

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

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

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”**

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR

CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9534-3230>

ASESOR: M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1761-2250>

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

SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ

2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **HIPOLITO LAURACIO TICONA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del Trabajo de Investigación titulada: **JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022**, del (a) autor (a): CAPQUEQUI BENAVENTE, CANDY LUZ, constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, enero del 2024.

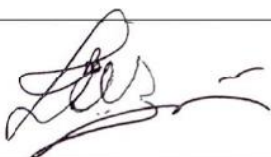
Apellidos y nombres del asesor: LAURACIO TICONA, HIPOLITO
DNI 01328508
ORCID https://orcid.org/0009-0009-1761-2250
FIRMA: 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE**, con DNI: **72909631** egresado/ de la carrera profesional /programa educativo Educación inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Trabajo académico titulado: "**JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA 2022**". Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Trabajo académico: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados

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

San Miguel, enero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): Capquequi Benavente, Candy Luz
DNI 72909631
ORCID https://orcid.org/0009-0000-9534-3230
FIRMA 



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

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 095-2024-ME-DREP/DG/EESPPJ

San Miguel, 07 de febrero del 2024.

Visto el dictamen de los jurados evaluadores de fecha 06 de febrero del 2024, acta de aprobación de los trabajos de investigación, de acuerdo al Reglamento de Investigación e innovación de la Escuela de educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca" se emite la Resolución Directoral de aprobación del trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación de CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE del Programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL; con expediente N° 135-2024.

Visto los requisitos exigidos de aprobación del trabajo de investigación del (la) interesado (a), que es egresado (a) del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL.

CONSIDERANDO:

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

SE RESUELVE:

1.- NOMBRAR, al jurado evaluador conformado por:

Presidente : Dr. Balvino Arias Quispe
Primer miembro : Dr. Mario Aguilar Fruna
Segundo Miembro : Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

2.- APROBAR, el trabajo de investigación a fin de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación denominado: JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA, 2022. *Asesorado por el M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona.* -----

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

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

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





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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA 2022**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE

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

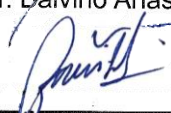
APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO:




Dr. Balvino Arias Quispe

MIEMBRO DEL JURADO :




Dr. Mario Aguilar Fruna

MIEMBRO DEL JURADO :



Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

ASESOR(A) DE TESIS :



M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

DEDICATORA

A mis padres, a mi familia amada por el gran apoyo brindado por parte de ellos hacia mi persona, por ese apoyo incondicional que me brindaron tanto moralmente y académicamente para poder llegar sin dificultades al logro de mi realización como docente en la profesión de la educación inicial y poder obtener mi anhelado título profesional.

Candy Luz.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, a Dios, a mi Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Juliaca el alma mater de la Región Puno, a mis compañeros y compañeras, a mi asesor, por haberme puesto en el camino de la Educación, por acogerme y haberme formado profesionalmente, por el apoyo moral y emocional por haberme guiado y orientado para poder llegar al logro de poder culminar el presente trabajo académico.

Candy Luz

RESUMEN

En el presente trabajo académico, tuvo como objetivo general determinar, la eficacia de la aplicación de las estrategias de la función simbólica en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del programa “Juego, imagino y represento” y especificar los logros en el desarrollo de la función simbólica que permitirá expresar mentalmente acciones, objetos y experiencias, en los niños de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina del distrito de Juliaca, 2022.

En cuanto respecta a los medios y materiales se ha aplicado el enfoque cuantitativo, en tanto que el nivel de investigación ha sido en el nivel experimental con diseño pre experimental de tipo aplicada, conformada con una población de estudio por los estudiantes de Educación inicial, cuya muestra ha sido elegida con métodos no probabilístico de tipo intencionado siendo veinte estudiantes conformados entre niños y niñas de cinco años de edad quienes conformaron dicha muestra; las técnicas de recolección de datos han sido la prueba, cuyo registro de instrumentos aplicados como la lista de cotejo, pre test, post test con 20 ítems caracterizados a partir del cuadro de variables, dimensiones e indicadores.

Para la presentación de los resultados se ha utilizado la estadística el Excel del mismo modo la prueba de normalidad, cuyos resultados fueron favorables durante la aplicación de la estrategia juego imagino y represento logrando desarrollar la Función Simbólica de la manera más efectiva.

Concluyendo que, de acuerdo a la comprobación de las hipótesis la aplicación del lenguaje matemático tiene efectos significativos de la función simbólica en los niños de cinco años después de la aplicación del Programa, Juego, imagino y represento y especificar los logros en el desarrollo de la Función Simbólica en los niños de la IEI. N° 303 Niño de la Espina.

Palabras Clave: Imitación, juego imagino, función simbólica y representación

ABSTRAC

In this, academic work, the general objective was to determine the effectiveness of the application of the symbolic function strategies in 5-year-old children, before and after the application, of the “I play, I imagine and I represent” program and to specify the achievements in the development of the, symbolic function that, will allow the children of the Initial Educational,, Institution to mentally express actions, objects, and experiences. No. 303 Niño de la Espina of the Juliaca district, 2022.

Regarding the means and materials, the quantitative approach has been applied, while the research level has been at the experimental level with an applied pre-experimental design. made up of a study, population, of initial education, students, whose sample, has been chosen with non-probabilistic, methods of an, intentional, type, with twenty students made up of five-year-old boys and girls who made up said sample; The data collection, techniques have been the test, whose registration, of applied instruments, such as the checklist, pre-test, post-test with 20 items characterized, from the table of variables, dimensions and indicators.

To present the, results, Excel statistics have been, used, as well as the normality test, the results of which were favorable during the application of the I imagine and represent game strategy, managing to develop the Symbolic Function in the most effective way.

Concluding that, according, to the verification, of the hypotheses, the application of mathematical language has significant effects on the symbolic function in children, five years after the application,, of the Program, I play, imagine and represent, and specify the achievements in the development of the Symbolic Function in IEI children. No. 303 Child of the Thorn.

Keywords: I imagine game, imitation, symbolic function and representation

INTRODUCCIÓN

Determinar el desarrollo de la función simbólica en niños de cinco años antes y después del uso de la estrategia juego, imagino, represento. Esta medida fue diseñada para evaluar cómo los niños desarrollan y usan la función simbólica antes de participar en la estrategia juego, imagino y represento para analizar el impacto del proyecto en el desarrollo de estas habilidades.

Describir detalladamente los logros en el desarrollo de la función simbólica de los niños de 5 años luego de aplicar la estrategia juego, imagino, represento. Este objetivo se enfoca en identificar y describir los avances y logros concretos que experimentan los niños de 5 años en el desarrollo del funcionamiento simbólico luego de participar en el programa. Esto significa evaluar cómo el proyecto contribuye a su capacidad para usar y comprender símbolos como el lenguaje, el juego de roles y la representación gráfica.

Patricia (2008). El desarrollo de la función simbólica es fundamental para la formación del lenguaje y la mente humana, permitiéndonos expresar, comunicar y manipular los símbolos que representan el mundo que nos rodea. Esta habilidad única permite niveles avanzados de comunicación, creatividad y pensamiento.

La función simbólica es una capacidad cognitiva exclusivamente humana que nos permite expresar y manipular mentalmente símbolos que representan objetos, ideas, conceptos y eventos. Esta función es muy importante para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto.

La investigación busca evaluar el impacto de la estrategia Juego, imagino y represento en el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años, tanto antes como después de su participación en el programa. Los resultados obtenidos proporcionarán información relevante sobre la eficacia del programa y sus beneficios en el desarrollo cognitivo y simbólico de los niños

El presente trabajo de investigación está estructurado de la siguiente forma donde se considera los siguientes aspectos generales donde se detalla en el capítulo I el título de la investigación educativa, duración de la aplicación de la investigación, número de estudiantes, justificación importancia del estudio, sus objetivos; en tanto en el capítulo II, se considera sus antecedentes, bases teóricas y definición de términos. Finalmente, en el capítulo III, se considera sus aspectos pedagógicos del trabajo académico, la planificación, ejecución sesiones de aprendizaje y sus resultados acompañados de sus respectivos anexos.

INDICE

CAPÍTULO I.....	vii
ASPECTOS GENERALES.....	1
1.1. Título del Trabajo Académico	1
1.1.1. Institución Educativa Donde se Ejecutó la Práctica:	1
1.1.2. DURACIÓN (FECHA DE INICIO Y FECHA DE TÉRMINO).....	3
1.1.3. SECCIÓN Y NÚMERO DE ESTUDIANTES.....	3
1.2. Justificación del Trabajo Académico.....	4
1.3. Objetivos	6
1.3.1. Objetivo General	6
1.3.2. Objetivos Específicos	6
CAPITULO II	7
MARCO TEORICO.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Bases Teóricas	11
2.2.1. Juego Imagino y Represento	11
2.2.1.1. El juego	11
2.2.1.2. El dibujo.....	13
2.2.1.3. Afectivo Emocional.....	14
2.2.1.4. Creativa cognitiva	15
2.2.1.5. Motora	17
2.2.2. La función simbólica	19
2.2.2.1. Nivel de objeto	20
2.2.2.2. Nivel de indicio	21
2.2.2.3. Nivel de simbólico	23
2.2.2.4. Nivel de signo.....	24
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	24
CAPÍTULO III.....	26
3.1. Planificación y Ejecución de Actividades	26
3.1.1. Actividad de Aprendizaje.....	27
3.1.2. Experiencias de Aprendizaje/sesiones de aprendizaje.....	33
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS	43
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES	46
Referencias.....	47
ANEXOS.....	1

INDICE DE TABLAS

TABLA N° 01	4
TABLA N° 02	26

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Título del Trabajo Académico

JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°303 NIÑO DE LA ESPINA, JULIACA 2022

1.1.1. Institución Educativa Donde se Ejecutó la Práctica:

La Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina es un centro educativo que brinda servicios exclusivamente en el nivel Inicial. Su principal objetivo es llevar a cabo acciones técnico-pedagógicas y actividades complementarias para la formación integral de los estudiantes, de manera que puedan participar en la sociedad y prepararse para la vida y el trabajo productivo. Se esfuerza por ofrecer una educación de calidad y eficiencia, contribuyendo así al desarrollo de la comunidad local y del país.

La Institución Educativa tiene como objetivo principal formar personas competentes con una alta autoestima, razonamiento, habilidades sociales y una formación académica, moral y emocional sólida. El aprendizaje es el propósito básico de la institución educativa inicial. Todos queremos que los estudiantes, a medida que avanzan en el aula, adquieran conocimientos y desarrollen habilidades y destrezas que les permitan funcionar en la sociedad buscando preparar a sus estudiantes para que puedan alcanzar el éxito tanto en su vida personal como profesional, considerando el entorno contemporáneo y cambiante en el que viven.

Se enfoca en proporcionar una educación de alta calidad, que promueve un ambiente seguro y propicio para el aprendizaje. En este espacio, los alumnos pueden desarrollar su crecimiento espiritual, físico, social, intelectual, moral y emocional en su plenitud.

El Sistema de Jardín es la propuesta educativa y metodológica que guía el proceso educativo en esta institución. Este sistema está diseñado para sacar lo mejor

de cada estudiante, asegurando que puedan alcanzar su máximo potencial y obtener una educación integral, comprometido con el bienestar y desarrollo integral de sus alumnos, brindándoles las herramientas y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos de la sociedad actual. Su enfoque en la educación de alta calidad y el crecimiento personal y profesional de los estudiantes es un aspecto relevante para su comunidad educativa en Juliaca.

La institución fue establecida en el año 1957 y su creación y funcionamiento se rigen al documento Legal de creación y fecha por la resolución ministerial N° 16814 de fecha 26 de agosto 1957, Su sede se encuentra ubicada en la Urb. Rinconada II Etapa, en el distrito de Juliaca, provincia de San Román, en el departamento de Puno. La institución es parte de la Unidad de Gestión Educativa Local de San Román dependiendo de la Dirección Regional de Educación de Puno.

La Institución Educativa Inicial está ubicada en la urbanización La Rinconada, distrito de Juliaca, provincia de San Roma, región Puno, Perú. La latitud y longitud de su ubicación son aproximadamente -15.49323 y -70.13554 respectivamente. Ubicado en una zona urbana tranquila, rodeada de parques, lo que favorece un buen ambiente educativo para los niños y las niñas.

En la representación de liderazgo se pone presente la directora Gisheld Arlides Rios con el apoyo del todo el personal administrativo y educativo entre ellas, diez docentes, dos auxiliares el personal de servicio y la comunidad educativa a los padres de familia y estudiantes hacen que institución educativa sea de buenas bases laborales.

Sin embargo, cabe mencionar que la infraestructura son construcciones antiguas y en buen estado. Sin embargo, se entiende que la escuela cuenta con siete aulas espaciales con buena iluminación y ventilación, lo cual es importante para crear un amplio espacio de estudio. Para dar cabida a todos los estudiantes, el auditorio se divide en tres aulas. Todas las aulas están bien equipadas con muebles y materiales didácticos, incluidos televisores, internet y DVD, para facilitar un aprendizaje más interactivo y multimedia. Además, la escuela cuenta con amplias áreas verdes y actividades seguras de tiempo libre que promueven el desarrollo físico y recreativo de los estudiantes.

Pero un problema importante es que debido a la baja altura de la valla, no puede proporcionar las condiciones de seguridad suficientes. La seguridad es un

aspecto importante de una institución educativa, por lo que es importante tomar medidas para mejorar la situación.

Por otro lado, cabe mencionar que las escuelas brindan servicios de higiene para estudiantes y docentes de diferentes géneros, los cuales son fundamentales para mantener un ambiente limpio y confortable para todos los miembros de la comunidad educativa. Es alentador que el proyecto de infraestructura haya sido aprobado por el Gobierno Autónomo del Condado, lo que significa que en el futuro se pueden mejorar las instalaciones escolares para brindar mejores condiciones de aprendizaje a niños y niñas.

Fue fundado hace 65 años y siempre ha sido ganador de concursos de comunicación escolar animando a los niños a comprender y crear textos. La mayoría de los padres de familia son profesionales, el treinta por ciento son empresarios y corredores llevando a una condición económica media. el idioma principal de los padres y los niños es el español, el diez por ciento como segundo idioma es el quechua. Hay varias instituciones educativas privadas primarias en el área, Escuelas primarias y secundarias, centros de educación especial, centros de salud, municipio provincial, cuerpos de bomberos, infraestructura escolar y piscinas, el post grado de la UANCV, Se han establecido alianzas entre organismos con la policía nacional, los centros de salud, los servicios de bomberos que cumplen Realizando talleres con los padres, docentes y alumnos de la institución con condiciones de seguridad y salud. Según las tradiciones de Juliaca y de la zona practican culturalmente las costumbres locales como el Carnaval y las fiestas de las cruces.

1.1.2. Duración (fecha de inicio y fecha de término)

El periodo de las prácticas pre profesionales se dio inicio el 06 de setiembre al 16 de diciembre del año 2022, en el transcurso también se dio inicio a la aplicación de las sesiones de aprendizaje para el trabajo académico por lo cual se empieza el 11 de noviembre al 16 de diciembre del año 2022.

1.1.3. Sección y número de estudiantes

Número de estudiantes entre niños y niñas matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina.2022

TABLA N° 01

Niños matriculados durante el año académico de la I.E.I. Niño de la Espina de Juliaca.

AULA	SECCIÓN	NIÑOS Y NIÑAS
3 AÑOS	01	23
4 AÑOS	04	81
5 AÑOS	04	83
TOTAL	9	187

En cuanto respecta al presente trabajo académico para el mejor estudio se ha tomado en cuenta a la sección de 5 años de la sección D, En el cual estuvo conformado por 20 estudiantes entre niños y niñas, permitiendo la aplicación de las diferentes experiencias de aprendizaje traducidas en sesiones de aprendizaje con la estrategia de juego imagino y represento en la respectiva aula de dicha sección.

1.2. Justificación del Trabajo Académico

El trabajo académico se centra en la etapa sensoriomotora en el desarrollo del pensamiento simbólico y el uso del lenguaje en los niños. La importancia del trabajo es comprender cómo el uso de la estrategia juego imagino y represento se traduce en símbolos y cómo se relaciona con la función simbólica de los niños. La investigación que se llevará a cabo en el IEI N° 303 Niño de la Espina, pretendiendo mejorar las técnicas y métodos para desarrollar las funciones simbólicas de los estudiantes, que también serán valiosas para otros docentes.

Según Piaget, la etapa sensoriomotora es crucial en el desarrollo cognitivo, y la aparición del pensamiento simbólico marca un punto de inflexión importante. Este pensamiento simbólico es esencial para que los niños utilicen cada vez más el lenguaje porque las palabras se definen mediante símbolos que representan conceptos y objetos del mundo.

Los procesos simbólicos juegan un papel crucial en el desarrollo cognitivo y del lenguaje de los niños. La función simbólica se refiere a la capacidad de representar mentalmente objetos, ideas o eventos que no existen físicamente. Este proceso permite a los niños ir más allá de la experiencia directa y comprender conceptos abstractos como números y letras. Para desarrollar la función simbólica, es muy importante que los niños obtengan una

experiencia sensorial rica y diversa de su entorno, lo que proporciona una base sólida para la posterior comprensión de los símbolos y conceptos abstractos.

En la etapa inicial, los niños aprenden jugando y manipulando diferentes materiales. Les ayuda a desarrollar habilidades motoras finas, coordinación mano-ojo y comprensión de causa y efecto. Estas habilidades básicas forman la base de su capacidad futura para expresar sus experiencias a través del dibujo. A medida que los niños crecen, comienzan el uso de pinturas como una representación simbólica del mundo interno y exterior. Pueden atraer objetos, eventos y personas con experiencia o imaginación. A través de la pintura, traducen sus experiencias a un lenguaje visual y crean representaciones simbólicas de la realidad.

El juego, la manipulación y la comunicación, los niños internalizan conceptos y desarrollan una comprensión profunda de los símbolos que utilizan. En conclusión, el juego y la manipulación de materiales son componentes clave en el desarrollo de la función simbólica, que a su vez apoya el aprendizaje significativo de los niños de los números, el lenguaje y la escritura. Es un enfoque holístico que involucra la mente y el cuerpo de los niños y les permite establecer conexiones significativas con el mundo que los rodea. restaurar la respuesta

El proyecto también enfatiza la importancia de que los maestros planifiquen actividades para promover el desarrollo de las funciones simbólicas de los niños. Al comprender la importancia de esta función en el aprendizaje de idiomas, los maestros pueden desarrollar estrategias efectivas para abordar las deficiencias percibidas por los estudiantes y mejorar el desempeño posterior de los estudiantes en lectura y escritura.

En conclusión, el trabajo académico parece tener una sólida base teórica y un enfoque práctico para mejorar la enseñanza en la etapa de pre- alfabetización, centrándose en la función simbólica y su relación con el desarrollo del lenguaje. Además, esta labor puede ser importante para la comunidad educativa e influir positivamente en la motivación y el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N°. 303 Niño de la Espina y otras instituciones educativas, dotando a los docentes de nuevas tecnologías y métodos.

Vale la pena señalar que el uso del habla no sigue inmediatamente a las imágenes mentales producidas por la imitación tardía; es un proceso gradual asociado con el desarrollo de funciones simbólicas. Por lo tanto, comprender este proceso y sus implicaciones científicas es fundamental para mejorar las prácticas docentes y el aprendizaje de los niños en el período pre alfabetizado.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Conocer la aplicación del proyecto juego imagino y represento en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 303 Niño de la Espina, 2022, para promover los logros en el desarrollo de la función simbólica y permitir a los niños y niñas usar símbolos como palabras, imágenes o acciones para representar objetos, personas o eventos que no están presentes en el momento para generar habilidades exclusivas en el juego de roles y la imaginación en niños de cinco años.

1.3.2. Objetivos Específicos

Planificar sesiones de aprendizaje significativas sobre la utilidad de la estrategia juego imagino y represento de forma práctica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina de la ciudad de Juliaca.

Desarrollar sesiones de clase con temas referidos a la estrategia juego imagino y represento de forma práctica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de La Espina de la ciudad de Juliaca.

Evaluar la utilidad de la estrategia juego imagino y represento de forma práctica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina de la ciudad de Juliaca.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Moreno, Ximena, & Soloveivia, (2016) El objetivo son los indicadores de la adquisición de la función simbólica en áreas de desarrollo reciente y actual para lograr un nivel específico de desarrollo de actividades con el juego en niños preescolares de 5 a 6 años. método. 180 niños de preescolar de Bogotá participaron en el Programa de Evaluación del Funcionamiento Simbólico (99 niños de instituciones educativas públicas y 81 niños de instituciones educativas privadas). El nivel de desarrollo simbólico se ampliará con medidas de la capacidad de sustituir un objeto por otro para realizar un comportamiento específico del objeto sustituido; generalización de propiedades simbólicas, interpretación que refleja una situación simbólica. Se discute la importancia de evaluar el aprendizaje de las funciones simbólicas para esclarecer su nivel de desarrollo al finalizar el preescolar. Finalmente. La evidencia de la presencia de una función simbólica en el plan cosificado es que el niño puede usar un objeto como sustituto de otro, llama tanto al objeto como a acciones y reflejos sobre la situación de sustitución que realiza.

El desarrollo simbólico es un hito importante en el desarrollo cognitivo de los niños y se refiere a la capacidad de comprender y utilizar símbolos, como palabras o representaciones visuales, para expresar ideas y conceptos. La capacidad de utilizar un objeto como sustituto de otro: Este aspecto indica que el niño desarrolla la capacidad de utilizar objetos simbólicamente, es decir, puede utilizar un objeto en actividades o juegos y utilizarlo como sustituto de otro. Esto muestra que los niños estarían desarrollando una comprensión de la representación simbólica.

Torrealba, (2017) El objetivo de esta investigación es la interpretación dramática mediante el juego y la construcción de la función simbólica para niños de 4 a 5 años Cómo hacer proyectos dentro de aula de la institución dirigidos por diferentes tipos de alumnos

permitiéndoles dar aportes en los juegos dramáticos en el aula para que puedan comunicarle mejor con su cuerpo.

Los estudiantes experimentan que puede ser un rico medio de expresión. La forma en que te conectas con tu cuerpo. Le permite crear elementos e interactuar con su ambiente a través del arte. Facilita la comprensión y redefinición de los códigos cotidianos y promueve el desarrollo de formas más autónomas de expresar ideas, sentimientos, conocimientos, sin depender del adulto Finalmente, te permite conocerte a ti mismo para luego comprenderte y Respetarse mutuamente. Así, el juego dramático consiste en que el maestro, use el párrafo para transmitir el proceso e implementar algún contenido dramático y la teoría del valor, que puede cambiar la comprensión, el signo, el significado y la estructura de las cosas el lenguaje de los niños y hacerlo más complejo, en lugar de simplemente convertirlo en escritura natural (usando imágenes, símbolos, líneas, etc.), sino la estructura representativa de su narración.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Vazquez, (2018) El objetivo de este estudio fue determinar el impacto del programa juego temático en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años de edad de la Institución de Educación Primaria (IEI) nro. Isabel Flores de Oliva. Isabel Flores de Oliva El tipo de investigación que se realiza es aplicado, lo que significa que su propósito es aplicar los conocimientos teóricos y prácticos para resolver un problema específico. Además, se obtuvieron métodos cuantitativos, que demostraron que se recolectaron datos numéricos para analizar y evaluar la efectividad del programa.

El diseño de investigación utilizado fue preexperimental, lo que indica que no se contó con un grupo de control para comparar los resultados. En cambio, evaluamos los cambios en los niños antes y después de la implementación del programa "Juegos Temáticos".

La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes del IEI no. 035 clase Isabel Flores de Oliva Arco Iris de 4 años. Para la recolección de datos se utilizó una técnica de observación y se utilizó como instrumento una ficha de observación aparte. La validez del instrumento se determinó mediante calificaciones de expertos, mientras que la confiabilidad se ampliará mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que resultó ser alto.

Se extrajeron las siguientes conclusiones: Luego de la implementación del programa “juego temático”, en la evaluación post-test, el desarrollo de la función simbólica de los niños cambió significativamente, y el 100% de los niños alcanzaron los resultados de nivel. Cabe señalar que, aunque los niños cumplieron la meta, las puntuaciones difieren según el

alcance de la evaluación. Nivel de significancia estadística $\alpha = 0,05$, decisión: $p < \alpha$, por lo tanto, si existe diferencia significativa entre el pretest y el posttest, es decir, la función signo aumenta significativamente en el grupo debido a la validez de la aplicación procedimiento "Juego sujeto" y de acuerdo a la prueba estadística, si el valor de significancia en este caso ($p = 0.00 < 0.05$), rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Luego de la implementación del programa "Temaleg", hubo cambios claros en el desarrollo de la función simbólica de los niños en la evaluación de seguimiento, ya que el 100% de los niños alcanzaron el nivel de desempeño, cabe señalar que lo lograron

Herrera, (2017) El objetivo principal de este estudio fue determinar el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años antes y después de utilizar el programa "Juego, imaginación y representación". El programa se aplicó a 46 niños y niñas de la institución educativa La Recoleta utilizando un currículo planificado. Se realizaron estudios pre-experimental y de campo. La técnica utilizada es la observación y el instrumento es una lista de cotejo pre-test y post-test. Las hipótesis propuestas muestran que, dado que las funciones simbólicas permiten que los niños representen mentalmente acciones, objetos y experiencias, desarrollen sus habilidades intelectuales y verbales, los niños de 5 años de la IE "La Recoleta" pueden mejorar, represento. Aplicaciones de programa, su función simbólica es más efectiva.

Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa después de la prueba después de utilizar el procedimiento "Juego, imagino, represento". Esto muestra que las actividades realizadas durante la conferencia permiten las habilidades simbólicas de los niños. Estos hallazgos son muy útiles para los maestros debido a las actividades que promueven las habilidades simbólicas y las actividades representativas pueden tener un impacto positivo en su desarrollo.

Tenazoa & Condori, (2021) El objetivo del estudio fue aplicar el programa "Juega y aprende" a niños de 5 años para desarrollar al máximo sus capacidades de aprendizaje cuyo estudio demuestra la manera en que los niños y niñas de cinco años han desarrollado el aprendizaje mediante juegos.

El estudio menciona que el nivel inicial de las instituciones educativas se basa en cuatro pilares: Aprender a conocer, hacer, vivir y ser, lo que indica una educación integral que trata de abordar todos los aspectos del desarrollo del niño. El método utilizado en el estudio fue una estrategia de aprendizaje cognitivo social, un enfoque pedagógico centrado en la interacción social y la construcción de conocimiento a través de la experiencia. Se citó

que el uso de planes y estrategias por parte de los maestros está asociado con la promoción del buen desempeño y el mantenimiento del aprendizaje de los niños. El diseño de la investigación se describe tanto en aplicaciones cuantitativas como descriptivas. Los métodos cuantitativos se utilizan para analizar datos numéricos, y las estadísticas descriptivas e inferenciales se utilizan para procesar y analizar la información recopilada en las pruebas previas y posteriores. La muestra de estudio está formada por 25 alumnos, y el programa “Aprendo jugando” se divide en dos fases: pretest y postest. La herramienta utilizada para evaluar los resultados es una lista de verificación. A juzgar por los resultados obtenidos, la mayoría de los estudiantes han alcanzado el nivel de aprendizaje esperado, excelente, y existe una diferencia significativa entre los resultados de la prueba previa y posterior. Esto demuestra que la aplicación del programa “Aprendo jugando” tiene un efecto positivo en el desarrollo del aprendizaje de los niños. En conclusión, este estudio demuestra que la implementación de un programa educativo basado en el enfoque “Yo juego y aprendo” puede mejorar el desarrollo del aprendizaje de los niños de 5 años. Sin embargo, es importante señalar que estos resultados se refieren específicamente a la campaña 2020 Irazola-Pucallpa No. 256 Primeros pasos El modelo institucional y los entornos específicos del contexto y pueden diferir en otros contextos o entre diferentes grupos de estudiantes.

2.1.3. Antecedentes Locales

Quea, (2018) El objetivo general es aprender y mejorar el aprendizaje en el área matemáticas en los niños que aplican el juego libre en todas las áreas. IEI Jesús de Nazaret de Rinconada en niños y niñas de 5 años, mi población y muestra es de 20 alumnos,

El método es no experimental ya que no se manipulan variables y es transversal ya que debido a que los datos se tomarán de la muestra de estado actual y coincidente que está buscando en hora del juego libre.

Dirección de estudio del currículo de matemáticas. Hice esta encuesta del juego para lograr el objetivo de la importancia del juego para los niños en la educación inicial, porque aprenden más rápido jugando. Los niños que juegan se sienten más motivados para cualquier tipo de evento

Quispe, (2017) El objetivo del estudio fue mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral de los alumnos de 5 años. Para lograr este objetivo, nos asociamos con 12 niños y 5 niñas en la Iglesia Adventista del Séptimo Día en Juliaca en 2016. El diseño utilizado en el estudio fue un pre -experimento cuantitativo donde trabajamos con un grupo pequeño y utilizamos pruebas de entrada y salida.

El método utilizado para evaluar los resultados fue mediante la expresión verbal de fichas de observación, lo que permitió interpretar los resultados obtenidos de la población de estudio a lo largo del tiempo. Se implementa el proyecto del juego simbólico para mejorar la fluidez y claridad de expresión oral de los estudiantes. El programa consta de varias actividades, que incluyen la dramatización de la vida cotidiana en la familia, el uso de juguetes como compañeros de juego, la imitación de personajes favoritos, la actuación de situaciones y el juego de roles de historias ficticias y reales. Estas actividades se desarrollan en diferentes áreas de juego y están diseñadas para fomentar la participación de los alumnos.

Los resultados obtenidos luego de utilizar el programa del juego mostraron que la fluidez y claridad de las expresiones orales de los estudiantes mejoró significativamente. Antes de la intervención, la media global de fluidez y claridad era de 37,7059, mientras que después de utilizar el procedimiento la media aumentó a 69,1176.

En conclusión, la aplicación del programa de juegos de símbolos mejoró efectivamente la fluidez oral y la claridad de los estudiantes de 5 años de edad en las instituciones educativas adventistas del séptimo día en los Estados Unidos. Este estudio proporciona evidencia de que el juego de simulación puede ser una herramienta eficaz para desarrollar habilidades de comunicación en niños pequeños.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juego Imagino y Represento

2.2.1.1.El juego

Gerardo, (2012) El juego es una actividad que implica movimiento físico y mental. Los niños tienen mucha energía y necesitan oportunidades para expresar sus sentimientos corporales. El juego les permite correr, saltar, escalar, nadar y mucho más, lo cual es esencial para su desarrollo motor y su salud en general.

El concepto de juego se refiere tanto a formas generales de acción y sentimientos, como a un conjunto de actividades claramente definidas y específicas. El juego se mueve alrededor del mundo. Una fantasía de un niño que juega más o menos vive en una realidad mágica y por lo tanto lleva menos contacto con la vida cotidiana. Sin embargo, hoy no podemos dejar de ser conscientes de ello.

Para muchas personas, jugar baloncesto es una carrera o un trabajo. El deporte se ha profesionalizado, perdiendo así su estricta connotación de juego de realizar acciones sin ninguna información Independientemente de los beneficios materiales

o el reconocimiento que pueda traer. Elementos clave en el interior la esencia del juego es creado por el disfrute intrínseco del jugador. el juego debe estar incluido en sucesos, tensión, dolor o sufrimiento a aceptar y superar en el juego un obstáculo. Por otro lado, cada vez se presta más atención a los juegos infantiles sus consecuencias incluso a una edad temprana. en la escuela, deportes y actividad física y actuación plástica y dramática se convierten en actividades.

Las actividades recreativas suelen ser de carácter deportivo o artístico, normalmente los resultados de los sistemas en competencia no son triviales. Después de todo, el juego espontáneo, libremente estructurados, no competitivos son cada vez más escasos en nuestra sociedad.

Anton, (2016) Los juegos son siempre una fuente de felicidad y la felicidad es una característica única de los juegos.

Un juego no es un juego si no es divertido. Jugar es gratis debido a las propiedades psicológicas la característica principal del juego es que se desarrolla en un contexto psicológico general que caracteriza libertad de Elección. Es un paradigma de autodeterminación, no de coerción. este juego es un acto voluntario libre elección, no sujeta a imposición externa. los niños deben tener la necesidad de sentirse libre de jugar el papel que quieran, siéntete libre de elegir el papel que quieras jugar,

Significa qué hacer con, decidir libremente lo que representará el objeto. el juego es primero, el proceso, el juego es una meta interminable, su motivación y propósito son el utilitarismo es inherente, y cuando el utilitarismo entra o se convierte en un medio para un fin, pierde el héroe del juego. La ficción es de lo que están hechos los juegos, y jugar es hacer como si la realidad no existirá, consciente de la ficción; entonces es una actitud no literal,

Manejo no literal de recursos (palos para caballos, cucharas para aviones) esto es lo que hace que un juego sea un juego. El juego es una actividad seria porque es una prueba humana de la naturaleza infantil; con el éxito en el juego, los niños y niñas aumentan su confianza en sí mismos,

Mecanismos de autoafirmación de la personalidad del niño, por ejemplo, trabajo para el niño engañar desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego promueve la estimulación del cuerpo y sentidos. fuerza, control muscular, equilibrio, percepción y la confianza en el uso del cuerpo durante las actividades recreativas aumenta con el tiempo

Gracias a los juegos deportivos para niños y niñas en los primeros años (juega

con el cuerpo, objetos, etc.), hace planes motores simples que realizan entrenamientos por repetición; se vuelven refinados, integrados la relación entre ellos es cada vez más complicada. Estos juegos promueven el desarrollo función psicomotora, es decir, coordinación del movimiento y estructura perceptiva.

2.2.1.2. El dibujo.

Bédard, (2003) El dibujo es una herramienta invaluable para comprender los pensamientos y sentimientos de los niños. Dibujar puede ser una forma de expresión que permite a los niños expresar sus pensamientos y sentimientos en formas que normalmente no pueden expresar con palabras. Interpretando los dibujos, los expertos intentan comprender los mensajes que dan los niños.

Es importante recordar que el valor de estas imágenes radica no solo en su estética, sino también en el contenido emocional y psicológico que pueden revelar. La interpretación de las imágenes no debe requerir una revisión artística o un juicio sobre si son artísticamente "buenas" o "malas". En cambio, el enfoque debe estar en comprender lo que el niño está tratando de expresar con su arte. Los adultos que trabajan con niños, como padres, maestros o profesionales de la salud, deben analizar los dibujos de los niños con sensibilidad y respeto. No imponga significado a las imágenes ni fuerce al niño a revelar más de lo que está dispuesto a compartir. El dibujo debe verse como una actividad agradable y no se debe obligar a los niños a expresar lo que no quieren o no pueden expresar.

En el proceso de interpretación de los dibujos de los niños, es valioso combinar el análisis con el diálogo y la comunicación abierta con los niños. Preguntar sobre sus dibujos e ideas puede proporcionar más información y ayudarlo a comprender mejor su punto de vista debe reconocerse que el análisis de los dibujos infantiles es una herramienta complementaria para estudiar los pensamientos y sentimientos de los niños, pero no debe ser el único método de evaluación. Si tiene inquietudes o preguntas específicas, se recomienda consultar a un profesional de la salud mental o psicólogo infantil que tenga la experiencia y el conocimiento para interpretar correctamente el contenido emocional de los dibujos y brindar el apoyo necesario.

Los niños usan gestos, poses, dibujan, modelan la imagen interior de su imaginación. todos simbolizan través del oído, el gusto, el olfato, el tacto y las

ilusiones visuales puede expresarlos en formas distintas al lenguaje como los juegos simbólicos e imágenes mentales. el niño está intentando imitar su realidad para representarla. El niño que dibuja primero es el símbolo de la escritura del cuadro.

2.2.1.3. Afectivo Emocional

Mínguez, (2017) Los juegos son buenos para el ajuste emocional y el equilibrio el estrés, las situaciones desagradables se compensan, las acusaciones agresivas. Cuando el jugador revela sus deseos, miedos, la experiencia, expectativas, gustos e intereses, trata de superar el miedo a resolver problemas y dificultades y potencia su autoestima convirtiéndose en el protagonista. Los juegos son los componentes básicos de nuestra configuración. Creencias, sentimientos, actitudes y conductas, o lo mismo, es decir formación y desarrollo de la personalidad.

Es cierto que uno de los principales objetivos del proceso educativo de los niños es promover el desarrollo de la autonomía personal y estimular el mundo afectivo. La niñez es un período crítico cuando los niños comienzan a formar su identidad, desarrollan habilidades y exploran el mundo que los rodea. El juego es una herramienta fundamental en este proceso ya que proporciona un espacio seguro y libre de estrés donde los niños pueden expresarse, experimentar, aprender y desarrollar diferentes aspectos de su personalidad. A través del juego, los niños aprenden muchas habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son esenciales para su crecimiento y bienestar. Algunas de las formas en que el juego promueve el progreso personal y estimula el desarrollo de la autonomía son:

1. Creatividad e imaginación. El juego fomenta la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños inventar escenas, personajes y situaciones. Esto les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.
2. Desarrollo emocional: El juego les permite expresar y comprender sus pensamientos.

Mínguez cita a Fresneda, (1997) Los juegos juegan un papel importante en el desarrollo emocional y psicológico de las personas, especialmente en la infancia. La cita que mencionó destaca varios beneficios del juego para el ajuste emocional y el equilibrio de la tensión mental:

Regulación emocional: a través del juego, las personas pueden experimentar y expresar con confianza una variedad de emociones. Pueden explorar emociones

como la alegría, la tristeza, el miedo y la ira interactuando con escenarios ficticios o imaginarios. Esto les permite comprender mejor sus emociones y desarrollar habilidades para lidiar con ellas de manera más efectiva.

Compensación por situaciones desagradables: Los juegos pueden servir como una forma de escape y liberación emocional. Cuando las personas se encuentran con situaciones desagradables o estresantes en la vida real, los juegos pueden proporcionar un espacio para olvidar temporalmente estas dificultades y concentrarse en actividades agradables y creativas.

Reducción de afirmaciones agresivas: en los juegos, las personas pueden expresar agresión de forma controlada y segura. Esto es especialmente importante para los niños que usan el juego imaginativo o competitivo para liberar la tensión sin dañar a los demás.

Expresión de deseos, miedos y experiencias. A través del juego, las personas pueden proyectar sus deseos, miedos y experiencias en las historias y personajes que crean o interpretan. Esto les permite procesar sus sentimientos y experiencias de una manera más amenazante que hacerlo directamente.

Supere su miedo a la resolución de problemas y la dificultad: los juegos de cara implican desafíos y resolución de problemas de una manera divertida. Al hacer esto, los jugadores desarrollan habilidades para resolver problemas y aprenden a lidiar con situaciones difíciles con una actitud más proactiva.

Aumento de la autoestima: ser el personaje principal del juego puede darte una sensación de logro y éxito. Esto puede aumentar su autoestima y confianza, ya que se ven capaces de superar obstáculos y lograr sus objetivos dentro del juego.

En resumen, el juego puede tener un efecto profundo en la formación y el desarrollo de la personalidad, lo que permite a las personas explorar sus emociones, adaptarse a situaciones desafiantes y desarrollar una mayor autoestima. Es importante reconocer el valor del juego en el crecimiento y desarrollo humano, especialmente en las primeras etapas de la vida, pero también puede seguir siendo una fuente de alegría y bienestar emocional a lo largo de la edad adulta.

2.2.1.4. Creativa cognitiva

Torras, (2014) Ser creativo es una habilidad imprescindible para afrontar los retos de un entorno en constante cambio. En los casos que mencionas, la creatividad se convierte en una herramienta poderosa para desarrollar la capacidad de los niños

para pensar de manera independiente y alentarlos a adaptarse a diferentes situaciones. A medida que se desarrolla la creatividad, los niños aprenden a ver las cosas desde una perspectiva diferente, lo que les permite abordar los problemas y desafíos desde nuevas perspectivas. También les permite desarrollar una mente abierta y crítica, lo que les obliga a hacer preguntas y razonar en lugar de aceptar pasivamente las cosas. Esta actitud crítica les ayuda a comprender mejor el mundo que les rodea y a tomar decisiones importantes.

Además, la creatividad desarrolla la sensibilidad y la empatía hacia el entorno y los demás, ya que los niños se ven motivados a explorar y comprender distintas realidades. Aprende a comunicarte mejor y a trabajar en equipo, conectándose emocionalmente a ti mismo y a los demás, lo cual es fundamental en un mundo conectado.

La capacidad de los niños para encontrar nuevas soluciones a los problemas cotidianos les da confianza en sí mismos y un sentido de logro. Esto a su vez les anima a seguir aprendiendo y asumir nuevos retos, sin miedo al fracaso, sino como una oportunidad para crecer y mejorar.

En este proceso de creatividad y autodescubrimiento, los niños también obtienen una mejor comprensión de sí mismos, sus intereses, pasiones y habilidades. Esto les da una base sólida para tomar decisiones más informadas sobre su futuro y desarrollar una identidad fuerte y auténtica.

Es muy importante que los padres y educadores alienten y apoyen la creatividad de los niños. Proporcionarles un entorno estimulante donde puedan expresarse libremente, experimentar y cometer errores sin juicios negativos es fundamental para el desarrollo de su creatividad.

En resumen, la creatividad es una habilidad esencial para que los niños se conviertan en individuos independientes, pensadores críticos y sensibles al contexto. Esto les permite adoptar el proceso de aprendizaje y autodescubrimiento, enfrentar desafíos con ingenio y encontrar soluciones innovadoras en un mundo cambiante.

Medina, (2017) En este sentido, la creatividad es un proceso integral que incluye varias dimensiones y aspectos del individuo. cuando el niño interactúa con un objeto activo, es decir, cuando se enfrenta a una tarea o problema, se activan diferentes dimensiones:

Dimensión Cognitiva: Se refiere a los procesos mentales como la percepción,

la atención, la memoria, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Estos aspectos cognitivos son esenciales para encontrar soluciones creativas y generar nuevas ideas.

Dimensión afectiva: involucra los sentimientos y emociones del niño relacionados con la tarea o actividad. Si los niños encuentran la actividad divertida, desafiante y gratificante, es más probable que se sientan motivados y comprometidos. Juego es una forma importante para que los niños exploren y expresen sus sentimientos. La creatividad y la imaginación en actividades como el juego simbólico son aspectos importantes de la dimensión emocional.

Dimensión Motivación: La motivación juega un papel crucial en la creatividad. Cuando un niño se siente intrínsecamente motivado por una tarea, es decir, cuando obtiene satisfacción personal o alegría al hacer algo, es más probable que genere ideas originales y creativas.

Dimensión de Voluntad: Esta dimensión se refiere al deseo y la capacidad de continuar con una tarea a pesar de los desafíos y obstáculos que se puedan encontrar. El valor y la determinación son aspectos importantes en el desarrollo de la creatividad.

Dimensión emocional: las emociones pueden influir en el proceso creativo. Una mentalidad positiva e inclusiva promueve la generación de ideas innovadoras todos estos elementos interactúan dinámicamente en el proceso creativo del niño y, si están bien integrados, contribuyen a su desarrollo creativo. La presencia de modelos a seguir, como maestros o compañeros más competentes, también puede ser una fuente de inspiración y orientación para los niños, aumentando su confianza y motivación para explorar nuevas ideas.

Es importante tener en cuenta que cada niño es único y que los factores que impulsan su creatividad pueden variar. Por lo tanto, es imperativo proporcionar un entorno de apoyo que fomente la exploración, el juego, el aprendizaje y la expresión creativa para que todos los niños puedan alcanzar su máximo potencial creativo.

2.2.1.5.Motora

Cardona, (2020) cita a Sánchez H. (2006) A través del movimiento, las personas interactúan con su entorno, se adaptan a él y desarrollan capacidades físicas y cognitivas. Algunos puntos clave sobre la importancia del desarrollo motor en los niños son los siguientes:

Exploración y conciencia del entorno: Los niños utilizan el movimiento desde una edad temprana para explorar el mundo que les rodea. Al manipular objetos, gatear, caminar y jugar, adquieren experiencias sensoriales y desarrollan un sentido del espacio, el tiempo y las relaciones con los demás.

Desarrollo físico y coordinación: Cuando los niños se mueven y participan en actividades deportivas, desarrollan habilidades físicas como fuerza, resistencia, coordinación y equilibrio. Estas habilidades son esenciales para llevar a cabo las actividades diarias y participar en actividades deportivas o recreativas.

Resolución de problemas y toma de decisiones: en movimiento, los niños enfrentan varios desafíos y obstáculos en su entorno. Aprenden a superar estas dificultades, adaptarse y tomar decisiones rápidas para lograr sus objetivos con habilidades clave para que los niños desarrollan a lo largo de su desarrollo. Estas habilidades no sólo son esenciales para afrontar los desafíos cotidianos, sino que también forman la base para el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior.

Desarrollo emocional y social: La actividad física no solo afecta al cuerpo, sino que también tiene un impacto emocional y social. La interacción entre los juegos y la interacción física con otros niños les permite desarrollar habilidades sociales, como la misma razón, cooperación y comunicación.

Estimulación y aprendizaje cerebral: ha demostrado que la activación de la activación deportiva se asocia con áreas cerebrales relacionadas con el aprendizaje y la memoria. Los niños con buen desarrollo motor tienden a mostrar mejores logros académicos y adquieren nuevos conocimientos con mayor frecuencia.

Por eso, es muy importante darles a los niños la oportunidad de participar en actividades motrices y crear un ambiente que estimule su desarrollo físico y cognitivo. Desde un punto de vista pedagógico, la inclusión del juego y la actividad física en los programas escolares contribuye al desarrollo integral de los niños. Además, fomentar un estilo de vida activo desde una edad temprana puede proporcionar una base sólida para una vida adulta sana y activa.

Lilia, ,(2010) En la infancia, la motricidad de los niños se desarrolla rápidamente, lo que está relacionado con el desarrollo del sistema nervioso. A medida que el sistema nervioso madura y experimenta mielinización (la formación de una vaina de mielina en las fibras nerviosas acelera la transmisión de señales), las estructuras nerviosas se organizan y especializan para realizar diversas funciones. El

desarrollo de las habilidades motoras y sensoriales es paralelo y recíproco, lo que significa que el progreso en un área puede influir en el desarrollo de la otra. Por ejemplo, a medida que los niños desarrollan habilidades motoras finas, como la coordinación mano-ojo, también pueden mejorar sus habilidades sensoriales, permitiéndoles interactuar mejor con su entorno y obtener más información a través de sus sentidos. A medida que se desarrollan las habilidades lingüísticas, las habilidades motoras y sensoriales están cada vez más reguladas por el lenguaje.

El lenguaje juega un papel esencial en el desarrollo de habilidades prácticas (habilidades motoras para planificar y ejecutar movimientos) y habilidades simbólicas (uso de símbolos, como dibujar, escribir y leer). El lenguaje de desarrollo permite que los niños expresen sus pensamientos y sentimientos de diferentes maneras, lo que a su vez afecta la forma en que se comunican e interactúan con el mundo que los rodea. La capacidad de expresarse escribiendo o dibujando símbolos (gráficos) y luego aprendiendo a leer y escribir está muy influenciada por las habilidades lingüísticas desarrolladas en la infancia. En conclusión, el desarrollo de las capacidades motoras y sensoriales en la infancia está entrelazado con la maduración del sistema nervioso y el proceso de mielinización. A medida que el lenguaje se desarrolla y fortalece, las habilidades sensoriales y motoras son cada vez más reguladas por el lenguaje, dando lugar a habilidades funcionales y simbólicas como la escritura y la lectura. Todo el proceso es una etapa crítica del desarrollo cognitivo y comunicativo del niño.

2.2.2. La función simbólica

Según Piaget, (2000), los niños muestran una curiosidad innata y un deseo de aprender sobre el mundo que les rodea a una edad temprana. A medida que interactúan con su entorno, desarrollan esquemas sensoriomotores, que son estructuras mentales que organizan su comportamiento y experiencias. Estos programas son esenciales para el desarrollo cognitivo y son inicialmente independientes del lenguaje.

El funcionamiento simbólico en esta etapa es una habilidad de desarrollo importante que le permite al niño representar mentalmente objetos o eventos que no existen. Esta habilidad se manifiesta de muchas formas, como la imitación, el juego simbólico, la construcción, el dibujo o el lenguaje. Debe enfatizarse que la función simbólica no se desarrolla completamente desde el principio, sino que se desarrolla gradualmente con el tiempo.

Freud, (1985) también estudió la función simbólica desde un punto de vista psicoanalítico, enfatizando la presencia de ideas latentes y el contenido manifestado de los símbolos utilizados. En otras palabras, los símbolos utilizados en la función simbólica tienen un significado más profundo que está abierto a la interpretación psicoanalítica. Piaget enfatizó la importancia de la acción y la interacción social en la construcción de ideas. La función simbólica es parte esencial de este proceso, ya que permite la expresión mental del significado a través de diversos símbolos, como el lenguaje, las imágenes mentales o los gestos simbólicos. El desarrollo de la función simbólica no es sólo el reconocimiento de cosas o palabras, sino que implica la memoria de estas cosas o palabras. Es un mecanismo cognitivo que contribuye a la construcción del conocimiento y la función de la memoria de los niños. En resumen, en la primera infancia los niños desarrollan la función simbólica que les permite representar mentalmente objetos y hechos inexistentes. Esta capacidad se basa en circuitos sensoriomotores previamente adquiridos y es inicialmente independiente del lenguaje. Las funciones simbólicas se van refinando con el tiempo y la experiencia, y contribuyen al desarrollo cognitivo del niño ya la formación del pensamiento.

2.2.2.1. Nivel de objeto

Según Choque, (2017) las experiencias sensoriales, emocionales y sociales estimulan la formación de las imágenes mentales e imaginación la formación de imágenes mentales y la capacidad de imaginar están estrechamente relacionadas con las experiencias sensoriales, emocionales y sociales en el desarrollo humano.

A continuación, examinamos cómo estas experiencias pueden ayudar a estimular la imaginación las emociones pueden colorear las imágenes mentales y darles profundidad las experiencias emocionales positivas o negativas pueden influir en la creación de imágenes mentales que representen estados emocionales o escenas asociadas a esas emociones.

El tema de Piaget, (2000) es central para comprender cómo los niños desarrollan una comprensión del mundo que los rodea. En los primeros años de vida, los niños tienen una percepción limitada de los objetos y no pueden percibirlos como seres independientes y permanentes. Su comprensión de los objetos ha pasado por varias etapas de desarrollo, y solo con la acumulación de tiempo y experiencia pueden adquirir la capacidad cognitiva para formarse una visión madura de los objetos.

En una etapa temprana, la actitud del niño hacia los objetos es pasiva. Cuando un objeto desaparece de su percepción directa, también desaparece de su mente porque no pueden mantener una imagen mental estable del objeto. Pero a medida que el desarrollo cognitivo de su hijo progresa y adquiere habilidades sensoriales y motoras más pronunciadas, comienza a explorar activamente su entorno ya manipular objetos. Esta manipulación y exploración activa es esencial para desarrollar una comprensión de los objetos. Al tocar, ver y explorar, los niños adquieren información sensorial y forman representaciones mentales más estables de los objetos. Esta representación mental, o "imagen", como la llamó Piaget, le permite al niño reconocer un objeto incluso si no está presente en su percepción directa.

En la tercera etapa, el niño comienza a desarrollar cuatro estructuras conductuales que reflejan su progreso en la formación de conceptos de objetos persistencia de los niños saben que los objetos existen incluso si están fuera de su campo de visión o si no los están manipulando directamente. Este fue un paso crucial en su comprensión de que los objetos tienen una realidad independiente.

Habilidad para representar objetos mentalmente: un niño puede formar una imagen de un objeto en su mente y mantenerla en su mente, recordar y reconocer el objeto incluso cuando no está allí. Habilidad para imitar el movimiento de los objetos: el niño puede reproducir los movimientos que observa en el objeto, lo que demuestra que el niño tiene una comprensión más profunda de la naturaleza y funciones del objeto.

Habilidad para combinar representaciones mentales: Los niños pueden combinar diferentes representaciones mentales para formar conceptos más complejos y abstractos sobre los objetos y sus relaciones con el entorno. En resumen, Piaget creía que el desarrollo de los conceptos de objetos en los niños es un proceso gradual y complejo. En el proceso de interacción activa con el entorno y acumulación de experiencia sensorial y motora, los niños adquieren la capacidad de representar mentalmente objetos y reconocer su existencia independiente. La manipulación y la exploración de objetos son esenciales para desarrollar una comprensión madura de los objetos y el desarrollo cognitivo en general.

2.2.2.2. Nivel de indicio

Sanchez, (2017) El niño va a desarrollar una función simbólica, la capacidad de representar mentalmente objetos, personas o experiencias inexistentes mediante

signos, símbolos o punteros. En este caso, el ejemplo menciona que el niño ya no necesita todo el objeto para reconocerlo, sino que una parte del objeto o incluso una sensación (por ejemplo, un perro ladrando) es suficiente para crear una imagen mental de todo. Esta capacidad de simbolizar es una parte central del desarrollo cognitivo humano y un sello distintivo de nuestra especie usando funciones simbólicas, niños y adultos pueden comunicarse efectivamente, resolver problemas abstractos y adquirir conocimientos culturales comunes, porque los signos y símbolos pueden expresar conceptos y objetos complejos sin su presencia física. El desarrollo de las funciones simbólicas ocurre gradualmente a medida que el niño crece y entra en el mundo de la comunicación y el pensamiento abstracto. Al principio, los niños pueden usar símbolos simples, como señalar o hacer gestos, para expresar sus necesidades y deseos con el tiempo, esta habilidad se expandió para incluir el uso del lenguaje hablado y escrito y el uso de símbolos más complejos como números, letras, mapas y representaciones artísticas.

En resumen, la actividad simbólica es la principal etapa del desarrollo cognitivo humano, que permite a los individuos representar y comprender el mundo que les rodea de forma abstracta, lo cual es fundamental en el proceso de aprendizaje, comunicación y resolución de problemas.

Según Piaget, (2000) Este nivel de desarrollo descrito se refiere a la etapa sensoriomotora en la teoría del desarrollo cognitivo propuesta por el psicólogo suizo Jean Piaget. Abarca el período desde el nacimiento hasta aproximadamente los 2 años de edad. En este momento, los niños se encuentran en la etapa más temprana del desarrollo cognitivo, que se caracteriza por una comprensión limitada del mundo que los rodea.

En la etapa sensoriomotora, los niños exploran el mundo principalmente a través de sus sentidos y movimientos corporales. Pueden hacer un progreso significativo en la coordinación sensoriomotora y aprenderán habilidades como la constancia de objetos (el concepto de que los objetos están fuera de su campo de visión) y distinguirse de su entorno.

Piaget también mencionó que los niños en esta etapa aún no han desarrollado completamente la función simbólica, lo que significa que aún no han entendido completamente el símbolo o la relación entre el símbolo y su significado. No existe una distinción clara entre el objeto mismo (significativo) y su función o representación mental (especificado). Pero las pistas o señales perceptivas alrededor

del niño son importantes para su desarrollo y para cualquier comprensión simbólica. El progreso en esta etapa es fundamental porque sienta las bases para etapas posteriores del desarrollo cognitivo, como la etapa preoperacional, cuando los niños comienzan a desarrollar habilidades lingüísticas y un pensamiento simbólico más avanzado.

Vale la pena mencionar que cada niño se desarrolla a su propio ritmo y no todos los niños alcanzan los hitos del desarrollo al mismo tiempo. Sin embargo, la teoría de Piaget proporciona una guía general para el desarrollo cognitivo en la primera infancia.

2.2.2.3. Nivel de simbólico

Según el famoso psicólogo suizo Jean Piaget. Durante esta etapa de desarrollo, los niños comienzan a desarrollar habilidades simbólicas que les permiten expresar su conocimiento a través de diversas formas, como la imitación, el juego simbólico, la dramatización y el modelado. Los símbolos espirituales son una parte esencial de este desarrollo. A través de sus experiencias y observaciones, los niños crean imágenes visuales o representaciones mentales de acciones, objetos o situaciones. Estos símbolos mentales les permiten recordar y reproducir comportamientos o situaciones más adelante, incluso sin hablar ni comunicarse verbalmente.

El proceso de simbolización es una función nueva que surge alrededor de los dos años, aunque tiene algunos antecedentes en el período sensoriomotor, cuando los niños pueden comprender ciertas propiedades de las cosas solo a través de sus sentidos y la acción directa. A medida que se desarrolla el simbolismo, los niños pueden usar símbolos mentales para representar cosas o situaciones que no existen.

Piaget enfatizó la importancia de la formación de símbolos mentales en los niños y argumentó que esto equivale a un progreso o retroceso en el desarrollo de un niño. Los símbolos mentales pueden basarse en componentes visuales y características verbales que sugieren que se forman a partir de lo que el niño ve, hace y experimenta.

Finalmente, el desarrollo de habilidades simbólicas es fundamental para el crecimiento cognitivo de los niños en esta etapa, permitiéndoles expresar sus conocimientos, recordar y reproducir conductas o situaciones a través de imágenes mentales o símbolos.

2.2.2.4. Nivel de signo

Usamos símbolos para comprender ideas que se refieren a otras cosas o evocan otras cosas. "Cualquier cosa que pueda vincularse empíricamente a algo puede considerarse un signo". Las funciones que cumple un logotipo pueden derivarse de la realidad o de la experiencia cotidiana. Por ejemplo, cuando ves que el cielo está nublado y las nubes se están poniendo grises, puede ser una señal de que lloverá, en cuyo caso la señal puede ser considerada la misma o tener el mismo significado por varias personas. Los que se han dado cuenta. En otros casos, ciertas interpretaciones de la realidad dependerán de las experiencias de las personas que las perciben. En ambos casos, las condiciones bajo las cuales los signos surten efecto son experiencias pasadas. Para que un niño llegue a este nivel, debe utilizar sus conocimientos previos para determinar lo que sucederá, pasar una serie de etapas.

Los símbolos escritos son el último nivel de representación es la habilidad del niño para representar objetos utilizando la escritura tradicional. No hay semejanza entre el significante y el significado, la relación es arbitraria: la palabra "casa" no tiene semejanza con la imagen de una casa.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- **Confianza.** - La confianza es un elemento esencial en las relaciones y en la toma de decisiones. Refleja confianza en la confiabilidad, integridad y capacidades de una persona, entidad o sistema.
- **Creatividad.** - La creatividad es la capacidad de generar ideas, nuevas soluciones y productos originales, valiosos y significativos. Implica combinar elementos de formas únicas, crear nuevas asociaciones y resolver problemas de formas innovadoras.
- **Emociones.** - Las emociones son experiencias subjetivas que surgen en respuesta a estímulos internos o externos. Estas respuestas incluyen cambios psicofisiológicos, patrones de pensamiento y manifestaciones conductuales que dependen de las emociones experimentadas.
- **Habilidad del niño.** - Las habilidades de los niños son diversas y se desarrollan en varias áreas a medida que crecen desarrollando habilidades Motoras Gruesas, Desarrollo de habilidades como caminar, correr, saltar, trepar y otras actividades, que involucran grandes grupos, Motoras Finas desarrollo de habilidades que implican

coordinación precisa de pequeños músculos, como agarrar objetos pequeños, escribir, abrocharse botones, entre otros. Habilidades Cognitivas, desarrollo de habilidades como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el reconocimiento de patrones Desarrollo del Lenguaje, adquisición del habla, comprensión del lenguaje, desarrollo del vocabulario y habilidades de lectura.

- **Interacción.** - Es el acto de comunicación o cooperación con otras personas, objetos o sistemas en un entorno determinado. Puede cubrir una variedad de contextos, desde interacciones sociales entre personas hasta interacciones entre personas y tecnología.
- **Lenguaje.** - El lenguaje es una herramienta poderosa y versátil que no solo facilita la comunicación, sino que también influye en la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con los demás. Su estudio abarca diversas disciplinas, incluyendo la lingüística, la psicología, la antropología y la neurociencia.
- **Percepción.** - La percepción es un proceso dinámico y complejo que juega un papel fundamental en cómo interactuamos con el mundo y tomamos decisiones. A través de la percepción, formamos representaciones mentales del entorno que nos rodea.
- **Personalidad.** - La personalidad se refiere a las características emocionales, conductuales y cognitivas consistentes y únicas que definen a un individuo. Estas características influyen en cómo una persona piensa, siente y se comporta en diferentes situaciones.
- **Representación.** - Cuando se habla de representación en el contexto del desarrollo de los niños, se refiere a la capacidad de los niños para crear imágenes mentales, simbolizar conceptos y expresar ideas a través de diferentes medios. Aquí hay algunas formas en las que la representación se manifiesta en el desarrollo infantil
Juego Simbólico:
- **Símbolos.** - Los símbolos son elementos que representan o evocan significado más allá de su forma física. Pueden ser palabras, imágenes, gestos o cualquier otro elemento que tenga un significado tradicional o culturalmente reconocido. A continuación, se muestran algunas características y ejemplos de símbolos.

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO ACADÉMICO

3.1. Planificación y Ejecución de Actividades

Para el desarrollo y la ejecución del siguiente trabajo académico en su parte práctica se ha organizado a partir de su planificación de tal modo permitió expresar y demostrar en las diversas experiencias de aprendizaje para ello detallamos a continuación en un esquema que refiere la planificación.

Tabla N° 02

Cronograma temporal para la ejecución de las actividades de aprendizaje.

Actividad	Horas	Cronograma de temporalización				
		Mes 1	Mes2	Mes 3	Mes4	Mes5
Coordinación con el docente de practica e investigación						
Curso taller de inducción a la práctica docente						
Coordinar con el docente del aula						
taller de aprendizaje 1						
Sesión de aprendizaje 2						
Sesión de aprendizaje 3						
Sesión de aprendizaje 4						
Sesión de aprendizaje 5						
Sesión de aprendizaje 6						

Sesión de aprendizaje 7						
Sesión de aprendizaje 8						
Sesión de aprendizaje 9						
Sesión de aprendizaje 10						
Informe de las practicas						
Sistematización para el trabajo académico						

3.1.1. Actividad de Aprendizaje.

TITULO DEL PROYECTOS DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

- 1.1. DREP : PUNO UGEL: SAN ROMAN
- 1.2. I.E.I N° : 303 niño de la espina TURNO: Mañana
- 1.3. EDAD : 5 años SECCIÓN: D N° DE ESTUDIANTES:19
- 1.4. PRODESORA DE AULA: Virginia Chambi Huaquisto
- 1.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE: Candy Luz Capquequi Benavente
- 1.6. FECHA : 06 de Setiembre – 13 de Diciembre
- 1.7. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juegos Mágicos
- 1.8. PROPOSITO: Que los niños y niñas conozcan sus habilidades en la función simbólica.
- 1.9. ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque al Bien Común.

II. SITUACION SIGNIFICATIVA QUE ORIGINÓ EL PROYECTO

Los niños del aula de 5 años de comentaron que cuando veían al jardín después de la pandemia que no todos sus amiguitos podían jugar igual algunos tenían habilidades más mejoradas y en su gran mayoría no tenían sus habilidades psicomotoras y en algunas funciones bien desarrolladas la docente preguntas les gustaría aprender más sobre sus habilidades es lo que pueden hacer y podrían hacer.

Con este proyecto se promoverá el eje del desarrollo de la función simbólica con ayuda de la estrategia juego imaginario y represento. Además, los niños desarrollarán su fuerza y resistencia utilizando diversos objetos el proyecto tendrá una duración aproximada de 4 meses con experiencias de aprendizajes organizadas secuencialmente

III. PREPARACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Fecha	Numero de sesiones	Nombre de la actividad
22 de setiembre	Actividad N° 01	Juego con mis sombras
18 de octubre	Actividad N° 02	Conocemos lo que nos hace super bien.
24 de noviembre	Actividad N° 03	El rey manda los deberes
30 de noviembre	Actividad N° 04	Soy un mimo
13 de diciembre	Actividad N° 05	La longitud de las cosas

IV. ENFOQUES TRANVERSALES

Enfoque transversal	Valores	Actitudes
Orientación al bien común	responsabilidad	Obtener la disposición para colaborar y proteger los bienes comunes y colectivos
Búsqueda a la excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios modificados Si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos Cuándo surge dificultades o situaciones no conocidas o situaciones nuevas en su desarrollo durante el juego y la cooperación entre equipo

V. QUE ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGROS DE LAS COMPETENCIAS

- Los niños realizan coordinación gruesa para el desarrollo de sus habilidades en la función simbólica.
- Los niños y niñas desarrollan sus habilidades artísticas en otros lenguajes
- Los niños y niñas reconocen como pueden ser sus habilidades en la función simbólica.

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

- Cuaderno de campo.
- Lista de cotejo.

VII. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

ÁREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	ESTANDAR	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprende su cuerpo- - Se expresa con movimientos. 	<p>Se desenvuelve de manera Autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas realizando acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión orientándose y regulando sus acciones en relación a estos a las personas, espacio y tiempo.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal que requieren mayor precisión en lo que hace en diferentes situaciones cotidianas del juego o de representación ajustándose a los límites espaciales de su cuerpo y a las características de los objetos materiales o herramientas que utilizan los niños y niñas según sus necesidades intereses y posibilidades</p>
COMUNICACIÓN	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos 	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de</p>	<p>Expresa sus necesidades e</p>

	<p>no verbales y paraverbales de forma estratégica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interactúa estratégicamente con distintos medios. 	<p>textos identificando de forma explícita informaciones de recursos verbales y paraverbales de las personas de su propio entorno opinando sobre lo que más o menos le gustó del contenido del texto o de su comprensión se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos de una situación comunicativa</p>	<p>intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su propio entorno familiar escolar o local utilizando palabras de uso frecuente como su lengua materna sonrisas miradas señas gestos movimientos corporales y diversos volúmenes de voz</p>
<p>MATEMÁTICA</p>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 	<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales. Cómo agrupar ordenar hasta el quinto lugar serían hasta cinco objetos comparar</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus propias características perceptuales al comparar y agrupar o dejar algunos elementos sueltos</p>

		cantidades de objetos y pesos agregar y quitar más de cinco elementos realizando representaciones con su cuerpo material concreto o dibujos	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

VIII. RESULTADO DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

De acuerdo con las sesiones de aprendizaje que se han ejecutado o desarrollado durante la aplicación de la propuesta para fortalecer o mejorar la función simbólica se encontraron los resultados

De la sesión 1:

Se puede ver que el juego de las sombras de los animales en el nivel de indicio con los niños como las niñas han mejorado con respecto al propósito que se planifico, los logros que obtuvieron el resultado como desarrollo durante cada sesión en el contexto del desarrollo cognitivo en los niños, este logro podría interpretarse como una demostración de la evolución de su pensamiento. A medida que los niños crecen y se desarrollan, su capacidad para recordar y asociar información se vuelve más sofisticada. Este tipo de habilidades cognitivas es importante para su desarrollo intelectual y su capacidad para aprender y comprender el mundo que les rodea. Los procesos de memoria, asociación y pensamiento son fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento lógico por lo cual sido eficiente en mejorar la habilidad de los niños para reconocer animales y objetos al ver su sombra. El hecho de que una gran cantidad de niños haya mostrado mejoras en esta capacidad indica que el programa ha sido exitoso en su objetivo de fortalecer esta actividad.

El hecho de que casi todos los niños hayan logrado reconocer animales y objetos al percibir la imagen de la sombra sugiere que el programa ha sido efectivo

y ha tenido un impacto positivo en el desarrollo de esta habilidad en los niños. Al establecer la aplicación, de la estrategia, juego imagino y represento ayudaron a desarrollar las habilidades de la función, simbólica en los niños y niñas, de la institución.

De la sesión 2:

Se puede ver que durante la aplicación de la sesión conocemos lo que nos hace sanos y fuertes, que tanto los niños como las niñas han mejorado con respecto al propósito que se planifico, Los resultados en el nivel de objeto serán más sólidos y se pueden utilizar para respaldar la eficacia del programa en el desarrollo de las habilidades de los niños. En general, es fundamental mantener un método con el cual me permitió establecer la aplicación de la estrategia, juego imagino y represento ayudaron a desarrollar las habilidades de la, función simbólica en, los niños y niñas de la, institución.

De la sesión 3:

Se puede ver que tanto los niños, como las niñas han, mejorado con respecto, al propósito que se planifico mediante el tema el rey manda los deberes, los logros que obtuvieron al finalizar la actividad el resultado del desarrollo durante la sesión la mayoría de los niño y niñas lograron fortalecer su desenvolvimiento en el nivel de indicio .el cual me permitió favorecer la aplicación de la estrategia juego imagino y represento ya que ayudaron a desarrollar las habilidades de la función simbólica en los niños y niñas de la institución.

De la sesión 4:

Se puede ver que en el tema, soy mino haciendo adivinanzas se puede ver que tanto los niños como las niñas, han mejorado con , respecto al propósito que se planifico con respecto al nivel de significado los logros que obtuvieron el resultado como desarrollo durante la sesión los niños han demostrado una buena representación logrando un buen logro .el cual me permitió establecer la aplicación de la estrategia juego imagino y represento es efectiva y que ayudaron a desarrollar las habilidades de la, función simbólica en los niños y niñas de la institución.

De la sesión 5:

Se puede ver que en la sesión la longitud de las cosas, que tanto los niños como las niñas han mejorado con respecto al propósito que se planifico, en el nivel de símbolo los logros que obtuvieron el resultado como desarrollo durante cada sesión se pudo constatar que hubo un progreso notorio en esta actividad, ya que la mayoría de los niños mostraron una mejora significativa. Esto sugiere que la intervención o el proceso de enseñanza utilizado para enseñarles a medir objetos fue efectivo y beneficioso.

Este tipo de avances en el aprendizaje y desarrollo de habilidades son fundamentales en el proceso educativo. Es vital seguir fomentando el progreso de los niños en diferentes áreas y actividades para que puedan alcanzar su máximo potencial. El cual me permitió establecer la aplicación de la estrategia juego imaginario y represento ayudaron a desarrollar las habilidades de la función simbólica en los niños y niñas de la institución.

3.1.2. Experiencias de Aprendizaje/actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

1.- Datos Generales:

- I. **DREP** : Puno **UGEL:** San Román
- II. **I.E.I N°** :303 Niño de la Espina **TURNO:** Mañana
- III. **EDAD** :5 Años **SECCIÓN:D** **N° DE ESTUDIANTES:**20
- IV. **PRODESORA DE AULA:** Virginia Chambi Huaquisto
- V. **ESTUDIANTE PRACTICANTE:** Candy Luz Capquequi Benavente
- VI. **FECHA** :22-11-22 **HORA DE INICIO - TERMINO:** 8:30 – 9:40
- VII. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con las sombras
- VIII. **PROPOSITO:** Generar la socialización y el dialogo entre los niños y las niñas para poder resolver el problema que se les presenta
- IX. **ENFOQUE TRANSVERSAL:** Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias

<p>se comunica oralmente en su segunda lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> • utiliza recursos no verbales Y paraverbales de forma estratégica • interactúa estratégicamente con distintos interlocutores 	<p>expresa sus necesidades emociones intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar del cual utiliza palabras de uso frecuente sonrisas sonidos miradas señas gestos etcétera.</p>	<p>se expresa espontáneamente a través del lenguaje verbal dando a conocer sus emociones expresando las apoyándose en gestos</p>	<p>los niños y niñas realiza un collage de algunos animales</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizaran?
<p>revisamos el planificador semanal los materiales a utilizar en nuestra actividad de aprendizaje</p>	<p>Necesitaremos plumón, goma,, tijera, colores, plastilina, hoja de papel.</p>

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
<p>INICIO DE LA JORNADA DIARIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños: Siendo a las 8:30 de la mañana en la puerta doy la bienvenida a cada niño y niña con un saludo desde secuencias con las manos luego invitamos a que digan sus pertenencias en sus lugares para poder acomodar las después puedan ir a registrar su asistencia del día en el salón. • Rutinas de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Saludo.- Cantamos una canción de saludo con los niños y niñas las canciones Hola hola hola Cómo estás Yo muy bien y tú qué tal. - Oración.- Con una mano levanto mi mano derecha y dirijo la canción levanto mi mano derecha que vamos a orar a Dios que esté en el cielo que nos va a escuchar luego nos persignamos y un niño voluntariamente realizará la oración del día, luego nos persignamos para terminar la oración - Canción.- Una vez que termine la oración los niños y niñas de forma democrática elegirán la canción que quieran cantar en el día de no tener una canción se les enseña una que titula al son del cocodrilo y el orangután terminada de cantar las canciones pasamos al calendario una vez termine la canción preguntó a los niños ¿qué día estamos hoy niños? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en tal caso de no poder responder ayudamos diciéndole la fecha y cantando la canción de Doña semana - Clima.- en el clima cantamos, vamos a ver cómo está el día hoy y un niño saldrá a marcar cómo está el clima del día - Asistencia vemos que la asistencia ya la marcaron al ingresar al salón entonces preguntamos cuántos niños vinieron cuántos niños faltaron y realizamos el respectivo

conteo del salón con los niños y las niñas.

SESION DE APRENDZAJE.

- Inicio:
 - Problematización: les digo a los niños y niñas que hay cosas perdidas en el salón y para encontrar las vamos a resolver un misterio luego una vez encontrada las cosas perdidas presento el propósito del día de hoy vamos a reconocer algunas sombras.
 - Motivación. - hago una adivinanza que dice
soy negro y muy veloz
aunque corras y te escondas
¿soy tu eterno seguidor? ¿que será?
Después recogemos los saberes previos preguntando ¿Cómo se genera una sombra?
¿que necesitaremos para crear una sombra?
- Desarrollo. -
Excelente les digo a los niños comento que las sombras se generan con el sol y gracias a él nuestras sombras aparecen, pero hay algunas sombras en que no se saben que podría ser, en algunas hojas individualmente a cada niño reconocerán las sombras que tienen cada uno después de tener las respuestas la maestra entrega imágenes al azar a cada niño y niña a todos por cada grupo, se trabajara recordando las normas de convivencia para el trabajo grupal los niños tendrán que buscar sus imágenes preguntando a su compañero de al lado o entre ellos o tal vez al otro grupo hasta encontrar la relación con su sombra una vez se encuentra en sus respuestas van a recortar y lo colocara el dibujo a su sombra luego entregan sus sombras de cada animalito y lo repasarán cuando terminen en sus grupos para decorar cada uno un animalito puede ser una rana perrito o gatito y trabajarán creando un Collage
- Cierre. -
Una vez terminada la actividad felicito a cada niño y niña por el buen trabajo que hicieron mostramos los trabajos que hicieron y lo exponen cada uno teniendo en sumamos sus trabajos que realizaron

5.- Observaciones y Sugerencias.

Se observa que todos los niños y niñas desean participar activamente, por lo cual se sugiere proponer nuevos juegos a partir de la iniciativa de ellos.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

1.- Datos Generales:

- | | | | | |
|------|--------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| I. | DREP | : Puno | UGEL: | San Román |
| II. | I.E.I N° | :303 Niño de la Espina | TURNO: | Mañana |
| III. | EDAD | :5 Años | SECCIÓN:D | N° DE ESTUDIANTES:20 |
| IV. | PRODESORA DE AULA: | Virginia Chambi Huaquisto | | |
| V. | ESTUDIANTE PRACTICANTE: | Candy Luz Capquequi Benavente | | |
| VI. | FECHA | :23-11-22 | HORA DE INICIO - TERMINO: | 8:30 – 9:40 |

- VII. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Conocemos lo que nos hace sanos y fuertes
- VIII. **PROPOSITO:** identificar valores de su entorno e imitan situaciones que ayuden al niño y a la niña
- IX. **ENFOQUE TRANSVERSAL:** Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
resuelve problemas de cantidad <ul style="list-style-type: none"> • traduce cantidades a expresiones numéricas • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta el número 10 en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo usando los números ordinales y cardinales	Expresa Su comprensión del valor posicional en número así también expresa el conteo con su cuerpo utilizando las manos o los dedos	Conocemos al gusanito de las frutas Moldeado con plastilina y representación de una fruta que les guste a los niños

3.- Preparación de la Actividad e Aprendizaje.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
revisar nuestro planificador y los materiales que se va a usar durante la sesión de aprendizaje	Plumones, hojas de colores, goma, tijeras, plastilinas.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
<p>INICIO DE LA JORNADA DIARIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños: Se recibe a todos los niños a partir de las 8:30 de la mañana invitándoles a que guarden sus pertenencias y después marquen su asistencia luego realizaremos una secuencia de saludos con las manos • Rutinas de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Saludos. - Cantamos una canción de hola hola hola cómo estás yo muy bien y tú qué tal Hola hola hola cómo estás, vamos a jugar - Oración. - Terminando el saludo se elige a dos niños la salida del niño puede ser al azar o por lista o los que llegaron temprano los dos niños empiezan a dirigir al grupo invitándoles a que se pongan de pie luego pedirá a nuestro Señor Dios lo que les nacerá del corazón previamente podemos cantar la canción de, mano derecha arriba que vamos a rezar a Dios que está en el cielo y nos va a escuchar - Canción. - Cantaran una canción que sea del agrado para los niños sugerirles que canten fuerte y claro - Calendario. - Preguntó al grupo del salón ¿Qué día estamos hoy? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en caso de no poder responder se puede ayudar a los niños

- Asistencia. –
Pregunto usando la cantidad ¿Cuántos faltaron hoy? ¿cuántos niños asistieron hoy? y se hace el conteo respectivo.

SESION DE APRENDIZAJE

- **INICIO:**
 - Problematicación.- pregunto a los niños y niñas ¿Qué alimentos nos hacen sanos y fuertes? ¿existirán esos alimentos?
 - Propósito.- los niños y niñas reconocerán lo que les hace bien a sí mismos y que podrían ayudarlo a crecer motivación cantamos una canción de los alimentos.
Los alimentos, los alimentos, que ricos son, qué rico son tienen vitaminas, tienen proteínas, para crecer grande y fuerte no quedarse como un enano.
 - saberes previos. - Con ayuda de la lluvia de ideas realizamos los saberes previos indicando que participaremos con las normas de convivencia preguntamos que nos ayudaron a crecer sanos y fuertes los niños participan respetando las normas de convivencia
- **DESARROLLO:**
Con una adivinanza pregunto, algunos alimentos que nos ayuden a ser fuertes y cuáles nos ayudan a ser grandes.
Pregunto, ¿de qué habla la canción? ¿alguien trajo alimentos nutritivos? los niños responden.
La maestra muestra algunas galletas y golosinas para que puedan diferenciar entre lo nutritivo y no nutritivo luego les doy a mis niños imágenes de frutas para que puedan des troquelar acompañando de algunas verduras de ser necesario, ya previamente en la pizarra con dos caritas una feliz y la otra triste diferencian lo que es nutritivo y lo que no es nutritivo colocando dónde corresponde luego con ayuda de las manos realizamos los conteos de lo que clasificado formamos en grupos a los niños y decorar libremente algunas frutas como la fresa plátano y el mango haciendo un collage de los colores de las frutas terminando muestran sus trabajos.
- **CIERRE.-**
Felicitó a cada niño por el logro que obtuvo en los trabajos que realizaron pregunto les gusta lo que hicieron fue difícil hacerlo los niños responden

5.- OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS.

Para dar comienzo de las imágenes se sugiere que se realice con una adivinanza en lo cual partiendo del interés y participación de cada niño y niña¹

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

1.- Datos Generales:

- | | | | | |
|-------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| I. | DREP | : Puno | UGEL: | San Román |
| II. | I.E.I N° | :303 Niño de la Espina | TURNO: | Mañana |
| III. | EDAD | :5 Años | SECCIÓN:D | N° DE ESTUDIANTES:20 |
| IV. | PRODESORA DE AULA: | Virginia Chambi Huaquisto | | |
| V. | ESTUDIANTE PRACTICANTE: | Candy Luz Capquequi Benavente | | |
| VI. | FECHA | :24-11-22 | HORA DE INICIO - TERMINO: | 8:30 – 9:40 |
| VII. | NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | El rey manda los deberes | | |
| VIII. | PROPOSITO: | Los niños y las niñas logran la imaginación la creatividad jugando con los deberes | | |
| IX. | ENFOQUE TRANSVERSAL: | Orientación al bien común | | |

2.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
construye su identidad como persona humana amada por Dios digna libre y trascendente <ul style="list-style-type: none"> cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno 	Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan	propone acciones que favorecen el respeto por la vida humana reconociendo nuestros deberes y expresándose.	Actúan simulando tener deberes ante el rey.

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
revisar nuestro planificador y los materiales que se va a usar durante la sesión de aprendizaje	Plumones, hojas de colores, goma, temperas, tijeras, tira de trapo y tiza.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
<p>INICIO DE LA JORNADA DIARIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recepción de los niños y niñas: Siendo a las 8:30 de la mañana en la puerta doy la bienvenida a cada niño y niña con un saludo desde secuencias con las manos luego invitamos a que digan sus pertenencias en sus lugares para poder acomodar las después puedan ir a registrar su asistencia del día en el salón. Rutinas de entrada: <ul style="list-style-type: none"> Saludo.- Cantamos una canción de saludo con los niños y niñas la canciones Hola hola hola Cómo estás Yo muy bien y tú qué tal. Oración.- Con una mano levanto mi mano derecha y dirijo la canción levanto mi mano derecha que vamos a orar a Dios que esté en el cielo que nos va a escuchar luego nos persignamos y un niño voluntariamente realizará la oración del día, luego nos persignamos para terminar la oración Canción.- Una vez que termine la oración los niños y niñas de forma democrática elegirán la canción que quieran cantar en el día de no tener una canción se les enseña una que titula al son del cocodrilo y el orangután. Calendario.- una vez termine la canción preguntó a los niños ¿qué día estamos hoy niños? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en tal caso de no poder responder ayudamos diciéndole la fecha y cantando la canción de Doña semana Clima.- en el clima cantamos, vamos a ver cómo está el día hoy y un niño saldrá a marcar cómo está el clima del día Asistencia vemos que la asistencia ya la marcaron al ingresar al salón entonces preguntamos cuántos niños vinieron cuántos niños faltaron y realizamos el respectivo conteo del salón con los niños y las niñas.

SESION DE APRENDISAJE

- **INICIO.-**
 - Problematicación: hoy vamos a jugar a conocer nuestros deberes, conocemos nuestros deberes, recojo saberes previos
 - propósitos: Indicó que vamos a conocer de nuestros deberes motivación antes de todo vemos un video de cómo controlar nuestras emociones
 - saberes previos.- preguntó
¿En qué me ayudaría a controlar mis emociones en nuestros deberes? ¿como debemos calmarnos sino podemos hacer un deber?
¿será bueno enojarse? ¿qué deberes conocemos?
- **DESARROLLO.-**

Previamente recordamos las normas de convivencia con ayuda del video como fortaleza empezamos en la sesión hoy vamos a descubrir más derechos y deberes me pongo la corona del rey y ordeno que me muestren

 - Cómo es el valor de la limpieza del salón
 - El rey manda a que me muestren deber de hacer las tareas
 - El rey manda tener el orden en el aula
 - el rey manda que todos muestren cómo es el deber de cuidar el medio ambiente luego hago que formen grupos, realizamos un collage de cada deber que tengamos en casa y en el jardín y después de terminar nos dirigimos a la pizarra para mostrar los resultados seguidamente salimos al patio a jugar a ciegas esto lo realizará en dos grupos de par en par entre niños y niñas
- **CIERRE.-**

pregunta si les gustó o no les gustó la actividad del día felicito a todos los niños por el loro que obtuvieron luego opcionalmente se puede aplicar una ficha de aplicación.

5.- OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS.

Para esta actividad se observa que casi la totalidad de los niños y niñas proponen actividades nuevas en el hogar naciendo de iniciativa propia de cada uno de ellos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

1.- Datos Generales:

- | | | | | |
|-------|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| I. | DREP | : Puno | UGEL: | San Román |
| II. | I.E.I N° | :303 Niño de la Espina | TURNO: | Mañana |
| III. | EDAD | :5 Años | SECCIÓN:D | N° DE ESTUDIANTES:20 |
| IV. | PRODESORA DE AULA: | Virginia Chambi Huaquisto | | |
| V. | ESTUDIANTE PRACTICANTE: | Candy Luz Capquequi Benavente | | |
| VI. | FECHA | :25-11-22 | HORA DE INICIO - TERMINO: | 8:30 – 9:40 |
| VII. | NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: | Juego a ser mimo haciendo adivinanzas | | |
| VIII. | PROPOSITO: | Generar la socialización y el dialogo entre los niños y las niñas para poder resolver el problema que se les presenta mediante los juegos de representación | | |

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
se desenvuelve de manera Autónoma a través de su motricidad <ul style="list-style-type: none"> comprende su cuerpo 	Realiza acciones y juegos de manera Autónoma combinando habilidades motrices básicas Cómo correr , moverse, saltar, rodar, deslizarse, hacer, girar, volteretas y más	se expresa con sus padres de diferentes actuaciones utilizan el ritmo gestos y movimientos como recursos para comunicarse	se mueve y se expresan libremente a través de su motricidad

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizaran?
revisar nuestro planificador y los materiales que se va a usar durante la sesión de aprendizaje	Plumones, hojas bond, plastilina, temperas, tijeras,

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
<p>INICIO DE LA JORNADA DIARIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Recepción de los niños y niñas: Siendo a las 8:30 de la mañana en la puerta doy la bienvenida a cada niño y niña con un saludo desde secuencias con las manos luego invitamos a que digan sus pertenencias en sus lugares para poder acomodar las después puedan ir a registrar su asistencia del día en el salón. Rutinas de entrada: <ul style="list-style-type: none"> Saludo.- Cantamos una canción de saludo con los niños y niñas la canciones Hola hola hola Cómo estás Yo muy bien y tú qué tal. Oración.- Con una mano levanto mi mano derecha y dirijo la canción levanto mi mano derecha que vamos a orar a Dios que esté en el cielo que nos va a escuchar luego nos persignamos y un niño voluntariamente realizará la oración del día, luego nos persignamos para terminar la oración Canción.- Una vez que termine la oración los niños y niñas de forma democrática elegiran la canción que quieran cantar en el día de no tener una canción se les enseña una que titula al son del cocodrilo y el orangután. Calendario.- una vez termine la canción preguntó a los niños ¿qué día estamos hoy niños? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en tal caso de no poder responder ayudamos diciéndole la fecha y cantando la canción de Doña semana Clima.- en el clima cantamos, vamos a ver cómo está el día hoy y un niño saldrá a marcar cómo está el clima del día Asistencia vemos que la asistencia ya la marcaron al ingresar al salón entonces preguntamos cuántos niños vinieron cuántos niños faltaron y realizamos el respectivo conteo del salón con los niños y las niñas. INICIO.- <ul style="list-style-type: none"> problematización pregunto qué día estamos hoy hoy día que se hace los niños pensarán propósito indicó hoy vamos a usar nuestro cuerpo para aprender a representar motivación

Cántame la canción de Veo veo una cosita los niños y niñas cantarán coordinadamente con la maestra.

- **DESARROLLO.-**

presentó una adivinanza en un texto uno de los niños leerá el texto diciendo la adivinanza luego hago movimientos en silencio con el cuerpo de un conejito que saltaba y saltaba y unas zanahorias y se las comió muy rápido y que luego me dolió en la barriguita de mucho comer zanahoria todo esto lo realizaré haciendo movimientos como el mío es una muestra luego los niños que estén libres de ruido podrán representar sus propias ideas el niño que adivine ganará puntos invitamos a que los demás niños participen cada uno se moverá y expresará para que sus compañeras adivina y comprenden el mensaje después pasara a los sectores Indicó que puede formar figuras con lo que tienen pongo de imagen una casita y con lo que tiene al jugar a imaginando representan dolor así voy cambiando las figuras un árbol un carrito una casita una estrella podrían usar palitos ganchitos tapitas bloques bloques imantados y más luego jugarán libremente después vemos y anunciamos 5 minutos antes de que el juego en los sectores termine y pueden ir al parque cuando acaben leemos una adivinanza y los niños adivinaran salimos al parque para que pueda jugar libremente

- **CIERRE.-**

pregunto si les gustó o no les gustó la actividad del día fue difícil realizar la actividad les gustó lo que hicimos felicita a todos los niños por un buen trabajo que realizaron

5.- OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS.

Al empezar con la actividad se nota que la mayoría de los niños tienen miedo a empezar y a desenvolverse, se sugiere que se realice una asamblea para tomar acuerdos en el salón y haya orden y participación.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

1.- DATOS GENERALES:

- I. **DREP** : Puno **UGEL:** San Román
- II. **I.E.I N°** :303 Niño de la Espina **TURNO:** Mañana
- III. **EDAD** :5 Años **SECCIÓN:**D **N° DE ESTUDIANTES:**20
- IV. **PROFESORA DE AULA:** Virginia Chambi Huaquisto
- V. **ESTUDIANTE PRACTICANTE:** Candy Luz Capquequi Benavente
- VI. **FECHA** :29-11-22 **HORA DE INICIO - TERMINO:** 8:30 – 9:40
- VII. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** la longitud de las cosas
- VIII. **PROPOSITO:** los niños y niñas puedan medir con medidas arbitrarias usando su cuerpo objetos a disposición del salón de clases
- IX. **ENFOQUE TRANSVERSAL:** Orientación al bien común

2.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
resuelve problemas de forma movimiento y localización modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como es más largo Qué es más corto que en los niños y niñas d	se describe la medida de los objetos de escribiendo usando conteo usando su cuerpo y usando objetos de medida como palitos cintas plumones y sus	escribe los números en medida que ellos contaron por sí mismo

		propias manos y dedos los pies y los pasos	
--	--	-----------------------------------------------	--

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizaran?
revisar nuestro planificador y los materiales que se va a usar durante la sesión de aprendizaje	Plumones, hojas bond, plastilina, temperas, tijeras,

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
<p>INICIO DE LA JORNADA DIARIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas: Siendo a las 8:30 de la mañana en la puerta doy la bienvenida a cada niño y niña con un saludo desde secuencias con las manos luego invitamos a que digan sus pertenencias en sus lugares para poder acomodar las después puedan ir a registrar su asistencia del día en el salón. • Rutinas de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Saludo.- Cantamos una canción de saludo con los niños y niñas la canciones Hola hola hola Cómo estás - Yo muy bien y tú qué tal. - Oración.- Con una mano levanto mi mano derecha y dirijo la canción levanto mi mano derecha que vamos a orar a Dios que esté en el cielo que nos va a escuchar luego nos persignamos y un niño voluntariamente realizará la oración del día, luego nos persignamos para terminar la oración - Canción.- Una vez que termine la oración los niños y niñas de forma democrática elegiran la canción que quieran cantar en el día de no tener una canción se les enseña una que titula al son del cocodrilo y el orangután. - Calendario.- una vez termine la canción preguntó a los niños ¿qué día estamos hoy niños? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en tal caso de no poder responder ayudamos diciéndole la fecha y cantando la canción de Doña semana - Clima.- en el clima cantamos, vamos a ver cómo está el día hoy y un niño saldrá a marcar cómo está el clima del día - Asistencia vemos que la asistencia ya la marcaron al ingresar al salón entonces preguntamos cuántos niños vinieron cuántos niños faltaron y realizamos el respectivo conteo del salón con los niños y las niñas. <p>SESION DE APRENDISAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • INICIO.- problematización pregunto cree que podemos medir las cosas cuánto medirá Cómo podemos medir las cosas propósito hoy vamos a ver las medidas de longitud de las cosas • DESARROLLO pregunto cuánto medirá un estadio cuánto medirá la ventana cuánto medirá la mesa y todo lo que vemos en el salón les Indicó que vamos a usar medidas arbitrarias para medir digo que podemos usar nuestro cuerpo como las manos pies pasos brazos después va a paso usar objetos como lápices bajalenguas cañitas tubos de globo Indicó que debemos poner los objetos uno después del otro les invito a que realicen las medidas a descubrir qué es lo que me dirá la mesa no me dirán con bajalenguas medimos la cancha con pasos medimos el salón con los pies medimos a compañero con las manos como ejemplo no hago yo con un tren con mi mano luego con los bajalenguas con

- un tren más corto puedo mostrar también una regla mostrando los centímetros medimos un objeto como muestra laborioso lo harán solos anotando los resultados y qué resultados obtuvieron
- CIERRE
muestran sus resultados y preguntas fue difícil realizar las medidas lograron solucionar el problema de medir cómo hicieron las medidas les gustó lo que hicieron luego felicito el oro que obtuvieron los niños y las niñas al momento de realizar la sesión de aprendizaje

5.- OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS.

Antes de empezar con la actividad se observa que los niños y niñas no podían usar medidas on sus cuerpos, se sugiere recoger las ideas del grupo para desarrollar la sesión planificada

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

De acuerdo a las unidades de aprendizaje realizados durante la implementación de la propuesta para fortalecer la función simbólica a través de la estrategia Juego Imagino y represento, se lograron los siguientes resultados.

- En la primera Actividad de aprendizaje

En la primera unidad de aprendizaje, tanto niños como niñas mejoraron sus habilidades en las funciones simbólicas con el éxito de la aplicación de estrategia de juego con las sombras les ayudan a comprender la evolución de la estrategia aplicada como las funciones simbólicas en el nivel de indicio para que puedan mejorar sus habilidades.

- En la segunda actividad de aprendizaje. -

los niños progresaron en sus habilidades funcionales simbólicas en el nivel de objeto , lo que les permitió crear las aplicaciones de las estrategias de juego imagino y represento por lo cual les ayudaron a mejorar sus habilidades cognitivas y sociales de manera satisfactoria.

- tercera actividad de aprendizaje.

Durante la tercera actividad de aprendizaje se demostró que los niños y niñas de la institución desarrollaron habilidades en la función simbólica en el nivel indicio que les permitió promover su desarrollo e incentivar el uso de la estrategia el rey manda los deberes les ayudó desarrollar sus habilidades aplica para mejorar la imaginación y el rendimiento del juego como estrategia juego imagino y represento.

- En la cuarta Actividad de aprendizaje

La cuarta actividad mostró que los niños desarrollaron habilidades a través del juego soy-mimo, les ayudó a socializar, les permitió desarrollar e incrementar su imaginación utilizando el juego como estrategia luego representando sus ideas con el juego y reflejó su integración con la implementación del juego. estrategia e interacción social.

- En la quinta actividad de aprendizaje.

los resultados muestran que niños y niñas de 5 años de inicial desarrollan sus habilidades físicas y representan y miden mediante el juego Midiendo Cosas con Mi Cuerpo, un juego que les permitió fomentar su actividad social. Desarrollo y físico. Gracias a la imaginación y la representación de juegos estratégicos, la comprensión del uso de las partes del cuerpo como estrategia adquiere una estabilidad desarrollada.

CONCLUSIONES

Primera: Se ha llegado a conocer la aplicación de la estrategia juego imaginario y represento para desarrollar la función simbólica en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 303 Niño de la Espina, 2022, para promover los logros en el desarrollo de la función simbólica y permitir a los niños y niñas usar símbolos como palabras, imágenes o acciones para representar objetos, personas o eventos que no están presentes en el momento para generar habilidades exclusivas en el juego de roles y la imaginación en niños de cinco años.

Segunda: Se ha planificado adecuadamente las sesiones de aprendizaje significativas en la cual se ha observado la utilidad de la estrategia juego imaginario y represento de manera práctica a fin de desarrollar la función simbólica en niños y niñas de cinco años

Tercera: Se ha determinado que desarrollar las sesiones de clase en la unidad de aprendizaje prevista, los estudiantes han demostrado en sus actitudes que tienen frente a su aprendizaje lo realizar mejor si es jugando, representando, dibujando. Etc

Cuarta: Finalmente se concluye que, los estudiantes mostraron con evidencias de Planificar sesiones de aprendizaje significativas sobre la utilidad de la estrategia juego imaginario y represento de forma práctica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina de la ciudad de Juliaca.

Desarrollar sesiones de clase con temas referidos a la estrategia juego imaginario y represento de forma práctica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina de la ciudad de Juliaca.

Evaluar la utilidad de la estrategia juego imaginario y represento de forma practica y demostrativa para desarrollar la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina de la ciudad de Juliaca.

RECOMENDACIONES

Primera: A las autoridades del sector educación o de la UGEL SAN ROMAN deben efectuar los cursos de actualización sobre los juegos dando clases demostrativas cada prolongado tiempo a fin de que se tenga conocimiento de su utilidad en el jardín

Segunda: A los directivos de las diferentes instituciones educativas del nivel de educación inicial se puede hacer actividades interinstitucionales para surgir la socialización entre niños

Tercera: A los docentes del nivel de educación inicial se recomienda que en sus actividades de aprendizaje consideren el uso de la estrategia juego imagino y represento a fin de que representen nociones habilidades y desenvolvimiento integral en los niños y niñas para desarrollar la función simbólica

Cuarta: A la comunidad educativa efectúen debidas capacitaciones, tomando como iniciativa de parte de la DIRECTORA y las DOCENTES, para haci lograr el apoyo vital de los padres para sus hijos y haci logra de una mejor manera los resultados de la aplicaciones de la función simbólica.

Referencias

- Angélica, L. (2010). *Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición*. Universidad del Norte, Barranquilla. Colombia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/817/81715089008.pdf>
- Anton, S. B. (2016). *el juego en la primera infancia*. Barcelona: OCTAEDRO S.L. Obtenido de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>
- Bédard, N. (2003). *Cómo interpretar los dibujos de los niños*. BUENOS AIRES, ARGENTINA: SIRIO S.A. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=RnUmtAEACAAJ&newbks=0&hl=qu&source=newbks_fb&redir_esc=y
- CARDONA, K. (2020). *La importancia del desarrollo motor en el aprendizaje de los niños*. Universidad FRANCISCO GAVIDIA. disruptiva. Obtenido de <https://www.disruptiva.media/la-importancia-del-desarrollo-motor-en-el-aprendizaje-de-los-ninos/>
- Choque Luna, A. R. (2017). *las Manifestaciones de la Función*. arequipa: tesis. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c4080fbb-0793-4bc9-868f-09c9f7f8e51b/content>
- FRESNEDA, R. G. (1997). *EL JUEGO DE GRUPO COMO ELEMENTO EDUCATIVO*. MADRID. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-el-juego-de-grupo-como-elemento-educativo/9788483160213/561834>
- Freud, S. (1985). *Más allá del principio del placer*. Buenos Aires: Obras completas,.
- Gerardo, M. C. (2012). *el juego y el desarrollo infantil*. OCTAEDRO S.L. Obtenido de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/10023.pdf>
- Herrera Gallegos, M. R. (2017). *tesis de juego imagino*. Universidad Catolica de Santa Maria, AREQUIPA. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/7192>
- Julia Bernaola, C. M. (2016). *funcion simbolica*. peru: area de educacion TACIF.
- Medina Sánchez, N. (2017). *creatividad en los niños de preescolar*. ESPAÑA: REICE. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Moreno, G., Ximena, C., & Soloveivia. (2016). *FUNCION SIMBOLICA*. COLOMBIA: CES PSICOLOGIA. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423548400006.pdf>
- Piaget, J. (2000). *La formación del símbolo en el niño*. México:.
- Quea Mamani, A. V. (2018). *juego libre en los sectores, tesis*. ULADECH, Puno, Juliaca, Juliaca. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18330>
- Quispe Cute, U. (2017). *El juego Ssimbolico, tesis*. Universidad Peruana Unión, PUNO, JULIACA. Obtenido de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/881?show=full>

- Ramirez Tenazoa, K., & Salome Condori, E. (2021). *Aprendo jugando, tesis*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Pucallpa. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20480>
- Román Mínguez, B. (2017). *el juego para el desarrollo emocional*. tesis. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1>
- Sanchz Meza, T. B. (2017). *Características de las Manifestaciones de la Función*. AREQUIPA: tesis.
- Torras, N. (2014). *la importancia de fomentar la creatividad*. LEKKID. Obtenido de <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos>
- Torrealba, K. L. (2017). *tesis del juego y la funcion simbolica*. BOGOTA: Universidad Pedagogica Nacional. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9371/TE-20136.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vazquez Fermin, M. L. (2018). *juegos tematicos en el daserrollo de la funcion simbolica*. Universidad Cesar Vallejo, Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22712>

ANEXO I







Samsung Quad Camera
Candy luz capquequi



Samsung Quad Camera
Candy luz capquequi



ANEXO II

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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 - 02 - 04 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 007-2020-MINEDU

Demanda a la Excelencia

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA", DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Juliaca, representado por el Director General, **Dr. MACIAS PLATÓN MAMANI VARGAS**, identificado con D.N.I. N° 02145350, conforme se aprecia en la Resolución Directoral Regional N° 383-2021-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** y de la otra parte la **Institución Educativa Inicial N° 303 "Niño de la Espina"** representado por su Directora, Prof. **GUISELD ARDILES RIOS**, identificada con DNI N° 40719159, con domicilio legal en la Urb. La Rinconada 2da Etapa Mz1-H, Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA**, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:

PRIMERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales de las Ciencias de la Educación, al perfeccionamiento y especialización docente, así como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la Práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que se rigen además por el Reglamento interno de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, aprobado por Resolución del Consejo Directivo.

Para la realización de la Práctica Docente e Investigación de sus alumnos, **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**, cuenta con Instituciones Educativas y/o Programas, que mediante la firma de un Convenio de Cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO.- EL CENTRO DE PRÁCTICA, es una Institución Educativa comprometida con la educación de niños y niñas de la región Puno, es una Institución Educativa Pública, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local San Román de Juliaca, 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.

TERCERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR 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 del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Formación Inicial Docente.

OBJETO:

CUARTO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** facilite los servicios de los estudiantes de Formación Inicial Docente en la realización de la Práctica Docente e Investigación en **EL CENTRO DE**

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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 02 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 107-2020-MINEDU

Formando a los Docentes

Los estudiantes practicantes del VII y VIII ciclo académico pueden realizar sus prácticas en el turno mañana y tarde en forma intensiva. Participando en la programación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales 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. Dichos docentes pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente; asimismo, pueden realizar sesiones demostrativas que permitan a los estudiantes practicantes enriquecer su proceso de formación, con la experiencia de los docentes de aula.

DEL PLAZO:

QUINTO. - El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es de nueve meses (abril a diciembre). Dicho plazo puede ser renovable por el periodo que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas.

El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, 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 en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

COMPROMISOS:

SEXTO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR 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:
 - Práctica del I-IV ciclo académico orientado a que el estudiante se sensibilice con la realidad, a partir de actividades pedagógicas y lúdicas con alumnos de Educación Básica Regular.
 - Práctica del V al X ciclo académico cuya finalidad es consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y especialidad; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 6.2 Asignar estudiantes practicantes en las especialidades y número, que, según acuerdo mutuo, se convenga anualmente; 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** 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, 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:



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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

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

"Rumbo a la Excelencia"

- 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 EDUCACIÓN SUPERIOR** sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.
- 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**.
- 7.5 **Otorgar** a los estudiantes practicantes, la **Constancia** respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el **CENTRO DE PRÁCTICA**.
- 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 SE COMPROMETEN A:

- 8.1. Cumplir con las normas establecidas por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y el **CENTRO DE PRÁCTICA**, con ética y dignidad, 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.

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** 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, del día 19 de abril del año 2021.

Director del IESPPJ
D.N.I. N° 02145350

Marcos P. Mamani Vargas
DIRECTOR GENERAL



Prof. Gisela Ardiles Ríos
DIRECTORA
Director (a) de la I.E.I. N° 303.
DNI N° 40719159

ANEXO III

"Año Del Fortalecimiento De La Soberanía Nacional"

Solicita: autorización para el desarrollo de aplicación de las evaluaciones y sesiones del proyecto de practica "Estrategia Juego Imagino y Represento Para Desarrollar la Función Simbólica en Niños De 5 años de La Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina La Rinconada-Juliaca"

Prof. VIRGINIA CHAMBI HUAQUISTO

PROFESORA DE LA I.E.I. N° 303 NIÑO DE LA ESPINA LA RINCONADA JULIACA DEL AULA DE 5 AÑOS D

Yo, Capquequi Benavente Candy Luz, estudiante de la Escuela De Educación Superior Pedagógico Publico Juliaca del programa de estudios De Educación Inicial X Ciclo, me dirijo a usted con el debido respeto y expongo.

Que recurro a su persona para solicitarle a usted, la autorización para poder aplicar mi proyecto de investigación titulado Estrategia Juego Imagino y Represento Para Desarrollar la Función Simbólica en Niños De 5 años De La Institución Educativa Inicial N° 303 Niño De La Espina La Rinconada-Juliaca, lo cual será aplicado haciendo el desarrollo de diferentes sesiones, aplicaciones de diferentes test de evaluación, lo cual esto se me será de utilidad para poder sustentar mi tesis lo cual tiene como objetivo "determinar la eficacia de la Estrategia Juego Imagino y Represento Para Desarrollar la Función Simbólica en Niños de 5 años".

Agradezco de antemano su atención y que pueda acceder a mi petición.

Atentamente

Juliaca, 11 Noviembre del 2022

CANDY LUZ CAPQUEQUI
BENAVENTE
DNI: 72909631
Estudiante De Practica De
Educación Inicial



Prof. Gladys Ardules Rios
DIRECTORA