esta etapa, preparándome para afrontar con seguridad mi futuro profesional.

Thaid Yuliana Saavedra Guzman

ÍNDICE

RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	IX
CAPÍTULO I	11
ASPECTOS GENERALES	11
1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO	11
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta las prácticas pre-profesionales	11
1.1.2. Duración de las Prácticas Pre-Profesionales.	12
1.1.3. Sección y número de estudiantes	12
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	13
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
CAPÍTULO II	15
MARCO TEÓRICO	15
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	15
2.1.1. A nivel internacional	15
2.1.2. A nivel nacional	18
2.1.3. A nivel local	20
2.2. BASES TEÓRICAS	22
2.2.1. El juego	22
2.2.2. Introducción a los juegos de mesa como herramienta didáctica	23
2.2.3. Juegos de mesa	24
2.2.4. Beneficios de los juegos de mesa en el aprendizaje	26
2.2.5. Habilidades emocionales	26
2.2.6. Habilidades Psicomotrices	27

2.2.7. Evaluación del impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje	27
2.2.8 Barreras y desafíos en el uso de juegos de mesa en el aula obstáculos en la planificación y recursos.....	28
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	28
CAPÍTULO III	31
ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO ACADÉMICO	31
3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	31
3.1.1. Unidad de Aprendizaje	32
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS	62
CONCLUSIONES.....	63
RECOMENDACIONES	64
BIBLIOGRAFÍA	65
Anexos	67

RESUMEN

Este estudio tiene como propósito plantear el uso de juegos de mesa como una estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje de los educandos de primer grado de la I.E.P. N° 70663 "Carlos Dante Nava Silva" en Juliaca durante el año 2023. La investigación se llevó a cabo con un enfoque descriptivo con nivel experimental y diseño no experimental, empleando un muestreo no probabilístico. A lo largo del proceso, se llevaron a cabo sesiones de aprendizaje mediante juegos de mesa, buscando fortalecer habilidades sociales, cognitivas y de trabajo en equipo.

Los resultados revelan que la aplicación de esta metodología promovió la participación activa de los estudiantes, mejoró su atención y concentración en las clases, y fomentó valores como la cooperación, el respeto y el manejo emocional. Asimismo, los alumnos evidenciaron avances significativos en competencias como el raciocinio analítico, la deliberación resolutoria y la interlocución eficaz asertiva. Los juegos de mesa también contribuyeron a generar un ambiente escolar más dinámico y colaborativo, incrementando la motivación de los educandos para vincularse en las dinámicas.

En conclusión, la integración de los ludogramas como táctica pedagógica se reveló como una herramienta efectiva para mejorar tanto la asimilación cognitiva como las destrezas interpersonales de los educandos de primer grado. Este enfoque favoreció la creación de un entorno educativo interactivo y estimulante, sugiriendo su utilidad en la educación primaria para fomentar la participación, el diálogo y la progresión holística de los alumnos.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategia didáctica Juegos de mesa y habilidades sociales.

ABSTRACT

This study aims to propose the use of board games as a pedagogical strategy to enhance the learning of first-grade students at I.E.P. No. 70663 "Carlos Dante Nava Silva" in Juliaca during 2023. The research was conducted using a descriptive approach with an experimental level and a non-experimental design, employing non-probabilistic sampling. Throughout the process, learning sessions involving board games were carried out to strengthen social, cognitive, and teamwork skills.

The findings indicate that implementing this methodology encouraged active student participation, improved their attention and concentration during classes, and fostered values such as cooperation, respect, and emotional regulation. Additionally, students showed significant progress in competencies like critical thinking, decision-making, and assertive communication. Board games also contributed to creating a more dynamic and collaborative school environment, increasing students' motivation to participate in activities.

In conclusion, incorporating board games as a teaching strategy proved to be an effective tool for improving both learning and interpersonal skills in first-grade students. This approach facilitated the creation of an interactive and stimulating educational environment, highlighting its potential usefulness in primary education to promote participation, communication, and holistic development among students.

Keywords: Learning, teaching strategy, board games and social skills.

INTRODUCCIÓN

La finalidad de este estudio es examinar cómo la incorporación de juegos de mesa puede potenciar el aprendizaje interactivo en los alumnos de primer grado de la I.E.P N°70663 "Carlos Dante Nava Silva". Durante el desarrollo de la investigación, se detectó que varios estudiantes presentan dificultades para mantenerse atentos a las instrucciones del docente, lo que genera distracciones, desorden en el aula y conflictos en la convivencia. Esta carencia de concentración influye negativamente en el adecuado progreso de las sesiones educativas y en su involucramiento activo en las actividades.

Para enfrentar esta problemática, el estudio propone los juegos de mesa como un recurso pedagógico que puede fortalecer la escucha activa, el cumplimiento de las reglas y la cooperación grupal. Asimismo, se espera que los juegos de mesa impulsen destrezas de comunicación, trabajo colaborativo y principios de convivencia. Mediante esta estrategia, se pretende brindar a los estudiantes una experiencia educativa interactiva y participativa que beneficie tanto su progreso académico como su desarrollo social.

Ausubel (1976). "Los juegos de mesa, como cualquier juego, pueden considerarse como actividades pedagógico didácticas, derivadas del Aprendizaje Significativo". Lo expuesto por Ausubel es algo completamente real e importante de recordar puesto que este tipo de actividades son las que llaman mucho la atención de los estudiantes.

Reconociendo la relevancia de los ludogramas como instrumentos didácticos, se llevará a cabo un análisis detallado sobre el efecto que las actividades lúdicas, particularmente los juegos de mesa, tienen en el transcurso de la asimilación cognitiva de los educandos de primer grado de la I.E.P. N° 70663 "Carlos Dante Nava Silva" en la ciudad de Juliaca. Este estudio busca explorar cómo estas dinámicas recreativas pueden contribuir al desarrollo integral de los alumnos, mejorando no solo su rendimiento académico, sino también promoviendo habilidades como la atención, el enfoque mental, la colaboración grupal y la resolución de problemas. Además, se examina el impacto que estas actividades tienen en la convivencia escolar, fomentando valores como el respeto, la cooperación y la comunicación efectiva dentro del aula. A través de este enfoque, se pretende resaltar la relevancia de incorporar estrategias innovadoras y participativas en el ámbito educativo para optimizar la asimilación cognitiva y el refuerzo de las aptitudes sociales de los educandos.

Estructura del Capítulo I: Se refiere al nombre del proyecto académico, la entidad educativa donde se llevó a cabo la práctica, el período de ejecución, el grupo y cantidad de

educandos, la fundamentación del trabajo académico, así como los objetivos generales y específicos.

Estructura del Capítulo II: Incluye todo el marco teórico, los antecedentes en los ámbitos internacional, nacional y regional, las bases teóricas y la definición de términos.

Estructura del Capítulo III: Incluye la organización y realización de acciones, unidad didáctica y vivencia educativa; y finalmente, las deducciones, sugerencias, citas bibliográficas y apéndices.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA IEP N° 70663 JULIACA.

1.1.1. Institución Educativa Donde se Ejecuta las Prácticas Pre-Profesionales, ubicar lugar distrito provincia y año

Las prácticas pre-profesionales se llevaron a cabo en la Institución Educativa Primaria N° 70663 “Carlos Dante Nava Silva”, ubicada en el distrito de Juliaca, en la provincia de San Román, región Puno. Este proceso se desarrolló bajo un convenio formal establecido entre el Director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca” y el Director del centro de prácticas, con el objetivo de proporcionar a los estudiantes del programa de estudios de Educación Primaria una experiencia directa en el ámbito escolar, permitiéndoles aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación teórica en un entorno real de enseñanza.

En este marco, cada practicante fue asignado a un docente de aula de la institución educativa para realizar sus prácticas. En mi caso, se me asignó a la profesora Silvia Gumercinda Laura Quispe, quien fungió como mi tutora durante este proceso. La profesora, con su vasta experiencia y profesionalismo, fue fundamental en el desarrollo de la formación práctica, guiándome y proporcionándome retroalimentación constante sobre el desempeño en el aula.

El periodo de prácticas se desarrolló durante el año académico 2023, lo que permitió trabajar directamente con los estudiantes de primer grado, participar activamente en la planificación y ejecución de actividades pedagógicas, así como en la evaluación de los aprendizajes de los niños.

A lo largo de esta experiencia, tuve la oportunidad de integrar diversos enfoques y métodos educativos, especialmente aquellos orientados a fomentar un aprendizaje significativo a través de estrategias innovadoras y centradas en el estudiante. Esta práctica no solo me permitió consolidar mis habilidades como futura docente, sino también reflexionar sobre la importancia de la empatía, la comunicación y la motivación en el proceso educativo.

Además, el contacto constante con los alumnos permitió observar cómo las dinámicas de grupo y el contexto sociocultural de la comunidad influyen en el desarrollo académico de los estudiantes, brindándome una visión más amplia de los desafíos y las oportunidades que enfrentan los educadores en el ámbito rural y urbano de la región de Puno.

Esta experiencia pre-profesional fue clave en formación docente, ya que me permitió enfrentar desafíos reales del aula y desarrollar habilidades pedagógicas esenciales que serán fundamentales en mi futura carrera profesional.

1.1.2. Duración de las Prácticas Pre-Profesionales.

El período de mis prácticas pre-profesionales se desarrolló desde el 10 de abril hasta el 19 de diciembre del año 2023.

1.1.3. Sección y número de estudiantes

La institución educativa dispone de tres secciones de primer grado, organizadas de la siguiente manera: primer grado "A" con 31 estudiantes, primer grado "B" con 23 estudiantes, y primer grado "C" con 29 estudiantes. En esta oportunidad, se me asignó la

sección de primer grado "B", donde realicé mis prácticas preprofesionales y llevé a cabo la investigación correspondiente al presente año académico 2023.

1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la parte teórica, los juegos de mesa emergen como una didáctica eficaz y relevante, adaptada al contexto y nivel de los estudiantes de primer grado, considerando que la falta de atención y participación es una dificultad recurrente en el espacio educativo. Con los datos previos y los detalles recopilados, además de su aplicación en sesiones de aprendizaje, esta estrategia servirá de apoyo para crear un ambiente de aprendizaje interactivo, promoviendo habilidades sociales y valores de convivencia que faciliten el aprendizaje en grupo.

En la parte metodológica, los juegos de mesa se integran en sesiones de aprendizaje que aportan a la enseñanza mediante actividades variadas y prácticas, guiando a los estudiantes a desarrollar una participación activa y una escucha más atenta. Las investigaciones que sustentan esta estrategia permitirán a docentes y futuros docentes implementar juegos de mesa como una técnica recreativa y eficaz para optimizar la concentración y fomentar el respeto en el aula.

En la práctica, el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica logró los objetivos planteados, mostrando resultados positivos en la intervención y la interacción social de los educandos del primer nivel. Los desenlaces logrados reflejan mejoras en la interacción y en la atención a las instrucciones del docente, contribuyendo al aprendizaje de manera divertida y efectiva, y generando un impacto favorable en la dinámica del aula.

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Proponer el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para la comprensión de las interpretaciones históricas en los estudiantes de primer grado de la I.E.P. N° 70663 "Carlos Dante Nava Silva" de Juliaca, durante el año 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar el impacto de los juegos de mesa en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70663 de Juliaca.

Analizar cómo la aplicación de juegos de mesa fomenta la socialización y la cooperación en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70663 de Juliaca.

Describir la percepción sobre la efectividad de los juegos de mesa como herramienta didáctica, en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Primaria N° 70663 de Juliaca

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

Noreña, Latorre, & Ezpeleta, (2022), este artículo fue desarrollado en España y si bien es cierto es del área de la salud, más específicamente de Neurología Clínica podemos decir que no está muy alejada del área pedagógica de hecho en el artículo se menciona que El uso de juegos de mesa promover la salud y optimizar el funcionamiento mental tiene probablemente sus orígenes en los primeros juegos de mesa ideados por el ser humano. y el área mental es un área de gran interés dentro de la pedagogía, siendo que es lo que se busca cultivar en cada uno de los estudiantes. Además, (Noreña, Latorre, & Espezeleta, 2022)se centran en el uso de juegos de mesa para optimizar el funcionamiento mental, idea fundamentada y apoyada en “Más allá de los efectos generales, jugar a juegos de mesa puede mejorar el rendimiento cognitivo en procesos específicos como la memoria operativa, funciones ejecutivas, memoria semántica y razonamiento lógico. (smith & Hartley, 1990) Todas las disciplinas señaladas son fundamentales para el adecuado progreso del aprendizaje en los estudiantes, y el hecho de que la práctica de juegos de mesa pueda fortalecer estas áreas representa una valiosa contribución para orientar este proyecto de investigación.

Cortes, (2015) presenta una investigación desarrollada en Medellín con la orientación de fortalecer hábitos de convivencia en una institución educativa mediante los juegos de mesa que son presentados como una propuesta educativa lúdica. La investigación hace mención que “de acuerdo al estímulo que el niño reciba en el medio en donde está, así

mismo va a ser su conducta”. Antuña, (2011) la frase antes mencionada nos lleva a entender en primera instancia que si se brinda un ambiente positivo de goce y armonía al estudiante se tendrá una respuesta similar y estas conductas son las que se buscan en la pedagogía para trascender de manera más profunda en el aprendizaje de los estudiantes, por tanto, podemos decir que a medida que los juegos de mesa propicien un ambiente ideal apoyan al aprendizaje del estudiante.

Buitrago, Amaya, & Laguna, (2014) En el artículo se expone un estudio de investigación hecha en Bogotá - Colombia, este artículo presenta una investigación sobre la influencia de los juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito en niños de hogares comunitarios en Fontibón, Bogotá D.C., durante 2012 y 2013. A través de un enfoque cuantitativo y explicativo, se aplicaron doce estrategias didácticas basadas en juegos como la lotería, el dominó y la escalera, evaluando su efecto A través de pruebas iniciales, finales y registros de parámetros validados, los desenlaces revelan que los ludogramas ejercen una influencia favorable en la articulación verbal, la estructuración del razonamiento y el léxico de los infantes, potenciando su habilidad para relatar, memorizar y expresar ideas, además de reducir el fracaso en la escritura. Estos hallazgos confirman que el juego lúdico en el aula contribuye al desarrollo lingüístico en la educación inicial.

Torres, (2002) En su investigación titulada el juego una estrategia importante. El empleo de juegos en el aula facilita el proceso de aprendizaje cuando se crean actividades divertidas con normas que fomenten valores como el afecto, la tolerancia tanto grupal como entre grupos, la responsabilidad, la solidaridad, la autoconfianza y la seguridad. Estas actividades refuerzan el espíritu de compañerismo y brindan a los estudiantes la oportunidad de compartir ideas, conocimientos e inquietudes, favoreciendo un aprendizaje profundo y relevante, más allá de la simple memorización. De esta manera, los saberes adquiridos en diversas áreas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes en aspectos biológicos,

mentales, emocionales e individuales, al tiempo que promueven su crecimiento social. Para el educador, este enfoque de enseñanza hace su labor más dinámica, divertida, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, centrando la actividad en la creatividad y alineada con su compromiso pedagógico.

Rodriguez, (2014) en su tesis titulada, Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.

La investigación tiene como objetivo principal implementar el programa de ludogramas como una táctica para promover la adquisición de conocimientos en la educación de nivel primario y medir su influencia en el crecimiento cognitivo y general de los infantes. De este modo, se pretende que los niños no solo memoricen contenidos, sino que adquieran conocimientos de manera lúdica mediante un programa basado en juegos.

Asimismo, la autora señala que es fundamental emplear ludogramas como el ajedrez, el parchís, la oca y el domino como herramientas para disciplinar a los niños, permitiéndoles adquirir conocimientos básicos a través de estrategias que faciliten la exploración y el desarrollo de sus habilidades, así como de los diferentes aspectos de su personalidad y formación integral.

El juego, como estrategia educativa, ofrece al estudiante la posibilidad de resolver conflictos internos y enfrentar futuros desafíos con confianza y determinación, siempre que el facilitador haya acompañado y guiado este proceso. Por otro lado, un enfoque de aprendizaje basado únicamente en métodos tradicionales, que no incorpora los avances tecnológicos y pedagógicos, corre el riesgo de volverse obsoleto y perder su pertinencia.

2.1.2. A nivel nacional

Zeballos, (2022), En su investigación se presenta una investigación cuyo propósito es examinar de qué manera el empleo de ludogramas destaca su capacidad como recurso pedagógico para fomentar la implicación y la colaboración en el ámbito académico. El estudio emplea una metodología correlacional y no experimental, utilizando técnicas cualitativas como la observación para evaluar el grado de participación de una muestra de 16 estudiantes durante actividades con juegos de mesa.

La relevancia de esta investigación radica en su aportación teórica, ya que amplía el conocimiento acerca de la influencia de la dinámica recreativa en el crecimiento infantil, ofreciendo un marco para que educadores e investigadores comprendan mejor el valor del juego en el aprendizaje y la interacción social. Los resultados obtenidos pueden orientar a los educadores en el diseño de tácticas vanguardistas que incorporen ludogramas en el currículo, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y significativo. Además, el estudio resalta la importancia social de los juegos de mesa, no solo como recurso educativo, sino también como una vía para fomentar la salud afectiva y emocional de los educandos, promoviendo desde la infancia temprana aptitudes interpersonales y mentales esenciales para su crecimiento holístico.

Hurtado, (2023), En el proyecto titulado Diseño e implementación de espacios recreativos de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo en estudiantes de 9 y 10 años, Se presenta una investigación centrada en mejorar el entorno escolar mediante el fomento de habilidades socioemocionales en alumnos de cuarto grado, de 9 y 10 años. La autora, una educadora dedicada a la formación integral, subraya la relevancia de las competencias sociales en el ámbito escolar. A través de un enfoque metodológico basado en design thinking, Hurtado identifica y aborda las necesidades de los

estudiantes mediante encuestas y observaciones en el aula. Esta metodología permitió identificar dificultades en la comunicación y en las dinámicas grupales.

La intervención se organizó en dos etapas con sesiones dirigidas a fomentar el trabajo en equipo y la autonomía de los estudiantes, utilizando juegos de mesa como recurso educativo. Los resultados evidencian una mejora notable en habilidades como la escucha activa, el respeto mutuo y la capacidad de resolver conflictos de manera constructiva. Esto se traduce en un ambiente escolar más armonioso y colaborativo, destacando el papel del juego en el aprendizaje de habilidades sociales y en la prevención de problemas como el acoso escolar. Finalmente, el proyecto concluye que los juegos de mesa son una estrategia eficaz para desarrollar competencias socioemocionales y cohesionar los grupos. Hurtado sugiere expandir esta intervención a otras áreas académicas para fortalecer aún más el desarrollo integral de los estudiantes.

Quispe, (2014) Llevó a cabo un estudio titulado “Uso del juego en el aprendizaje del área de Matemática en los alumnos de 5º grado de Educación Primaria en la Institución Educativa Corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte, 2014”. El propósito principal de esta investigación fue establecer la conexión entre el uso del juego y el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de quinto grado de educación primaria en esa institución.

Asimismo, enfatiza que el uso del juego en el aula actúa como una herramienta pedagógica que no solo motiva a los estudiantes, sino que también estimula su participación activa en el proceso educativo. Esto, a su vez, permite que los alumnos consoliden sus conocimientos previos, construyan nuevas habilidades matemáticas y desarrollen un razonamiento lógico más sólido.

El autor propone que las actividades lúdicas deben ser creadas de manera planificada para incorporarse de forma fluida en el currículo, lo cual favorece la creación de un entorno de aprendizaje más activo y relevante. Este enfoque no solo optimiza el rendimiento

académico, sino que también fomenta el interés de los estudiantes por las matemáticas, ayudándoles a superar posibles obstáculos relacionados con el aprendizaje de esta disciplina.

En conclusión, resalta la importancia de incorporar el juego como parte fundamental de las estrategias pedagógicas en el aula, especialmente en el área de matemáticas, como un medio eficaz para mejorar la comprensión, la motivación y el Desempeño académico de los estudiantes.

2.1.3. A nivel local

Núñez-Romero , (2016) investiga cómo los juegos pueden facilitar la comprensión y el interés en las matemáticas entre niños de nivel inicial. Realizada para optar al grado académico de Doctor en Educación y bajo la asesoría del Dr. Luis Freddy Vilcatoma Salas, Este estudio se ubica dentro del ámbito de administración y excelencia educativa, dentro de la sección de Educación e Idiomas. El estudio se llevó a cabo con un grupo de 40 educandos, divididos en un conjunto de referencia y un conjunto de intervención de 20 participantes cada uno. Mediante la implementación de juegos educativos como herramienta didáctica en el grupo experimental, se evaluó el impacto de esta estrategia en la adquisición de conocimientos en matemáticas. Los desenlaces mostraron que la aplicación de ludogramas educativos ejerce una influencia considerable en el desempeño matemático ya que el conjunto de intervención logro rendimientos superiores en relación al grupo de referencia. Esto sugiere que los juegos son una estrategia eficaz para optimizar la enseñanza de las matemáticas. La investigación concluye que los juegos educativos no solo incrementan la afición de los infantes por las matemáticas, sino que también mejoran sus habilidades matemáticas, destacando la relevancia de incorporar enfoques lúdicos en la educación inicial para lograr un aprendizaje más efectivo y atractivo.

Parrillo (2018), En su investigación titulada El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución

Educativa Inicial Nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, año 2018, Analiza la efectividad del programa de juego libre en los sectores en la evolución de destrezas matemáticas en niños de cinco años. Este análisis, llevado a cabo con el propósito de obtener el título de bachiller en educación bajo la supervisión de Ciro Machicado Vargas, empleó un diseño pre-experimental que incluyó un grupo de control y un grupo experimental, cada uno compuesto por 46 niños. Los niños del grupo de intervención participaron en el programa de juego libre, mientras que el grupo de referencia no contó con esta actividad. Para medir el impacto del programa, se aplicaron evaluaciones de habilidades matemáticas antes y después de la intervención, lo que permitió realizar una comparación de los resultados entre ambos grupos. Los hallazgos mostraron diferencias significativas en el rendimiento matemático del grupo experimental en áreas como cantidad y clasificación, lo que sugiere que el juego libre puede ser un recurso potente para optimizar el aprendizaje en matemáticas. La investigación concluye que el juego libre en los sectores tiene un efecto positivo en el aprendizaje de matemáticas, creando un entorno educativo más dinámico y participativo. Por lo tanto, se recomienda incorporar programas de juego libre en la educación inicial para potenciar el aprendizaje en matemáticas.

Yujra-Araujo (2021), en su investigación titulada Juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa privada Pitágoras del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020. Se señala que el problema principal radica en la carencia de memorización del concepto de magnitud, lo que impide el progreso óptimo de las destrezas numéricas en los educandos. Con este objetivo, la autora investigó cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje efectivo de la noción de cantidad en niños de cinco años. Este trabajo, llevado a cabo para obtener el título académico en Educación Inicial bajo la asesoría de Magaly Margarita Quiñones Negrete, empleó una metodología cuantitativa con un diseño pre-experimental y

una muestra de 90 niños, de los cuales 20 formaron parte del grupo experimental. Los resultados obtenidos en las evaluaciones de pre-test y post-test fueron positivos, demostrando que el uso de juegos didácticos tuvo un impacto favorable. La investigación concluyó afirmando que los niños de la muestra alcanzaron el nivel esperado gracias a la incorporación de estos ludogramas en sus sesiones educativas.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. El juego

El juego es una actividad que se lleva a cabo con el fin de entretenerse y disfrutar de un momento agradable, ya sea de manera individual o en grupo. Desde el nacimiento, esta práctica ha ido evolucionando con el objetivo de proporcionar recreación, diversión y relajación.

G & E, (2002) El juego es una parte inherente a la biología humana. Se considera incluso como el indicador más confiable de la bienestar psíquico y corporal de un individuo; los padres, conscientes de esto, responden con firmeza cuando se les pregunta sobre el estado de salud de sus hijos: "¡No juega!" Este concepto de "salud biológica" relacionada con el juego se extiende a todas las fases del ciclo vital humano.

A través del juego, los infantes disponen de la ocasión de descubrir sus habilidades, explorar sus conocimientos y generar aprendizajes significativos, lo cual se logra a través de la manipulación de objetos.

Martinez, (2008) "El juego es objeto de un estudio psicológico específico, siendo el primero en reconocer su papel como un fenómeno que impulsa el desarrollo del pensamiento y la actividad" (p.72).

El juego es una de las practicas recreativas que promueve el crecimiento de los niños, permitiéndoles comprender diversos aspectos de la vida a través de la experimentación y exploración. Por esta razón, se utiliza con frecuencia como una herramienta, recurso o estrategia esencial en la vida de las personas. Facilita la adaptación de los niños al mundo, promoviendo un aprendizaje constructivista.

2.2.2. Introducción a los juegos de mesa como herramienta didáctica

Los juegos de mesa son herramientas versátiles que pueden ser integradas en el aula para mejorar la participación activa y fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico. Además de su valor recreativo, se reconocen por su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y psicomotrices en los niños. Mediante su uso, los estudiantes no solo adquieren conocimientos específicos, sino que también desarrollan habilidades como la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas de forma lúdica.

Torres, (2002) En su investigación titulada el juego una estrategia importante. El juego se considera una de las actividades más placenteras conocidas hasta ahora, siendo una forma de recreación más que de trabajo. Como indican los antecedentes, el juego existe desde tiempos antiguos, sin embargo, cuando se realiza en el aula, adquiere un sentido de trabajo que implica esfuerzo, tiempo, concentración y expectativas, entre otros factores, pero eso no le resta importancia.

Se recomienda a los educadores implementar un conjunto de actividades que rompan con la rutina, tal vez ofreciendo alternativas más atractivas. Se presentaron ideas para crear clases enriquecedoras que fomenten la creatividad de los docentes comprometidos con el tránsito cognitivo, con la finalidad de que estas estrategias faciliten dicho proceso en los estudiantes.

2.2.3. Juegos de mesa

Definición y tipos de juegos de mesa

Un juego se define como un sistema de normas y dinámicas que pueden basarse en el azar, la táctica o una fusión de ambas, y que se lleva a cabo dentro de un conjunto de componentes materiales (tablero, papel, dados, gráficos o figuras) que simbolizan uno o varios tópicos.

Por lo tanto, los juegos de mesa son aquellos que necesitan una base o estructura que pueda sostener el tablero del juego, de ahí el término “juegos de mesa”. Aunque los juegos de mesa en su mayoría están basados en la suerte o al azar, es importante también poseer estrategias de juego y razonar frente a los movimientos que realizaras, ya que de ello dependerá el desenlace del juego de mesa; así mismo los juegos requieren reglas que puedan mantener el equilibrio equidad durante el juego estas reglas deben ser aplicadas según las edades de quienes participen.

Piaget, (1945) el juego de las reglas. Indica el declive del juego infantil y la transición hacia la etapa adulta, la cual se considera una construcción ficticia del pensamiento, ya que el individuo está socializado.

Los juegos de mesa son actividades organizadas que se realizan de acuerdo a un conjunto de reglas y metas determinadas. Existen diferentes tipos de juegos, cada uno con características que ofrecen diversos beneficios educativos.

M & Torres, (2007) Sostienen que: El uso del juego como estrategia de aprendizaje en el aula brinda a los docentes la oportunidad de explorar actividades que mejoren sus clases, dejando atrás las rutinas poco motivadoras y promoviendo sesiones dinámicas y entretenidas con un fuerte propósito pedagógico.

Esta metodología se ajusta a cualquier etapa del nuevo diseño curricular, facilitando aprendizajes significativos que se ajustan a las demandas, preferencias,

velocidades y etapas de desarrollo de infantes, permitiéndoles aprender de manera relajada y disfrutar del proceso educativo.

Juegos de estrategia: En estos juegos, los participantes deben planificar, tomar decisiones complejas y anticipar los movimientos de otros jugadores. Estos juegos promueven el desarrollo del pensamiento crítico y estratégico, competencias esenciales para la resolución de problemas.

Juegos de cooperación: Estos juegos exigen que los jugadores colaboren para lograr un objetivo compartido, fomentando así habilidades de trabajo en equipo, cooperación y comunicación. Son ideales para instruir a los infantes sobre la trascendencia del esfuerzo conjunto y la empatía.

Salazar, (2012) en su investigación de Juegos: Tipos y características indica que la finalidad de estos juegos es jugar con otra persona y no contra ella, de manera respetuosa para así crear un vínculo de armonía y aprender a ser considerado con la otra persona también.

Juegos de aprendizaje específico: Son juegos diseñados con un propósito educativo particular, como aprender matemáticas, lenguaje, o conceptos científicos. Estos juegos ayudan a reforzar contenidos curriculares de una manera entretenida y accesible.

Juegos recreativos: Estos juegos se centran principalmente en el disfrute y el esparcimiento, pero también pueden fomentar habilidades como la tolerancia a la frustración, el respeto por las reglas, y el turno de espera.

2.2.4. Beneficios de los juegos de mesa en el aprendizaje.

Desarrollo de habilidades cognitivas

Los juegos de mesa ofrecen múltiples beneficios en el contexto educativo. A continuación, se detallan las áreas clave donde estos juegos pueden contribuir al desarrollo infantil.

Pensamiento crítico y resolución de problemas

Los juegos de mesa requieren que los niños analicen situaciones, creen estrategias y resuelvan problemas, lo que ayuda a mejorar su capacidad de razonamiento y fomenta el razonamiento analítico.

Toma de decisiones y planificación estratégica

La necesidad de tomar decisiones bajo presión en algunos juegos ayuda a los niños a pensar de manera lógica y planificada, habilidades esenciales para el éxito académico y personal.

Memoria y atención

Muchos juegos de mesa requieren recordar reglas, instrucciones o secuencias, lo cual fomenta la memoria y la atención a detalles.

2.2.5. Habilidades emocionales

Trabajo en equipo y cooperación

Los juegos de mesa en equipo son un recurso excepcional para que los infantes aprendan a apreciar la importancia de trabajar juntos. A través de estas actividades, los niños no solo comprenden la necesidad de colaborar y compartir responsabilidades, sino que también desarrollan habilidades clave como la escucha activa, el respeto por las ideas de los demás y la capacidad de expresar sus propias opiniones de manera clara.

Además, estas experiencias refuerzan el trabajo en equipo, enseñando a los niños cómo aportar de manera constructiva a un objetivo común, lo que les permite mejorar sus habilidades sociales y emocionales en un entorno de apoyo mutuo.

Comunicación y expresión asertiva

Los juegos proporcionan una oportunidad para que los niños se comuniquen afectivamente, expresen sus ideas y respeten las opiniones de los demás.

Regulación emocional y tolerancia a la frustración

Los juegos favorecen el desarrollo de los estudiantes a manejar emociones como la frustración, la ira y el entusiasmo, enseñándoles a aceptar la derrota y a celebrar el éxito de manera equilibrada.

2.2.6. Habilidades Psicomotrices

Coordinación mano-ojo

Manipular fichas, cartas y piezas en el tablero ayuda a los niños a mejorar su coordinación mano-ojo.

Desarrollo de la motricidad fina

Los juegos que demandan movimientos exactos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes, mejorando su control y destreza.

2.2.7. Evaluación del impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje

Medición del progreso en habilidades cognitivas y sociales

Esta sección se centra en el análisis y seguimiento del progreso de las aptitudes mentales y sociales en los infantes, mediante la vigilancia y anotación de los avances obtenidos a lo largo del tiempo.

Análisis de motivación y compromiso en estudiantes

Se analiza la relación entre la utilización de ludogramas y el nivel de interés e implicación de los educandos en las actividades académicas, observando cambios en su disposición y participación activa.

2.2.8 Barreras y desafíos en el uso de juegos de mesa en el aula obstáculos en la planificación y recursos.

Algunas barreras incluyen la falta de recursos, tiempo o acceso a materiales adecuados, lo que puede dificultar la implementación de juegos en el currículo.

Retos en la gestión del aula durante la aplicación

La mecánica de los juegos de mesa puede presentar desafíos para los docentes en términos de mantener el orden y lograr que todos los niños participen activamente de manera equitativa.

Estrategias para superar las barreras

Este apartado examina soluciones prácticas para abordar los desafíos en la incorporación de juegos de mesa en el aula, tales como la planificación previa, la adaptación de los juegos a los recursos disponibles y la creación de normas claras para su uso eficiente.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

Estrategia Didáctica: Conjunto de actividades, métodos y estrategias empleadas por el docente para promover el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, se refiere al empleo de ludogramas como herramienta pedagógica.

A, Jarume, & Jesus, (1988) Emplearon el concepto de estrategia didáctica como un marco que integra métodos, medios y técnicas, destacando que este enfoque brinda mayor adaptabilidad y eficacia en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Juego de Mesa: Actividad lúdica estructurada que implica el uso de un tablero, cartas, fichas o dados, elaborada para promover la interacción y la competencia o colaboración entre los involucrados. Los juegos de mesa para niños en primer grado suelen ser educativos, orientados a desarrollar habilidades como la memoria, el reconocimiento de patrones, y el trabajo en equipo.

Uribe, Cobos, & Ortega, (2017) Sostienen que los juegos de mesa son recursos diseñados para promover la diversión, una actividad crucial para el desarrollo humano. Asimismo, contribuyen al refuerzo de diversas competencias sociales cognitivas, actuando como recursos educativos y proporcionando una alternativa accesible y sostenible en comparación con otros tipos de entretenimiento.

Aprendizaje Activo: Método pedagógico que involucra a los estudiantes en actividades prácticas y participativas, como los ludogramas que promueven la adquisición de conocimientos a través de la acción y la reflexión. El aprendizaje activo se centra en cultivar habilidades de forma dinámica y cautivadora.

Motivación Intrínseca: Impulso interno que lleva a los estudiantes a involucrarse en actividades por el interés y la satisfacción personal. En el caso de ludogramas los educandos disfrutan del transcurso del juego lo que favorece su implicación activa en el aprendizaje.

Desarrollo Cognitivo: Proceso a través del cual los niños desarrollan y perfeccionan sus habilidades de razonamiento, memoria y resolución de dificultades. Los juegos de mesa pueden estimular este desarrollo al desafiar a los estudiantes a pensar estratégicamente y resolver situaciones complejas.

Habilidades Sociales: Capacidades relacionadas con la interacción efectiva y respetuosa con los demás. En el uso de juegos de mesa, los estudiantes del primer

grado pueden practicar habilidades Como la colaboración, la interacción y el reparto de turnos.

Competencias Básicas: Conjunto de destrezas y saberes fundamentales que los estudiantes deben adquirir en sus primeros años de educación. Los ludogramas pueden ser un recurso para fomentar competencias como la colaboración y la resolución de conflictos y la gestión emocional en contextos competitivos.

Interacción Lúdica: Enfoque educativo basado en el juego, que facilita a los estudiantes la comprensión de conceptos a través de actividades recreativas. Esta interacción permite que el aprendizaje se dé de manera natural y fluida, especialmente en niños de primer grado.

Refuerzo Positivo: Técnica educativa que consiste en reforzar comportamientos deseables mediante recompensas o reconocimientos. En el contexto de los juegos de mesa, se pueden usar premios o puntos para motivar a los estudiantes a cumplir los objetivos del aprendizaje.

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN 3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Para la realización de este trabajo de investigación, fue fundamental la planificación de las diversas actividades de aprendizaje, las cuales se reflejan en la práctica docente. En este sentido, se ha estructurado la ejecución de esta, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

ACTIVIDAD	HORAS PROGRAMADAS	CRONOGRAMA			
		MES 1	MES 2	MES 3	Mes 4
Coordinación con el docente de practica	3	■			
Coordinación con el docente de aula	4	■			
Inducción	5	■			
Desarrollo de la sesión 1	2		■		
Desarrollo de la sesión 2	2		■		
Desarrollo de la sesión 3	2		■		
Desarrollo de la sesión 4	2		■		
Desarrollo de la sesión 5	2		■		
Presentación de informe de practica	9			■	

3.1.1. Unidad de Aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA UNIDAD: “CONOZCAMOS LA HISTORIA DEL PERÚ”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL : SAN ROMAN
 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA :N° 70663 "Dante Nava"
 1.3 GRADO : 1ro
 1.4 DIRECTOR (A) :Yolanda Larico Ticona
 1.5 PROFESORA :Silvia Gumercinda Quispe Laura
 1.6 PROFESORA PRACTICANTE :Thaid Y. Saavedra Guzman
 1.6 DURACIÓN : cinco semanas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Competencias y capacidades	Desempeños del grado (criterios de evaluación)	¿Qué nos dará evidencias de Aprendizaje?	Instrumento de evaluación
Construye interpretaciones históricas. <ul style="list-style-type: none"> • Interpreta críticamente fuentes diversas. • Comprende el tiempo histórico. • Elabora explicaciones sobre procesos históricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera. • Ordena hechos o acciones cotidianas usando expresiones que hagan referencia al paso del tiempo: minutos, horas, semanas y meses; ayer, hoy, mañana; al inicio, al final; mucho tiempo, poco tiempo. • Describe acontecimientos de su historia o de la de otros en los que compara el presente y el pasado, identificando algunas de las causas y posibles consecuencias de estos. 	Reconoce los primeros habitantes del Perú y su importancia en la historia. Identifica algunas culturas antiguas del Perú como los incas. valoriza la diversidad cultural del país y la riqueza de su historia. desarrolla habilidades de escucha, observación, participación y reflexión a través de actividades creativas.	lista de cotejo

Enfoques transversales	Actitudes observables		
Enfoque Igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> Docente y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niños y niñas, todas y todos tienen las mismas oportunidades al aportar sus ideas, sus opiniones. 		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> Estudiantes dan un reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes 		

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Los niños de primer grado de la IEP. N°70663 Carlos Dante Nava Silva comienzan su año académico con gran entusiasmo y expectativas de aprender. Al iniciar el curso, el docente se propone crear un ambiente de aprendizaje dinámico y creativo para que los estudiantes se involucren activamente en el contenido del área de personal social. Para ello, se decide innovar utilizando juegos de mesa como herramienta didáctica, favoreciendo la interacción, la participación y el trabajo en equipo.

Con este enfoque, el docente busca que los niños, a través de juegos lúdicos, comprendan los primeros hitos de la historia peruana de una manera entretenida y significativa. Se organizan actividades en las que los estudiantes, al lanzar los dados, avanzan por un tablero con preguntas sobre las civilizaciones prehispánicas, los primeros habitantes del Perú y otras temáticas relacionadas.

Cada pregunta tiene una respuesta simple pero que despierta la curiosidad de los niños. Además, a medida que avanzan, deben completar pequeñas actividades como dibujar un símbolo de la cultura Inca o contar una breve historia sobre la región que están aprendiendo. El docente, actuando como facilitador, utiliza diversas metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos, para fomentar un ambiente de respeto, colaboración y entusiasmo en la clase. De esta forma, los niños no solo aprenden sobre la historia del Perú, sino que también desarrollan habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Este enfoque innovador crea un espacio en el que la participación de los estudiantes es constante, y la historia cobra vida de una manera entretenida que capta su atención y genera un fuerte interés por aprender más sobre su país y su cultura.

IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1: Los primeros habitantes del Perú</p> <p>El objetivo de que los estudiantes comprendan quiénes fueron los primeros habitantes del Perú y su modo de vida busca proporcionarles una visión integral sobre las primeras civilizaciones que habitaron el territorio peruano. A través de este aprendizaje, los niños no solo conocerán la identidad de estos primeros habitantes, sino que también desarrollarán un sentido de pertenencia y aprecio por las raíces de su país.</p>	<p>Sesión 2: las culturas antiguas del Perú</p> <p>El propósito de enseñar a los estudiantes acerca de las grandes culturas prehispánicas del Perú es que los niños adquieran un entendimiento detallado sobre la riqueza y diversidad de las civilizaciones que habitaron el territorio peruano antes de la llegada de los colonizadores.</p>
--	--

<p>Sesión 3: los incas y su gran imperio El propósito de que los estudiantes conozcan a los Incas, su estructura social, sus tradiciones y cómo lograron convertirse en el imperio más grande de Sudamérica, es ofrecer una comprensión profunda de una de las civilizaciones más influyentes y fascinantes de la historia del Perú y América Latina. Los estudiantes descubrirán cómo los Incas, desde sus modestos comienzos hasta su expansión como un vasto imperio.</p>	<p>Sesión 4: La leyenda de manco Cápac y mama Ocllo El objetivo de que los estudiantes conozcan y comprendan la leyenda de Manco Cápac y Mama Ocllo, los fundadores míticos del Imperio Inca, se enfoca en permitir que los niños no solo aprendan el contenido de la leyenda, sino que también desarrollen una conexión emocional con los personajes y los valores culturales que esta historia transmite.</p>
--	---

Sesión 5: La diversidad cultural del Perú.
El objetivo de que los estudiantes valoren la diversidad cultural y reconozcan algunas de las culturas que conforman la historia del Perú es esencial para fomentar el respeto y la comprensión hacia las múltiples tradiciones, lenguas y costumbres que coexisten en el país. Perú es un país caracterizado por su gran diversidad étnica y cultural, producto de la interacción de diferentes grupos indígenas, mestizos y colonizadores a lo largo de los siglos.

V. MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR

Juegos de mesa por ejemplo: jenga, serpiente o escalera, tesoros de inca, etc.
Cámara fotográfica o teléfono celular y un pequeño equipo de sonido.
Objetos de nuestro entorno como: sillas, mesas.
Material de impresión.
Máscaras y disfraces o vestimentas.
Proyector (data), etc.

VI. REFLEXIONES SOBRE LOS APRENDIZAJES

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

3.1.2 Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	N°70663 DANTE NAVA
Docente de aula:	Silvia Gumercinda Laura Quispe
Docente en formación:	Thaid Yuliana Saavedra Guzman
Grado y Sección:	1ro "B"
Área:	PERSONAL SOCIAL
Lugar y fecha:	18-05-2023

I. TÍTULO DE LA SESIÓN:



LOS PRIMEROS HABITANTES DEL PERÚ



II. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias
❖ Construye interpretaciones históricas	❖ Interpreta críticamente fuentes diversas ❖ Comprende el tiempo histórico ❖ Elabora procesos sobre procesos históricos	❖ Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera.	Comprende quiénes fueron los primeros habitantes del Perú y su modo de vida

ENFOQUE TRANSVERSAL: ENFOQUE INTERCULTURAL

Valores	Actitudes y/o acciones observables
RESPECTO A LA IDENTIDAD CULTURAL	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

III. PREPARACIÓN EN LA SESIÓN:

¿Qué necesito hacer antes de planificar?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
❖ leer la sesión ❖ Imprimir las fichas ❖ Fotocopiar el anexo para cada estudiante.	❖ Plumones ❖ Cuadernos ❖ FICHAS ❖ Tablero de juego de mesa (recorrido)

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	----------------------	--------

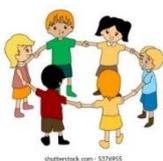
INICIO

- ❖ Saludo a los estudiantes de manera afectiva y respetuosa.
- ❖ Les recuerdo algunas normas de convivencia.



MOTIVACIÓN

- ❖ Empezamos con una pequeña dinámica para ello indico que debemos de poner atención y repetir lo que se les indica, cantamos una canción “Saco las manitos”._ANEXO 1



- Luego de ello les recuerdo algunos acuerdos de clase.
 - Se presenta un pequeño juego de mesa
- En cada número se presenta una serie de preguntas para ellos necesitaremos un dado. ANEXO 2



- ❖ **COMUNICO EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**
Hoy aprenderemos acerca de los primeros habitantes del Perú.

- FICHAS
- PLUMONES

10 minutos

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Se realiza las siguientes preguntas: -¿Cómo creen que fueron los primeros habitantes del Perú? -¿Qué creen que comían estos habitantes? -¿Cómo creen que ellos vivían?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hace entrega de una ficha con el contenido del tema, se les indica que deben de pegar en sus cuadernos. ANEXO 3 • Se hace lectura de esta ficha para proceder con la actividad principal. • Se les entrega un tablero impreso junto con un dado a cada grupo. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les da algunas indicaciones acerca del juego: -Se jugará de manera rotativa, para ello por cada ronda habrá un compañero que lanzará el dado y deberá responder a la pregunta de la profesora, para ello se tendrá lista una serie de preguntas: -En caso de que no respondiera el estudiante deberá de perder un turno todo el grupo, en caso de responder podrá avanzar dos casilleros. Así hasta culminar todo el recorrido. • Se les hace entrega de una pequeña ficha para afianzar su aprendizaje. ANEXO 4 	<p>-Plumones -Fichas -Imágenes -Tijeras -Goma -Tablero del juego de mesa recorrido -Dado</p>	75 minutos
CIERRE	<p>Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ❖ ¿para que aprendí? ❖ ¿Qué dificultades tuve? ❖ ¿Cómo lo supere? <p>Les indico que pueden salir al recreo.</p>		5 minutos

V. REFLEXIONES DEL DOCENTE EN FORMACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



VI. BIBLIOGRAFÍA:

- Programa curricular del nivel Primaria
- Currículo nacional

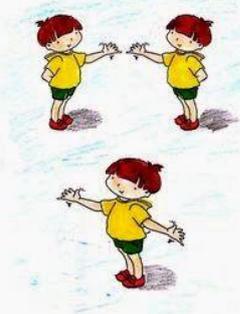
ANEXO 1

LAS MANITAS

SACO UNA MANITA
Y LA HAGO BAILAR,
LA ABRO, LA CIERRO
Y LA VUELVO A ENTRAR.

SACO LA OTRA MANITA
Y LA HAGO BAILAR,
LA ABRO, LA CIERRO
Y LA VUELVO A ENTRAR.

SACO LAS DOS MANITAS
Y LAS HAGO BAILAR,
LAS ABRO, LAS CIERRO
Y LAS VUELVO A ENTRAR.



ANEXO 2



ANEXO 3

Primeros Pobladores del Perú

Cuando el hombre nómada cruzó el estrecho de Bering comenzó a caminar en forma errante. Esto sucedió, aproximadamente, hace 20 000 mil años. Se enfrentó a un medio geográfico muy variado; se piensa que pudieron tomar tres rutas:

1. Hacia Chile
2. Hacia Argentina
3. Hacia los Andes (sierra)

Características de los nómadas:

- Vivían en cuevas o cavernas para protegerse del frío y del ataque de fieras.
- Fue cazador, recolector y pescador; para ello empleaba herramientas rudimentarias hechas de piedra.
- Andaban en grupos para protegerse de las fieras.
- Culeaban su cuerpo con pieles de animales que cazaban.
- Dejaron como testimonio las famosas pinturas rupestres, en las que representaban escenas de su vida diaria.

Principales hombres nómadas:

- El hombre de Toquepala (Tacna)
- El hombre de Pacacasma (Ayacucho)
- El Hombre de Lauricocha (Huanuco)

Los primeros animales en ser domesticados durante la Prehistoria fueron la alpaca, el ovej y la llama.

Aquel que va de un lugar a otro
Nómada

Al comienzo, los hombres eran nómadas porque caminaban de un lugar a otro para buscar alimentos y no tenían un lugar fijo donde vivir, hasta que conocieron la agricultura y se establecieron en un solo lugar para cuidar lo que sembraban, y dejaron de ser nómadas para volverse sedentarios, con un lugar fijo para vivir.



ANEXO 4

Las primeras pobladores

Competencia: Construye interpretaciones históricas.

Los primeros pobladores cazaban, recolectaban y pescaban. Después aprendieron a cultivar las plantas y a criar animales.

1. ¿A qué se dedicaban los primeros pobladores? Escribe:

Pescaban - Cazaban - Recolectaban





2. ¿Qué actividades aprendieron los antiguos pobladores? Une:

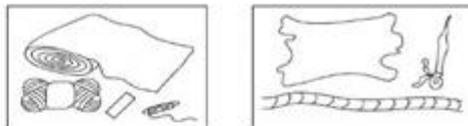


Cultivar plantas



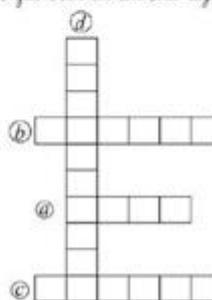
Criar animales

3. Identifica los materiales que utilizaba el hombre nómada y marca:



4. Completa el crucigrama:

- a. Las primeras personas vinieron del continente de...
- b. Cruza el Estrecho de...
- c. El hombre que vive de un lugar a otro...
- d. El hombre que vive en un solo lugar...



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

	N°70663 DANTE NAVA
Docente de aula:	Silvia Gumercinda Laura Quispe
Docente en formación:	Thaid Yuliana Saavedra Guzman
Grado y Sección:	1ro "B"
Área:	PERSONAL SOCIAL
Lugar y fecha:	25-05-2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:



LAS CULTURAS ANTIGUAS DEL PERÚ



III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias
❖ Construye interpretaciones históricas	❖ Interpreta críticamente fuentes diversas ❖ Comprende el tiempo histórico ❖ Elabora procesos sobre procesos históricos	❖ Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera.	Reconocemos algunas culturas del Perú

ENFOQUE TRANSVERSAL: ENFOQUE INTERCULTURAL

Valores	Actitudes y/o acciones observables
RESPECTO A LA IDENTIDAD CULTURAL	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV. PREPARACIÓN EN LA SESIÓN:

¿Qué necesito hacer antes de planificar?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
❖ leer la sesión ❖ Imprimir las fichas ❖ Fotocopiar el anexo para cada estudiante.	❖ Plumones ❖ Cuadernos ❖ FICHAS ❖ Cinta ❖ Tijeras ❖ Tablero de juego de mesa (jenga)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	----------------------	--------

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo a los estudiantes de manera afectiva y respetuosa. ❖ Les recuerdo algunas normas de convivencia. <div style="text-align: center;"> </div> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Empezamos con una pequeña dinámica para ello indico que debemos de poner atención y repetir lo que se les indica, cantamos una canción “Saco las manitos”._ANEXO 1 <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Luego de ello les recuerdo algunos acuerdos de clase. - Se presenta un pequeño juego de mesa. (jenga) ANEXO 2 <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ COMUNICO EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Hoy conoceremos algunas culturas antiguas de nuestro país. 	<ul style="list-style-type: none"> ● FICHAS ● PLUMONES ● Juego de mesa (jenga) 	<p>10 minutos</p>
----------------------	---	---	--------------------------

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Se realiza las siguientes preguntas: -¿Ustedes conocen algunas culturas que hay en nuestro Perú? -¿cuantas culturas creen que hay en nuestro país?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hace entrega de una ficha con el contenido del tema, se les indica que deben de pegar en sus cuadernos. ANEXO 3 • Se hace lectura de esta ficha para proceder con la actividad principal. • Se les entrega un bloque de piezas del juego junto con un dado a cada grupo. <p>TOMA DE DECISIONES Se les da algunas indicaciones acerca del juego: -Se jugará de manera grupal, para ello por cada pieza que retiren tendrán que hacer una pregunta de su elección en forma grupal. -En caso de que no respondiera el estudiante deberá de perder un turno. -Si la torre llega a derrumbarse tienen la opción de volver a armarla y seguir jugando.</p> <p>Se les hace entrega de una pequeña ficha para afianzar su aprendizaje. ANEXO 4</p>	<p>-Plumones -Fichas -Imágenes -Tijeras -Goma -piezas del juego de mesa jenga -Dado</p>	75 minutos
CIERRE	<p>Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ❖ ¿para que aprendí? ❖ ¿Qué dificultades tuve? ❖ ¿Cómo lo supere? <p>Les indico que pueden salir al recreo.</p>		5 minutos

VI. REFLEXIONES DEL DOCENTE EN FORMACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Programa curricular del nivel Primaria
- Currículo nacional



ANEXO 1

Las Culturas Preincas

El antiguo peruano logró sustentar su alimentación en una agricultura en constante desarrollo y una ganadería que la complementaba. Esto transformó por completo su vida, surgiendo las culturas preincas. El tejido y la cerámica constituyen una gran fuente documental para nuestra historia, ya que grababan escenas y el modo de vida de sus pueblos.



Sabías que...

Pre → antes

Preinca → antes de los incas

Culturas preincas de la sierra

Cultura Chavin

- Se desarrolló en el departamento de Ancash.
- Los hombres Chavin fueron grandes escultores en piedra.
- Su actividad más importante fue la agricultura.
- Su cerámica es de color negro con aspecto de piedra.

Lanón monolítico

Cultura Tiahuanaco

Departamento de Puno

- Se desarrolló en el departamento de Puno.
- El comercio marítimo fue la base de su economía.
- Remedian culto a misteriosos dioses tallados en las portadas y en los moesolitos.
- Su dios principal fue Huiracocha.
- Su cerámica está representada por el kero, que era un vaso ceremonial.

Culturas preincas de la costa

Cultura Mochica

- Se desarrolló en el valle de Moche, en la actual ciudad de Trujillo.
- Construyeron monumentales huacas de adobe y barro.
- La cerámica de los huacos retratos registra expresiones del rostro humano.
- Se han encontrado tumbas reales intactas, de personajes de gran poder político y religioso.

Cultura Chimú

- Se desarrolló en el departamento de La Libertad.
- Fueron los mejores arquitectos de la costa, su máxima edificación es la ciudadela de Chan Chan.
- Usaron el huari de oro como símbolo ceremonial.
- Fueron grandes navegantes, para ello utilizaban los cabalitos de totora.

Cultura Paracas

- Se desarrolló en el departamento de Ica.
- Destacaron por sus famosos tejidos de bellos colores.
- Practicaron con habilidad las reparaciones cosueltas.
- Son famosos literarios estos vendoleros cueros de admirables tejidos.

Cultura Nasca

- Se desarrolló en el departamento de Ica.
- Hicieron el calendario más grande del mundo conocido como las Líneas de Nasca.
- Construyeron represas y canales subterráneos para llevar agua.

ANEXO 2

Actividades

Une cada cultura con el lugar donde se desarrolló:

1. Cultura Chavin	Puno
2. Cultura Tiahuanaco	Ica
3. Cultura Mochica	Ancash
4. Cultura Paracas	Trujillo

Profundiza

Escribe el nombre de las siguientes imágenes:

5. Manto Paracas	6.	7.
8.	9.	10.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	N°70663 DANTE NAVA
Docente de aula:	Silvia Gumercinda Laura Quispe
Docente en formación:	Thaid Yuliana Saavedra Guzmán
Grado y Sección:	1ro "B"
Área:	PERSONAL SOCIAL
Lugar y fecha:	01-06-2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:



LOS INCAS Y SU IMPERIO



III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construye interpretaciones históricas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interpreta críticamente fuentes diversas ❖ Comprende el tiempo histórico ❖ Elabora procesos sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera. 	Reconocemos las características principales del imperio inca.

ENFOQUE TRANSVERSAL: ENFOQUE INTERCULTURAL

Valores	Actitudes y/o acciones observables
RESPECTO A LA IDENTIDAD CULTURAL	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV. PREPARACIÓN EN LA SESIÓN:

¿Qué necesito hacer antes de planificar?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ leer la sesión ❖ Imprimir las fichas ❖ Fotocopiar el anexo para cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ FICHAS ❖ Tablero de juego de mesa (Serpientes o escaleras)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
----------	---------------------------	-------------------------	--------

INICIO

- ❖ Saludo a los estudiantes de manera afectiva y respetuosa.
- ❖ Les recuerdo algunas normas de convivencia.



MOTIVACIÓN

- Empezamos mostrando imágenes relacionados al tema y se les hace las siguientes preguntas: ANEXO 1
-¿que ven en la imagen?
-¿ustedes escucharon oír sobre estos personajes?
- Luego de ello les recuerdo algunos acuerdos de clase que tenemos.
- Se presenta un pequeño juego de mesa. (juego serpiente o escalera).ANEXO 2

Serpientes y escaleras



Se les hace las

siguientes preguntas:

- ¿Conocen este juego?
- ¿Alguna vez lo jugaron?

Les comunico el propósito de la sesión:
Hoy conoceremos sobre el imperio inca

- FICHAS
- PLUMONES
- Juego de mesa (serpiente o escalera)

10 minutos

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Se realiza las siguientes preguntas: -¿Ustedes conocen que hicieron los incas en nuestro país? -¿Cómo creen que fue el imperio inca en nuestro Perú?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hace entrega de una ficha con el contenido del tema, se les indica que deben de pegar en sus cuadernos. ANEXO 3 • Se hace lectura de esta ficha para proceder con la actividad principal. • Se les entrega un tablero con el juego a realizar. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les da algunas indicaciones acerca del juego: -Se jugará de manera grupal, para ello los estudiantes deberán formular sus preguntas. -En caso de que el niño caiga en la base de la escalera deberá hacer una pregunta a cualquiera de sus compañeros de grupo. -Si en caso cae en la boca de la serpiente deberá de bajar hasta donde se le indique y deberá de responder a la pregunta que le hará uno de sus compañeros de su grupo. • Se les hace entrega de una pequeña ficha para afianzar su aprendizaje. ANEXO 4 	<p>-Plumones -Fichas -Imágenes -Tijeras -Goma -tablero del juego de mesa serpiente o escalera -Dado</p>	75 minutos
CIERRE	<p>Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ❖ ¿para que aprendí? ❖ ¿Qué dificultades tuve? ❖ ¿Cómo lo supere? <p>Les indico que pueden salir al recreo.</p>		5 minutos

VI. REFLEXIONES DEL DOCENTE EN FORMACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

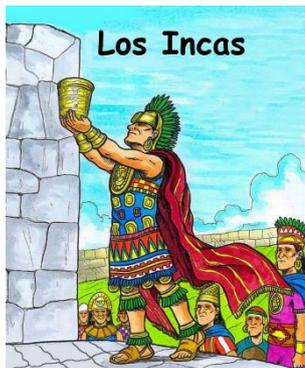
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Programa curricular del nivel Primaria
- Currículo nacional



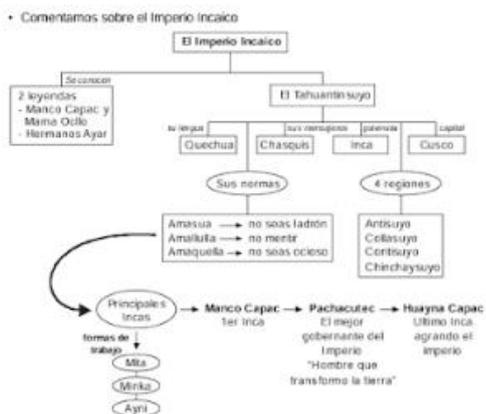
ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4

A Colegio Adventista Ficha de Trabajo de Sesión Área: Personal Social

Objetivos: Conociendo el trabajo del imperio Incaico

Fecha: 26/05/21 .Voto

1. ¿Qué instrumentos de labranza utilizamos?

Observa:




La **Mita** y la **Minka**

(trabajo a pie utilizando por el hombre) (trabajo de mano utilizando por la mujer)

2. Relaciona cada trabajo que se realizaba en el imperio incaico.

La Mita

La Minka

El Ayni

El trabajo del Ayni.

El trabajo de las familias del imperio incaico.

El trabajo del estado imperial.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	N°70663 DANTE NAVA
Docente de aula:	Silvia Gumercinda Laura Quispe
Docente en formación:	Thaid Yuliana Saavedra Guzman
Grado y Sección:	1ro "B"
Área:	PERSONAL SOCIAL
Lugar y fecha:	08-06-2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:



LA LEYENDA DE MANCO CAPAC Y MAMA OCLLO



III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construye interpretaciones históricas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interpreta críticamente fuentes diversas ❖ Comprende el tiempo histórico ❖ Elabora procesos sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera. 	<p>Conocemos una de las leyendas principales de los incas.</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL: ENFOQUE INTERCULTURAL

Valores	Actitudes y/o acciones observables
RESPECTO A LA IDENTIDAD CULTURAL	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV. PREPARACIÓN EN LA SESIÓN:

¿Qué necesito hacer antes de planificar?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ leer la sesión ❖ Imprimir las fichas ❖ Fotocopiar el anexo para cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tablero de juego de mesa (pixel tiles) ❖ FICHAS

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo a los estudiantes de manera afectiva y respetuosa. ❖ Les recuerdo algunas normas de convivencia. <div style="text-align: center;">  </div> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empezamos mostrando imágenes relacionados al tema y se les hace las siguientes preguntas: ANEXO 1 <ul style="list-style-type: none"> -¿que ven en la imagen? -¿ustedes escucharon oír sobre estos personajes? • Luego de ello les recuerdo algunos acuerdos de clase que tenemos. • Se presenta un pequeño juego de mesa. (pixel tiles).ANEXO 2 <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se les hace las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Conocen este juego? - ¿Alguna vez lo jugaron? <p>Les comunico el propósito de la sesión: Hoy conoceremos la leyenda de manco Cápac y mama Oclo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • FICHAS • PLUMONES • Juego de mesa (pixel tiles) 	10 minutos
---------------	--	---	-------------------

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Alguna vez escucharon sobre esta leyenda? - ¿Quiénes creen que fueron estos personajes?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hace entrega de una ficha con el contenido del tema, se les indica que deben de pegar en sus cuadernos. ANEXO 3 • Se hace lectura de esta ficha para proceder con la actividad principal. • Se les entrega un tablero con el juego a realizar. <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les da algunas indicaciones acerca del juego: -Se jugará de manera grupal, el juego es colaborativo y creativo , para ello deberán ponerse de acuerdo para poder crear las figuras que ellos deseen realizar. -En este juego todos participaran para ello se les explica que deberán de hacer figuras que se relacionen al tema. • Se les hace entrega de una pequeña ficha para afianzar su aprendizaje. ANEXO 4 	<p>-Plumones -Fichas -Imágenes -Tijeras -Goma -tablero del juego de mesa pixel tiles -Dado</p>	75 minutos
CIERRE	<p>Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ❖ ¿para que aprendí? ❖ ¿Qué dificultades tuve? ❖ ¿Cómo lo supere? <p>Les indico que pueden salir al recreo.</p>		5 minutos

VI. REFLEXIONES DEL DOCENTE EN FORMACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Programa curricular del nivel Primaria
- Currículo nacional



ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

LEYENDA DE MANCO CAPAC Y MAMA OCLLO

También es conocida como la Leyenda del Lago Titicaca. Cuenta la leyenda que el Dios Sol hizo salir del Lago Titicaca a sus hijos Manco Cápac y Mama Ocllo y les encargó fundar una civilización. Les dio un cetro de oro y les ordenó que se establecieran en el lugar donde se hundiera fácilmente, y allí debían fundar la capital de su imperio.



Obedeciendo el mandato divino, la pareja salió de una de las islas del lago Titicaca, "hoy llamada "Isla del Sol" y se dirigió hacia el norte en busca del sitio donde establecerían la ciudad imperial. Después de varios días de viaje y de hincar infructuosamente el suelo, llegaron al pie del cerro Huanacaure y allí la barrilla de oro se hundió al primer golpe.

Entonces, en ese lugar, Manco Capac y Mama Ocllo fundaron la capital del Imperio Incaico, la ciudad del Cusco o Capital del Tahuantinsuyo, cumpliendo con su misión.

Luego reunieron a los pobladores, y Manco Capac les enseñó a los hombres las técnicas agrícolas, como los secretos de la agricultura como el cultivo de la tierra, el sembrío de las semillas, técnicas pecuarias, técnicas orfebres, como la fabricación de instrumentos necesarios para realizar faenas agrícolas y de caza. También les enseñó a construir sus casas, caminos y acueductos.



Mama Ocllo, por su parte, enseñó a las mujeres el arte textil, como hilar y a tejer, a confeccionar vestidos, el arte de alfarería y a realizar labores domésticas, como cocinar, lavar principalmente. Finalmente, les enseñaron la adoración al Dios Sol.

Y así, según esta leyenda, empezó la civilización de los incas.

Comprendemos lo leído.

- ¿Quién era su padre de Manco Capac y Mama Ocllo?
 - a
 - b
 - c
- ¿De dónde salieron Manco Capac y Mama Ocllo?
 - a
 - b
 - c
- ¿Qué les dio el Dios Sol a Manco Capac y Mama Ocllo?
 - a
 - b
 - c
- ¿En dónde se hundió la vara?
 - Cerro Saraja
 - Cerro Huánuco
 - Cerro Huanacaure
- Recuerda la Leyenda y pinta solamente las palabras que se encuentran en la lectura:

SOL	CERRO	HIJO	MAMA OCLLO
MESA	MANCO CAPAC	PERRO	ORO
LAGO TITICACA	VARA	PAPÁ	HUANACAURE
- Ordena colocando 1º, 2º y 3º según el orden que sucedieron los hechos.
 -
 -
 -
 -
 -

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa:	N°70663 DANTE NAVA
Docente de aula:	Silvia Gumercinda Laura Quispe
Docente en formación:	Thaid Yuliana Saavedra Guzman
Grado y Sección:	1ro "B"
Área:	PERSONAL SOCIAL
Lugar y fecha:	15-06-2023

II. TÍTULO DE LA SESIÓN:



LA DIVERSIDAD CULTURAL DEL PERÚ



III. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias	Capacidades	Desempeños	Evidencias
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construye interpretaciones históricas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Interpreta críticamente fuentes diversas ❖ Comprende el tiempo histórico ❖ Elabora procesos sobre procesos históricos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Obtiene información sobre el mismo o diversos hechos cotidianos del pasado a partir del testimonio oral de dos o más personas, así como de objetos en desuso, fotografías, etcétera. 	<p>Aprendemos a identificar y a reconocer nuestra diversidad cultural.</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL: ENFOQUE INTERCULTURAL

Valores	Actitudes y/o acciones observables
RESPECTO A LA IDENTIDAD CULTURAL	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.

IV. PREPARACIÓN EN LA SESIÓN:

¿Qué necesito hacer antes de planificar?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imprimir las fichas ❖ Fotocopiar el anexo para cada estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ FICHAS ❖ Juego de mesa(dibuja y adivina)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO

INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo a los estudiantes de manera afectiva y respetuosa. ❖ Les recuerdo algunas normas de convivencia. <div style="text-align: center;">  </div> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empezamos mostrando imágenes relacionados al tema y se les hace las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> -¿que ven en la imagen? -¿ustedes escucharon oír sobre este tema? • Luego de ello les recuerdo algunos acuerdos de clase que tenemos. • Se presenta un pequeño juego de mesa. (dibuja y adivina). ANEXO 2 <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Se les hace las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> -¿Conocen este juego? -¿Alguna vez lo jugaron? <p>Propósito de la sesión:</p> <p>Hoy reconoceremos acerca de nuestra diversidad cultural peruana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • FICHAS • PLUMONES • pizarrin 	10 minutos
---------------	---	--	-----------------------

DESARROLLO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Alguna vez escucharon sobre este tema? - ¿ustedes saben el significado de diversidad?</p> <p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se hace entrega de una ficha con el contenido del tema, se les indica que deben de pegar en sus cuadernos. ANEXO 3 • Se hace lectura de esta ficha para proceder con la actividad principal. • Se les entrega un tablero con el juego a realizar.(pizarrín) <p>TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les da algunas indicaciones acerca del juego: -Se jugará de manera grupal, el juego es creativo para ello un estudiantes deben dibujar algo relacionado al tema y el resto deberá de adivinar qué es lo que dibujó su compañero. -En este juego todos participaran para ello se les explica que deberán de ponerse de acuerdo para que todos puedan dibujar diferentes cosas. • Se les hace entrega de una pequeña ficha para afianzar su aprendizaje. ANEXO 4 	<ul style="list-style-type: none"> -Plumones -Fichas -Imágenes -Tijeras -Goma -pizarrin -Dado 	75 minutos
CIERRE	<p>Genero la metacognición a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué aprendí? ❖ ¿para que aprendí? ❖ ¿Qué dificultades tuve? ❖ ¿Cómo lo supere? <p>Les indico que pueden salir al recreo.</p>		5 minutos

VI. REFLEXIONES DEL DOCENTE EN FORMACIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE:

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Programa curricular del nivel Primaria
- Currículo nacional



ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

DIVERSIDAD CULTURAL

Somos un país pluricultural y pluriétnico. Nuestro potencial cultural se nutre de incontables manifestaciones artísticas, costumbres, tradiciones y toda clase de expresiones que compartimos a diario.

LA DIVERSIDAD CULTURAL ES UN COMPONENTE ESENCIAL DEL DESARROLLO HUMANO. POR ELLO DEBE SER CONSERVADA COMO FUENTE DE IDENTIDAD, INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD.

IDENTIDAD NACIONAL

La identidad nacional es el sentimiento de pertenencia a la nación, el compartir y vivir los costumbres y tradiciones.

Identifiquémonos como ciudadanos iguales de la misma república.

¿POR QUÉ SOMOS DIVERSOS?

- 14 FAMILIAS LINGÜÍSTICAS
- 44 ETNIAS DISTINTAS
- 1469 COMUNIDADES NATIVAS
- MÁS DE 300 MIL INDÍGENAS

PRINCIPALES COSTUMBRES Y TRADICIONES

- 1 Fiesta de la Virgen de la Candelaria
- 2 Fiesta de la Virgen de Chapi
- 3 Corpus Christi
- 4 Inti Raymi
- 5 Carnavales en Perú

LOS INFORMATIVOS

ANEXO 4

● RECORTÁ LAS PIEZAS DE ESTE ROMPECABEZAS Y ARMALO EN TU CUADERNO:

CULTURA:
CONJUNTO DE MODOS DE VIDA, COSTUMBRES Y CONOCIMIENTOS DE UN PUEBLO.

DIVERSIDAD:
VAriedad, Diferencia, Abundancia, Gran Cantidad de varias cosas distintas.

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

Como resultado de las actividades realizadas y las sesiones educativas utilizando ludogramas como estrategia pedagógica, se obtuvieron los siguientes desenlaces:

El empleo de los juegos de mesa produjo un efecto significativo en el crecimiento de las aptitudes sociales y mentales de los educandos. La interacción constante en grupo fomentó el reforzamiento de la comunicación eficaz, el respeto recíproco y la colaboración en equipo.

- a. La integración de juegos de mesa motivó a los educandos a participar de manera comprometida en las lecciones. Se observó un incremento en su grado de atención y en su habilidad para enfocarse tanto en las dinámicas recreativas como en las tareas académicas.
- b. Los juegos de mesa impulsaron el progreso del razonamiento analítico y la toma de resoluciones entre los educandos, quienes mostraron un avance notable en la organización y resolución de desafíos.
- c. Los educandos demostraron una mayor aptitud para controlar sus emociones, aprendiendo a manejar la frustración y a aceptar los desenlaces de los juegos de mesa, lo que potenció su tolerancia y persistencia.
- d. Se mejoró la comunicación y la expresión asertiva, lo que permitió a los estudiantes compartir sus ideas y comprender diversas perspectivas, enriqueciendo así sus habilidades para interactuar socialmente.

Se concluye que los desenlaces alcanzados en este estudio fueron sumamente significativos. Se evidencia que la implementación de ludogramas como recurso pedagógico resultó ser un instrumento relevante y efectivo para la adquisición de conocimientos de los infantes de primer grado en la IEP N° 70663.

CONCLUSIONES

Primera: Se ha planteado el empleo de juegos de mesa como estrategia pedagógica para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en la IEP N°70663 Carlos Dante Nava Silva de Juliaca, obteniendo resultados favorables en términos de su rendimiento académico.

Segunda: Se ha analizado los juegos de mesa demostraron un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas básicas en los estudiantes de primer grado, como el pensamiento lógico, la memoria y la resolución de problemas, contribuyendo al fortalecimiento de competencias intelectuales esenciales para su aprendizaje.

Tercera: Asimismo, los juegos fomentaron la socialización y cooperación entre los estudiantes, promoviendo habilidades de comunicación, empatía y trabajo en equipo. Esto generó un ambiente inclusivo y armonioso en el aula, donde los niños aprendieron a compartir, respetar turnos y resolver conflictos de manera colaborativa.

Cuarta: Por último, los estudiantes tuvieron una percepción positiva de los juegos de mesa como herramienta didáctica. Los juegos aumentaron la motivación y participación de los niños, creando un ambiente educativo más dinámico.

RECOMENDACIONES

Primera: Se aconseja a los directivos y docentes de la institución incorporar de forma periódica talleres de juegos de mesa en el plan curricular, con un énfasis en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Segunda: Se recomienda llevar a cabo capacitaciones para los docentes en el uso de juegos de mesa como recurso didáctico, con el fin de que puedan guiar de manera efectiva a los estudiantes y aprovechar al máximo los beneficios de esta estrategia. Diseñar actividades específicas que utilicen estos juegos para abordar áreas específicas del aprendizaje, como la resolución de problemas o el fortalecimiento de la memoria, con el fin de maximizar su impacto en el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Tercera: Se sugiere a las autoridades educativas de la UGEL San Román fomentar la integración de juegos de mesa en las estrategias didácticas para el desarrollo de competencias y habilidades en el nivel primario, a través de talleres y programas específicos. Además, sería útil que los docentes faciliten momentos de reflexión posterior al juego, donde los estudiantes puedan discutir lo aprendido en términos de trabajo en equipo, empatía y resolución de conflictos.

Cuarta: Además, sería útil solicitar retroalimentación periódica de los estudiantes sobre las actividades, para ajustar y mejorar la selección de juegos, asegurando que continúen motivados y comprometidos. La integración de estos juegos en el aula no solo enriquecería el proceso de aprendizaje, sino que también fortalecería el vínculo entre el contenido académico y el interés de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- A, C., Jarume, S., & Jesus, S. (1988). Tecnología y medios educativos. Barcelona España: Cincel-Kapelusz.
- Antuña, R. (2011). Habilidades sociales y dinamización de grupos: servicios socio culturales y a la comunidad. nd : ediciones de la U.
- Ausubel. (1976). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. MEXICO: TRILLAS.
- C, C., Buitrago, A., Amaya, C., & Laguna, V. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. Bogota, Colombia: Revista Iberoamericana de psicología.
- G, G., & E, T. (2002). juegos de mesa. mexico: Lectorum.
- Hurtado. H. (2023). Diseño e implementación de espacios recreativos de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo en estudiantes de 9 y 10 años. peru: alicia.
- Martinez. (2008). identidad cultural. santiago de chile: nd.
- M, T., & Torres. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Caracas Venezuela: Universidad de los andes.
- Noreña., Latorre., & Ezpeleta. (2022). El juego como terapia: Uso de videojuegos en neurología clínica. nd: Permanyer.
- Núñez. Romero. (2016). Influencia del juego en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de las I.E.I Acari y Kasani – Puno, 2015. Puno : Alicia.
- Parrillo. Viza. (2018). El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial Nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno. chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- Piaget. (1945). el juego como estrategia del aprendizaje en el aula. Buenos Aires (Argentina): ND.
- Quispe Urcuhuaranga, K. M. (2014). Uso del juego en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos del 5° grado de educación primaria en la Institución Educativa Corazón de Jesús, UGEL N° 06 Vitarte, 2014. LIMA: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Rodriguez, L. N. (2014). Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial. Bogota: ibero.
- Salazar. (2012). Juegos: tipos y características. . costa rica: revistas educación.
- Smith, L. C., & Hartley, A. (1990). the game of bridge as an exercise in working memory and reasoning. ND: JOURNAL OF GERONTOLOGY.
- Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. venezuela: Educere.
- Uribe, V., Cobos, U., & Ortega, S. M. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. MEXICO: Legado de Arquitectura y Diseño.
- Yujra Araujo, Y. (2021). Juegos didácticos para el aprendizaje de la noción de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa privada Pitágoras del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020. Peru: universidad catolica los angeles chimbote.
- Zeballos, D. A. (2022). Los juegos de mesa y su influencia en la participación activa en los niños de cinco años de la IE San Nuicolas Del Cusco. cusco: alicia.

Anexos







PERÚ

Ministerio de
EducaciónViceministerio de
Gestión PedagógicaDirección de Formación
Inicial DocenteEscuela de Educación Superior
Pedagógica Pública Juliaca

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL 2022-II – 2023-I

ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 70663 “CARLOS DANTE NAVA SILVA” DEL DISTRITO DE JULIACA.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca**, representado por el Director General, **Dr. Balvino, ARIAS QUISPE**, identificado con D.N.I. N° 02362160, conforme se aprecia de la Resolución Directoral Regional N°383-2023-DREP, y con domicilio legal en la Avenida Infancia N° 303, Pueblo Joven la Revolución, distrito de San Miguel, provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA** y de la otra parte la **Institución Educativa Primaria N°70606, del distrito de San Miguel de la Región De Puno** representado por su director (a), **Prof. Yolanda, LARICO TICONA** identificado (a) con DNI N° 02031014 a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA**, y en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:

PRIMERO. - **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA**, forman profesionales para la Educación Básica Regular, en el área de **PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN**, el cual tiene como propósito que el estudiante de Formación Inicial Docente FID, en Educación Primaria se involucre con la práctica docente desarrollando interacciones pedagógicas de **PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES**, las que se rigen además por el Reglamento Interno de la EESPP JULIACA, aprobado por Resolución Directoral.

SEGUNDO.- EL CENTRO DE PRÁCTICA, es una Institución Educativa Pública comprometida con la educación de estudiantes de la región Puno, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local de San Román, cuenta con un (a) Director (a) quien es responsable de las acciones educativas de la institución, cuyo propósito es brindar una formación integral a los estudiantes, sustentado en una educación holística, con valores, que garantice la realización plena de la persona para la vida en convivencia armónica dentro del marco de la interculturalidad e inclusividad y en democracia plena de su contexto.



PERÚ

Ministerio de
EducaciónViceministerio de
Gestión PedagógicaDirección de Formación
Inicial DocenteEscuela de Educación Superior
Pedagógica Pública Juliaca

TERCERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA y EL CENTRO DE PRÁCTICA, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes de la Formación Inicial Docente del Programas de Estudio de Educación Primaria con los docentes de aula, maestros cuya experiencia coadyubarán en la formación profesional de los futuros docentes.

OBJETO:

CUARTO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA** facilite el desarrollo del módulo de práctica e investigación pedagógica de los estudiantes de Formación Inicial Docente en **EL CENTRO DE PRÁCTICA**.

La estudiante practicante de la FID realiza sus prácticas en el turno mañana, de lunes a viernes de cada semana. Participando en el proceso de **INMERSIÓN** (Diseño, implementación y ejecución primero en dúos y luego en forma individual) 5 días en el ciclo, con énfasis en la construcción de vínculos con los estudiantes de la Educación Básica Regular del **CENTRO DE PRÁCTICA**.

La práctica de los estudiantes de las Instituciones de Formación Inicial Docente, se realizará en aulas o secciones con docentes de aula a su cargo, éstos deben aceptar voluntariamente apoyar la Práctica y son los responsables oficiales de su aula o sección.

DEL PLAZO:

QUINTO. - El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es del IX inicio 5 de setiembre término 7 de diciembre del 2022 y X semestre del 03 de mayo hasta el 28 de Julio del 2023. (inmersión 5 días, de cada semana). Dicho plazo puede ser renovable por el período que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas.

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



PERÚ

Ministerio de
EducaciónViceministerio de
Gestión PedagógicaDirección de Formación
Inicial DocenteEscuela de Educación Superior
Pedagógica Pública Juliaca

COMPROMISOS:

SEXTO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA se compromete a:

6.1 En coordinación con **EL CENTRO DE PRÁCTICA** establecer la modalidad de Práctica para los estudiantes de formación inicial docente; en la cual, el centro de práctica participa en:

orientar a que el estudiante se sensibilice con la realidad, a partir de actividades pedagógicas y lúdicas con alumnos de Educación Básica Regular.

6.2 Asignar estudiantes practicantes en las especialidades y número, que según acuerdo mutuo se convenga; previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del **CENTRO DE PRÁCTICA**. Lo cual constará en la relación de estudiantes practicantes que se adjunta y forma parte integrante del presente convenio.

6.3 **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA** asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica Docente e Investigación que se lleva a cabo en dicha sede en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA**.

6.4 Realizar acciones de capacitación y actualización para los docentes a solicitud del **CENTRO DE PRÁCTICA**, y en coordinación con la oficina de Formación en Servicio y la Unidad Académica de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**

SEPTIMO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA se compromete a:

7.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como, a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los estudiantes practicantes.

7.2 Informarse a través de la **ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGÓGICA** sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes.

7.3 Apoyar y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al **CENTRO DE PRÁCTICA**.

7.4 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores y responsables de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA**.

7.5 Otorgar a los estudiantes practicantes, la Constancia respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el **CENTRO DE PRÁCTICA**.



PERÚ

Ministerio de
EducaciónViceministerio de
Gestión PedagógicaDirección de Formación
Inicial DecenteEscuela de Educación Superior
Pedagógica Pública Juliaca

7.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

OCTAVO: LOS ESTUDIANTES DEL SE COMPROMETEN A:

8.1 Cumplir con las normas establecidas por la **ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGÓGICA** y el **CENTRO DE PRÁCTICA**, con ética y moral, dentro del marco de una educación en valores.

8.2 Conservar y mantener los equipos, materiales, infraestructura y otros del Centro de práctica.

8.3 Programar, ejecutar y evaluar las acciones inherentes al proceso de aprendizaje y demás tareas que implican la realización de la práctica e investigación.

DE LA RESOLUCIÓN:

NOVENO. - El incumplimiento del objeto o de algunos de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA** en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA**, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de Juliaca en setiembre del año 2023.



Director del ESPPJ
D.N.I. N° 02362160

Balvino Arias Quispe
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUC. SUP. PEDAGÓGICA PÚBLICA
JULIACA



Director (a) de la I.E.P.
DNI N° 02031014

Prof. Yolanda Larico Ticona
DNI 02031014
DIRECTORA