



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**ARTE Y JUEGO COMO HERRAMIENTAS
PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA
DE LOS ESTUDIANTES DE 1ER GRADO EN
EL NIVEL PRIMARIA EN EL COLEGIO
NUESTRA SEÑORA DE LA INMACULADA
CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO DE SAN
JUAN DE LURIGANCHO**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA
OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN: EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

OLIVIA VALENZUELA CAMACHO

ASESORA

TANIA DEL CARMEN GALINDO GONZALES

LIMA – PERÚ

2024

ARTE Y JUEGO COMO HERRAMIENTAS PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA DE LOS ESTUDIANTES DE 1ER GRADO EN EL NIVEL PRIMARIA EN EL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN, DEL DISTRITO DE SAN JUAN

INFORME DE ORIGINALIDAD

15% INDICE DE SIMILITUD	13% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	9% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.unicauca.edu.co:8080 Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	1%

ÍNDICE

I. PRESENTACIÓN	1
II. JUSTIFICACIÓN	3
2.1. Justificación a nivel institucional	4
2.2. Justificación pedagógica.....	5
2.3. Justificación curricular	7
III. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN QUE SE DESEA INNOVAR.....	10
3.1. Caracterización del grupo de destinatarios de la propuesta de mejora educativa.....	10
3.2. Descripción de la situación que se desea mejorar	13
3.3. Referentes conceptuales	15
3.4 Aportes de experiencias innovadoras	17
IV. PROPUESTA PARA MEJORAR LA PRÁCTICA EDUCATIVA	18
4.1. Objetivos de la propuesta.....	18
4.2. Descripción de la propuesta	18
4.3. Desarrollo detallado de las acciones realizadas para mejorar la práctica educativa	20
4.4. Cronograma de acción.....	22
4.5. Viabilidad de la propuesta	25
4.5.1. Recursos humanos	25
4.5.2. Recursos económicos	25
4.5.3. Tiempo	25
Conclusión.....	26
4.6. Criterios e indicadores de evaluación de los objetivos de la propuesta	27
V. BIBLIOGRAFÍA.....	28
ANEXOS	30

RESUMEN

El proyecto presentado tiene como objetivo mejorar la convivencia entre los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa Nuestra Señora de la Inmaculada Concepción. La estrategia principal es utilizar el juego y las actividades gráfico-plásticas como herramientas para fortalecer las relaciones entre los estudiantes y mejorar sus habilidades para resolver conflictos, trabajar en equipo, y respetar turnos y acuerdos.

La necesidad de este proyecto surge tras observar que, a pesar de los esfuerzos previos y los acuerdos establecidos, los estudiantes no alcanzaban los aprendizajes esperados. Las actividades programadas se veían frecuentemente interrumpidas por conflictos y otros problemas que afectaban la convivencia en el aula. Además, se detectó un gran interés de los niños en actividades como el dibujo y la pintura, lo que llevó a centrarse en estas áreas para diseñar intervenciones efectivas.

Para llevar a cabo esta propuesta, se involucrará activamente a auxiliares, padres de familia y maestras. Se crearán espacios diferenciados con una variedad de materiales y herramientas que permitan a los niños expresarse gráfica y simbólicamente. Estas actividades también servirán como una oportunidad para reforzar las normas de convivencia y mejorar la interacción social.

La implementación de este proyecto requerirá la participación de la dirección de la institución educativa, la comunidad educativa y especialmente, de los padres de familia, quienes serán invitados a colaborar y apoyar las actividades propuestas. Esta colaboración será esencial para el éxito del proyecto y para el desarrollo de una convivencia armoniosa.

En resumen, mediante el uso de experiencias arte y juego, esperamos no solo mejorar la convivencia y el aprendizaje de los niños de primer grado, sino también fortalecer la comunidad educativa, compartiendo y aprendiendo de las experiencias de todos los involucrados.

Palabras claves: Arte, juego, convivencia.

I. PRESENTACIÓN

La Institución Educativa Particular Nuestra Señora de la Inmaculada Concepción, ubicada en el distrito de San Juan de Lurigancho, desempeña un papel crucial en la formación de una ciudadanía plena, alineada con marcos orientadores como los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el Proyecto Educativo Nacional. Esta institución, que atiende a una comunidad estudiantil de clase media compuesta por aproximadamente 150 estudiantes y cuenta con un cuerpo docente de nueve profesionales, se ha dedicado durante treinta años a ofrecer una educación mixta basada en principios y valores desde la educación inicial hasta el sexto grado de primaria.

El colegio es reconocido por la alta calidad de su equipo docente, que se somete a evaluaciones y supervisiones periódicas. La administración fomenta el desarrollo profesional continuo mediante capacitaciones y cursos variados. Además, el colegio organiza una amplia gama de actividades extracurriculares, incluyendo olimpiadas, celebraciones del día de la madre, un festival folklórico por las Fiestas Patrias y eventos especiales durante la temporada navideña.

En el marco de este compromiso con la educación integral, se ha puesto en marcha un programa innovador que emplea el arte y el juego como herramientas clave para fomentar la convivencia entre los estudiantes de primer grado. Este programa se centra en el desarrollo de habilidades esenciales como el trabajo en equipo y el respeto por los turnos, que son cruciales para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

A través de actividades lúdicas y la creación de áreas de juego, no solo se facilita la representación simbólica de los aprendizajes, sino también la formación de una ciudadanía plena desde los primeros niveles educativos. Estas actividades permiten a los estudiantes de primer grado aprender de manera divertida y efectiva, al mismo tiempo que fortalecen sus competencias sociales y académicas en un entorno estimulante y colaborativo.

Este enfoque permite que los niños desarrollen una serie de competencias y valores que son fundamentales para su desarrollo personal y académico. La integración de actividades artísticas y lúdicas en el currículo proporciona un entorno educativo enriquecedor que fomenta la creatividad, la colaboración y el respeto mutuo. Así, la institución educativa particular Nuestra Señora de la Inmaculada Concepción se erige como un modelo de educación integral que responde a las necesidades del siglo XXI, preparando a los estudiantes para ser ciudadanos comprometidos y responsables.

En conclusión, este programa innovador no solo contribuye al desarrollo académico de los estudiantes, sino que también fortalece la convivencia escolar y la formación de una ciudadanía activa y responsable. La implementación de estas estrategias pedagógicas refleja el compromiso de la institución con la educación de calidad y la formación integral.

II. JUSTIFICACIÓN

Desde mi experiencia de 10 años como educadora en nivel primaria, he observado mejoras significativas en los estudiantes. Han mejorado su coordinación y motricidad fina, han desarrollado su lenguaje al ampliar su vocabulario y al formar frases e ideas más complejas. Además, interactúan mejor entre compañeros y han desarrollado su creatividad e imaginación.

“La ODS, objetivo N.4, busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, y tiene como finalidad promover que todos los niños tengan acceso a servicios de desarrollo y atención en la primera infancia y educación preescolar de calidad, para que estén preparados para la educación primaria” (Naciones Unidas, 2023).

El Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) busca asegurar que todos los niños tengan acceso a servicios de desarrollo temprano y educación de alta calidad. Este enfoque es crucial para preparar adecuadamente a los niños para la educación primaria, garantizando igualdad de oportunidades desde una edad temprana. Además, el objetivo se centra en mejorar la capacitación de los maestros, promover entornos de aprendizaje inclusivos y seguros, y reducir las desigualdades de género y económicas en el acceso a la educación. Estas iniciativas son esenciales para el desarrollo integral, fomentando su bienestar y aumentando sus futuras oportunidades.

Para alcanzar este objetivo, es fundamental que los docentes planifiquen experiencias de aprendizaje que despierten el interés de los niños, siguiendo las competencias requeridas por el Ministerio de Educación del Perú y el currículo nacional de la educación básica. Estas experiencias deben adaptarse a las necesidades y características específicas de los niños. La propuesta se centra en mejorar la convivencia y fomentar el desarrollo de habilidades y experiencias artísticas como el dibujo, la pintura y el juego, lo cual permitirá

a los niños lograr las competencias previstas para este ciclo.

Es importante destacar que, de acuerdo con el currículo nacional, la convivencia puede enriquecerse a través del arte. En particular, el dibujo puede cumplir con los estándares curriculares y, al mismo tiempo, mejorar la convivencia escolar. Tal y como señala el Ministerio de Educación del Perú (2016), “Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes. Conoce las costumbres y características de las personas de su localidad o región. Construye de manera colectiva acuerdos y normas. Usa estrategias sencillas para resolver conflictos. Realiza acciones específicas para el beneficio de todos a partir de la deliberación sobre asuntos de interés común tomando como fuente sus experiencias previas” (p. 107).

Esta propuesta, al fomentar el respeto y la tolerancia a nivel pedagógico, también desarrolla competencias y fortalece las actividades a nivel institucional. El trabajo en equipo de las docentes es esencial para seguir los lineamientos de la institución educativa. De este modo, esta iniciativa contribuye a alcanzar los objetivos del colegio definidos en el Proyecto Educativo Institucional (PEI).

2.1. Justificación a nivel institucional

La diversidad en nuestra comunidad educativa es una realidad que nos impulsa a desarrollar un programa de educación inclusiva. Este programa está destinado a asegurar que todos los niños, independientemente de sus diferencias o capacidades, tengan acceso a una educación de calidad. Nuestro objetivo es proporcionar igualdad de oportunidades y eliminar las barreras físicas, emocionales, sociales y culturales que puedan impedir el aprendizaje y la participación equitativa en las actividades escolares y sociales.

Este programa no solo busca garantizar el acceso físico a las instalaciones y recursos educativos, sino también crear un entorno motivador que promueva el desarrollo integral

de los estudiantes. Este desarrollo abarca aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos, asegurando que cada niño y niña pueda alcanzar su máximo potencial.

Para lograr estos objetivos, se incorporarán actividades artísticas y lúdicas que estimulen el desarrollo motor y cognitivo, y que también fomenten habilidades sociales y emocionales. Estas actividades contribuirán a un ambiente inclusivo y respetuoso, fundamentado en principios de equidad, respeto y colaboración.

El entorno inclusivo que proponemos tiene como finalidad no solo apoyar a cada niño y niña en su desarrollo personal, sino también fomentar una convivencia positiva dentro de la comunidad de educación primaria. Con esta iniciativa, estamos comprometidos a crear una comunidad educativa donde todos los niños se sientan valorados y apoyados, donde puedan desarrollarse en un ambiente de respeto y colaboración.

2.2. Justificación pedagógica

La pedagogía Reggio Emilia considera a los niños como protagonistas de su propio aprendizaje, alentando su creatividad y habilidades a través de proyectos basados en sus intereses. Los maestros actúan como guías y el entorno se ve como un tercer maestro para estimular la curiosidad y el aprendizaje mediante materiales naturales, el juego y la experimentación (Graton, 2023).

La pedagogía Reggio Emilia es un enfoque educativo innovador que considero sumamente valioso para el desarrollo integral de los niños. Este modelo coloca al niño como el principal agente de su propio aprendizaje, promoviendo su autonomía, creatividad y pensamiento crítico a través de proyectos basados en sus intereses. La visión del maestro como guía y facilitador, junto con el entorno como un “tercer maestro” subraya la importancia de un ambiente enriquecedor que estimula la curiosidad y la exploración. Este enfoque holístico no solo respeta las capacidades innatas de los niños, sino que también fomenta un aprendizaje profundo y significativo, adaptado a las necesidades y

potencialidades individuales de cada estudiante.

En mi opinión, la implementación de la pedagogía Reggio Emilia en entornos educativos puede transformar la manera en que entendemos y facilitamos el aprendizaje. Al centrar el proceso educativo en los intereses y experiencias de los estudiantes, se les otorga una voz y un papel activo en su educación, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades esenciales para la vida. Además, la integración de materiales naturales y la importancia del juego y la experimentación refuerzan la conexión de los niños con su entorno, promoviendo un aprendizaje más contextualizado y relevante.

La metodología que se aplicará en el aula será dinámica, fomentando la participación y constante de los niños. Además, se adoptará un enfoque cooperativo que promoverá el trabajo en grupo. También se personalizará la metodología para sacar lo mejor de cada niño, atendiendo sus características únicas. Se buscará siempre que el aprendizaje sea relevante y significativo, manteniéndolos motivados mediante el uso de diversos materiales en el aula. Finalmente, el principal objetivo es mejorar de manera práctica la convivencia con acuerdos concertadas a través del arte y el juego, utilizando diferentes materiales y explorando que puedan estimular su creatividad.

Desde una perspectiva pedagógica, el arte se destaca como un elemento crucial que no solo impulsa la creatividad y la expresión personal, sino que también favorece el desarrollo de la percepción sensorial y la sensibilidad. La interacción con diversas formas artísticas permite a los niños explorar y comprender su entorno de manera más profunda, estimulando así sus capacidades cognitivas y emocionales.

El juego, por su parte, es un vehículo esencial para el desarrollo cognitivo y motor de los niños. A través del juego, los niños no solo adquieren conocimientos y habilidades de manera lúdica, sino que también desarrollan competencias clave para su crecimiento personal y social. El juego facilita la adquisición de habilidades sociales esenciales como

la cooperación, la negociación y la toma de turnos, elementos imprescindibles para el desarrollo de una convivencia armónica y respetuosa.

En este contexto, el fomento de habilidades de convivencia a través de actividades grupales y juegos cooperativos se torna crucial. Estas actividades no solo enseñan a los niños la importancia de la empatía y la resolución de conflictos, sino que también promueven el respeto por la diversidad. La convivencia basada en el respeto mutuo y la comprensión de las diferencias es indispensable para preparar a los estudiantes para participar de manera constructiva y respetuosa.

2.3. Justificación curricular

La educación primaria, conforme al currículo nacional de la educación básica destaca la relevancia de una educación que fomente todas las dimensiones del ser humano desde una edad temprana. La integración del arte, el juego y la convivencia en el currículo de educación primaria no solo cumple con estos objetivos, sino que también prepara a los estudiantes para futuras etapas educativas, promoviendo el desarrollo de habilidades clave como la creatividad, la colaboración y la resolución de conflictos.

El arte y el juego son herramientas fundamentales que estimulan el desarrollo creativo, cognitivo, emocional y social de los niños. A través del arte, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diversos medios y técnicas, lo que potencia su capacidad de expresión y creatividad, elementos cruciales para su desarrollo integral. Por su parte, el juego es una vía esencial para el aprendizaje activo y significativo, permitiendo a los estudiantes descubrir y comprender el mundo mediante la interacción y la exploración. Estas actividades enriquecen el proceso educativo y sientan las bases para el pensamiento crítico y la autogestión.

La convivencia también juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales y de interacción en los estudiantes desde una edad temprana. Integrar la convivencia en el Currículo Nacional de Educación primaria fomenta la formación de ciudadanos respetuosos y responsables, capaces de apreciar y celebrar la diversidad cultural y personal. Las actividades diseñadas para fomentar la convivencia no solo fortalecen la cohesión social en el aula, sino que también preparan a los estudiantes para manejar y resolver conflictos de manera constructiva, una habilidad esencial para su desarrollo personal.

El desarrollo de esta propuesta es fundamental, ya que se ha observado que en las aulas de educación primaria del colegio Nuestra Señora de la Inmaculada Concepción, los estudiantes de primer grado enfrentan dificultades para seguir ciertas normas de convivencia, tales como:

Respeto: Es esencial que los estudiantes aprendan a respetar a sus compañeros, docentes, personal administrativo y padres de familia.

Tolerancia: Los niños deben aprender a aceptar las diferencias entre las personas y a respetar las opiniones ajenas, incluso si no están de acuerdo.

Cooperación: Es fundamental que los estudiantes aprendan a trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes.

Solidaridad: Los estudiantes deben aprender a ayudar a aquellos que lo necesitan.

Es imprescindible que los estudiantes comprendan la importancia de estas normas y se les enseñe a través de actividades de arte y juegos apropiados para su edad. Además, es vital que los adultos que interactúan con los niños sean modelos por seguir y practiquen estas normas en su comportamiento diario. La enseñanza de las normas de convivencia desde una edad temprana ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales

importantes para su crecimiento integral.

Algunas recomendaciones para la enseñanza de las normas de convivencia en la educación primaria incluyen:

Comenzar con lo básico: Las normas deben ser simples y fáciles de entender para los estudiantes.

Ser coherentes: Los adultos deben cumplir las normas que enseñan a los niños.

Hacer que las normas sean divertidas: Las normas se pueden enseñar mediante juegos, canciones y otras actividades lúdicas.

Reforzar positivamente: Los estudiantes deben recibir reconocimiento por su buen comportamiento.

La enseñanza de las normas de convivencia en la educación primaria es una tarea crucial que requiere la colaboración de todos los miembros de la comunidad educativa: docentes, auxiliares, padres de familia y personal administrativo.

En conclusión, para fomentar el desarrollo holístico de los estudiantes, es fundamental que los encargados de la creación de políticas educativas reconozcan y valoren la importancia de la integración del arte, el juego y la convivencia dentro del currículo de educación primaria. Estas actividades no solo enriquecen la experiencia educativa de los estudiantes, sino que también les dotan de habilidades necesarias para convertirse en individuos creativos, empáticos y socialmente responsables.

III. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN QUE SE DESEA INNOVAR

3.1. Caracterización del grupo de destinatarios de la propuesta de mejora educativa

La propuesta de mejora educativa está dirigida a un grupo diverso de diecinueve niños de primer grado, compuesto por ocho niños y once niñas, también se incorpora a un grupo de docentes, auxiliares y padres de familia. Respecto a los docentes que trabajan en las aulas de segundo y tercer grado, también enfrentan algunas situaciones similares, como dificultades en la práctica de las normas de convivencia. Las auxiliares prestan apoyo importante, manteniendo una comunicación constante con las maestras en sus actividades formativas y disciplinarias. Los padres de familia representan el primer entorno social el primer ejemplo a seguir, los primeros acuerdos establecido en el hogar siendo un referente para los estudiantes.

Este proyecto se ha diseñado para enriquecer la experiencia educativa integrando diferentes estrategias como el arte plástica; como el dibujo y la pintura, que estimulan la creatividad y desarrollan la coordinación y las habilidades motrices finas. Además, incorpora el juego simbólico, una metodología clave que permite a los estudiantes adoptar y actuar en diversos roles sociales a través de juegos que imitan situaciones reales, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, el pensamiento abstracto y crítico y las habilidades sociales. Por último, la propuesta enfatiza la importancia de la convivencia a través de actividades que fomentan el trabajo en equipo, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos mediante proyectos colaborativos y juegos grupales. Este enfoque integral busca no solo cumplir con las directrices del currículo nacional, sino también promover un desarrollo holístico de los estudiantes, preparándolos para interactuar de manera efectiva y respetuosa dentro de su comunidad educativa.

Los juegos simbólicos, los estudiantes crean amigos imaginarios o asumen roles en actividades grupales, son fundamentales para su desarrollo social. En estas actividades,

los niños asignan roles específicos a cada participante, lo que fomenta la interacción social y la cooperación. Ejemplos típicos de estos juegos incluyen jugar a la familia o simular juegos de fútbol. Este tipo de juego no solo impulsa la creatividad, sino que también mejora la capacidad de los estudiantes para relacionarse y conectarse con los demás (Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, 2015, p. 4).

Según Vygotsky, el aprendizaje escolar no comienza en la escuela, ya que cada niño llega con una serie de experiencias previas. Desde los primeros días de vida, el aprendizaje y el desarrollo están interconectados (citado en Carrera & Mozzarella, 2001).

En 1983, Howard Gardner introdujo su teoría de las inteligencias múltiples, desafiando la noción tradicional de una inteligencia singular y uniforme. Gardner propuso que existen diferentes tipos de inteligencia, cada una representando una forma única de procesar información y resolver problemas. Las inteligencias identificadas por Gardner incluyen: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Gardner, 1983). Esta teoría es especialmente relevante en los contextos de arte y juego, ya que permite entender cómo niños y adultos pueden expresar y desarrollar sus habilidades a través de diversas actividades creativas y lúdicas. Por ejemplo, la inteligencia espacial y la corporal-cinestésica pueden ser potenciadas mediante el juego simbólico y la exploración artística.

En el ámbito de la educación preescolar, la teoría de Gardner destaca la importancia de reconocer que cada niño posee un perfil único de fortalezas y debilidades en estas diferentes inteligencias. La identificación y apoyo a estas diferencias pueden mejorar de manera significativa el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Por ende, es crucial implementar actividades educativas que involucren una variedad de inteligencias, lo cual puede hacer que el aprendizaje sea más inclusivo y efectivo.

El juego simbólico es una herramienta esencial en la educación de los estudiantes, ya

que facilita la adquisición de habilidades cognitivas y sociales de manera natural y efectiva. A través del juego, los niños aprenden a interpretar y comprender su entorno, desarrollando al mismo tiempo competencias como la creatividad, la empatía y la capacidad de resolver problemas.

Además, la convivencia y la resolución de conflictos son fundamentales para el desarrollo socioemocional de los niños. Johnson y Johnson (1996) enfatizan la importancia de promover la cooperación en el aula mediante actividades colaborativas. Su investigación sugiere que la inclusión de estas actividades no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fomenta un ambiente escolar más respetuoso y solidario. La implementación de programas de mediación y resolución de conflictos es crucial para establecer una cultura escolar positiva y cohesiva.

3.1.1 Los acuerdos en el aula

Ministerio de Educación (2016), el aula es un espacio público donde convergen niños de diversos orígenes, con distintas costumbres, tradiciones culturales y expectativas. Este espacio requiere una organización adecuada que regule las relaciones entre los estudiantes y les permita convivir de manera armoniosa. La organización del grupo en el aula y la escuela se manifiesta en acuerdos o normas de convivencia que deben ser respetados por todos, tanto los estudiantes como docentes. Estos acuerdos son válidos cuando los proponen, discuten, acuerdan y aceptan de manera conjunta.

Una parte fundamental de estas rutas es la creación de acuerdos en el aula, los cuales deben ser establecidos colaborativamente entre docentes, estudiantes para fomentar un ambiente propicio para el aprendizaje. Este proceso implica una discusión abierta donde se consideran las opiniones y necesidades de los niños, asegurando que los acuerdos sean pertinentes y promuevan la responsabilidad y el compromiso con las normas de convivencia. Para garantizar que estos acuerdos sean accesibles y comprendidos por los

estudiantes, es vital usar un lenguaje sencillo y claro, además de apoyarse en representaciones visuales como imágenes y textos cortos que ilustran las normas, facilitando así su recordación y aplicación.

La aplicación efectiva de las normas requiere consistencia y un enfoque de refuerzo positivo por parte de los docentes, utilizando elogios y recompensas pequeñas para motivar el comportamiento adecuado. Además, es crucial revisar periódicamente estos acuerdos con los estudiantes para adaptarlos según el cambio en sus necesidades y percepciones, permitiendo así que los niños participen activamente en el proceso de mejora de las normas del aula. Estas prácticas no solo ayudan a manejar el comportamiento dentro del aula, sino que también cultivan habilidades sociales importantes como la comunicación efectiva, el respeto mutuo y la toma de decisiones colectivas. En conjunto, estos acuerdos son herramientas esenciales para crear un entorno de aprendizaje amoroso y estructurado que apoye el desarrollo integral.

3.2. Descripción de la situación que se desea mejorar

Como maestra de educación primaria, mi objetivo es trabajar y mejorar junto a los estudiantes las estrategias de arte y juego para mejorar la convivencia. Para lograrlo, me he propuesto concientizar a mis colegas sobre la importancia de fomentar una convivencia democrática en el aula, ya que esto contribuye significativamente a mejorar el proceso de aprendizaje. Reconocemos que, sin un esfuerzo conjunto, no podremos alcanzar los logros previstos. Esta conciencia es fundamental para abordar comportamientos inadecuados, como la falta de tolerancia, el no respetar los turnos o la colaboración.

El año pasado, recopilamos información de otras maestras que respaldan esta iniciativa, al tiempo que analizamos e identificamos la situación de los estudiantes. También hemos examinado cómo integrar el arte y el juego en nuestra pedagogía para un desarrollo integral.

Ministerio de Educación (2016), en el proceso de desarrollar la competencia de “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, los niños principalmente aplican las capacidades de interactuar con todas las personas, establecer normas y asumir acuerdos y leyes, así como participar en actividades que promueven el bienestar común. Sin embargo, se han identificado dificultades significativas en áreas cruciales como el respeto mutuo, la escucha activa, la colaboración y el compartir.

Es esencial que los estudiantes comprendan la importancia de seguir reglas y normas sociales, y consideramos que el arte y el juego son herramientas poderosas para enseñar estos conceptos de manera lúdica.

En el aula, observamos que los estudiantes socializan, se divierten, comparten su imaginación y expresan sus preferencias. Además, el arte y el juego desempeñan un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. El arte fomenta la creatividad y la autoexpresión, mientras que el juego promueve la cooperación, el respeto mutuo y la resolución de conflictos de manera natural.

Valoramos el apoyo de nuestras auxiliares, quienes nos ayudan a identificar situaciones difíciles y a analizar lo que ocurre en el aula. Este trabajo conjunto no solo beneficia el aspecto socioafectivo, sino también el cognitivo, ya que los niños mejoran su capacidad de atención, concentración y expresión oral.

Nuestro proyecto se enfoca en mejorar la escucha, la participación, el respeto y la organización en el aula a través de la negociación de acuerdos, queremos promover la reflexión sobre las posibles consecuencias negativas de las acciones y fomentar la responsabilidad individual.

En resumen, nuestra meta es crear un entorno donde los estudiantes se sientan seguros, valorados y capaces de contribuir al bienestar colectivo mientras desarrollan habilidades

sociales y cognitivas fundamentales para su futuro, mediante la integración activa del arte y el juego en nuestras prácticas educativas.

3.3. Referentes conceptuales

El uso del arte y el juego como estrategias pedagógicas en la educación primaria juega un rol crucial en fomentar una mejor convivencia entre los alumnos. Estas metodologías se apoyan en teorías educativas y psicológicas relevantes, subrayando cómo las interacciones sociales y el contexto cultural contribuyen al desarrollo intelectual y emocional de los estudiantes. Se ofrece un análisis sobre la manera en que el arte y el juego actúan como pilares conceptuales para enriquecer la convivencia en los niños de primer grado.

De acuerdo con el Ministerio de Educación y sus directrices sobre convivencia escolar (Ministerio de Educación del Perú, 2018, art. 176, inc. g) es crucial establecer normas y desarrollar estrategias que promuevan una convivencia escolar democrática, así como la prevención y gestión de situaciones de violencia en el entorno educativo. Para ello, se utilizarán marcos teóricos como la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, la cual destaca la importancia del aprendizaje mediante la observación y la imitación (Bandura, 1977) además, se aplicará la teoría del juego de Lev Vygotsky, subraya el papel esencial del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños (Vygotsky, 1978).

Según Bandura (1977), en su Teoría del Aprendizaje Social propone que los individuos aprenden observando e imitando a otros. En el contexto de su propuesta, se aplica esta teoría para ayudar a los niños a aprender normas de convivencia y comportamientos positivos al observar e imitar las acciones y reacciones de sus compañeros y maestros durante las actividades de arte y juego.

De acuerdo con Gardner (1983), y su Teoría de las Inteligencias Múltiples, las personas poseen diversas formas de inteligencia. Esta teoría sugiere que el aprendizaje debe ser adaptado para incluir estas diferentes capacidades. En el contexto de tu propuesta

educativa, es posible aplicar esta teoría para diseñar actividades de arte y juego que correspondan a las diversas inteligencias de los niños, como la inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista. La implementación de estas actividades crea un ambiente de aprendizaje inclusivo y estimulante, lo cual mejora la convivencia y promueve el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Huizinga (1938) en “Homo Ludens: un estudio del elemento lúdico en la cultura”, argumenta que el juego es un elemento fundamental en la formación de las culturas y esencial para la comprensión humana. Este estudio, puedes aplicar esta perspectiva para explorar cómo el juego no solo facilita el aprendizaje y la convivencia entre los niños, sino que también actúa como una herramienta cultural que les enseña a interactuar dentro de su sociedad, respetando las normas y valores compartidos durante las actividades lúdicas y artísticas.

Piaget (1962) enfatiza la importancia del juego en “Play Dreams and Imitation in Childhood”, destacando su rol en el desarrollo cognitivo y la capacidad de los niños para imitar, soñar y jugar roles. Esta estrategia puede ser crucial para tu investigación al demostrar cómo el juego y el arte sirven como medios para que los niños experimenten diferentes roles sociales, aprendan a resolver conflictos, y desarrollen empatía, lo cual es fundamental para la mejora de la convivencia en el aula.

Eisner (2002) en “Las artes y la creación de la mente”, sostiene que las artes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la mente creativa y crítica. Este marco teórico sugiere que integrar el arte en la educación primaria no solo fomenta la expresión individual y colectiva, sino que también enseña a los niños a apreciar diversas perspectivas y a colaborar, mejorando así la convivencia a través de la empatía y el respeto mutuo.

Dewey (1934) en “El arte como experiencia”, propone que la experiencia estética

proporcionada por el arte es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo humano. En el contexto del trabajo, esta idea respalda la implementación de actividades artísticas como medio para enriquecer las experiencias educativas de los niños, promoviendo un ambiente de aula donde la convivencia se vea fortalecida por la comprensión y apreciación mutua a través de experiencias compartidas.

Adicionalmente en la Teoría del Juego de Lev Vygotsky (1967), enfatiza que el juego es crucial en el desarrollo cognitivo y social de los niños. A través del juego, los niños aprenden a interactuar con otros, desarrollan habilidades lingüísticas y de pensamiento crítico y negocian roles y reglas lo cual es vital para mejorar la convivencia en el aula.

3.4 Aportes de experiencias innovadoras

Existen muchas experiencias innovadoras de arte y juego, vamos a tomar en cuenta las experiencias de Nicaragua por tener algunas condiciones similares.

En la experiencia de Nicaragua: La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) ha colaborado con el Ministerio de Educación de Nicaragua para implementar el "Módulo de Arte y Juego", el objetivo principal de estos talleres es proporcionar nuevas metodologías y estrategias pedagógicas que mejoren la formación y actualización de los docentes en los enfoques psicopedagógicos contemporáneos aplicados a los estudiantes. Esta iniciativa busca fortalecer las competencias de los docentes para ofrecer una educación de alta calidad, integrando el arte y el juego como herramientas esenciales para el desarrollo integral de los niños. Mediante la capacitación y la entrega de este módulo, se pretende enriquecer el repertorio pedagógico de los educadores, fomentando un aprendizaje más dinámico, creativo y alineado con las necesidades y características de los niños en su etapa de formación (OEI, 2021).

IV. PROPUESTA PARA MEJORAR LA PRÁCTICA EDUCATIVA

4.1. Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Mejorar de manera práctica la convivencia democrática con acuerdos o normas concertadas a través del arte y el juego.

Objetivos específicos

1. Crear un ambiente de interacción artística y lúdica desarrollando las normas de convivencia.
2. Participar en las actividades de arte y juego respetando y trabajando colaborativamente

Resultado

La implementación de la propuesta ha creado un ambiente de interacción artística y lúdica donde los estudiantes participan activamente, respetan las normas de convivencia y colaboran de manera efectiva. Se ha observado un incremento en las contribuciones creativas y una mejora en las habilidades sociales y de trabajo en equipo de los estudiantes, indicando un progreso hacia el logro de los objetivos específicos.

4.2. Descripción de la propuesta

¿Cómo responde la propuesta a la situación que se desea mejorar?

La propuesta “Arte y juego como herramientas para la mejora de la convivencia en los estudiantes de primer grado” se centra en mejorar la convivencia entre los niños de 6 años, integrando prácticas artísticas y lúdicas en aula. Esta iniciativa aborda la diversidad de

normas de convivencia y fomenta la creación de un ambiente más armonioso y colaborativo. La propuesta se inspira en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1977), que destaca la importancia del aprendizaje por observación, y en la teoría del juego de Vygotsky (1967), que subraya el papel del juego en el desarrollo social y cognitivo. Aunque no se basa directamente en experiencias previas, esta propuesta innovadora puede servir como un modelo pionero en el ámbito educativo.

El objetivo principal es fortalecer las normas de convivencia a través del arte y el juego, promoviendo la cooperación, la escucha activa y el respeto. Las actividades propuestas incluyen el dibujo y la pintura, utilizando materiales como témperas, y juegos donde los niños puedan expresarse a través de su cuerpo, gestos, movimientos, imaginación y creatividad.

Cada sesión de clase se estructura en tres fases: motivación, desarrollo y reflexión. Comienza con una actividad motivadora para captar la atención de los estudiantes, que puede incluir preguntas sencillas relacionadas con el tema del día, fomentando la participación y el interés. Luego se desarrolla la actividad principal, recordando las normas de convivencia y enfatizando la importancia de respetar a los compañeros, solucionar conflictos de manera pacífica y comunicarse afectivamente. Se utilizan actividades artísticas, como el dibujo y la pintura, y juegos que permitan a los niños expresarse libremente. Al final de la clase, se realiza una reflexión sobre el comportamiento observado y el cumplimiento de las normas de convivencia. Si se detectan problemas, se implementan estrategias para corregirlos y asegurar que la clase siga fluyendo de manera efectiva.

Durante las actividades, es crucial observar y evaluar el comportamiento de los niños. Si algún niño no sigue las normas de convivencia, se deben emplear estrategias para redirigir su atención y fomentar su participación adecuada. Esto asegura que todos los niños se

beneficien de la clase y que los objetivos propuestos se alcancen. La integración del arte y el juego en la educación primaria no solo mejora la convivencia en el aula, sino que también enriquece el desarrollo social y emocional de los estudiantes. Al practicar y reforzar las normas diariamente, se crea un ambiente más cohesionado y respetuoso, donde cada niño puede expresar sus sentimientos y creatividad de manera constructiva.

4.3. Desarrollo detallado de las acciones realizadas para mejorar la práctica educativa

Para mejorar la práctica educativa en la educación primaria a través del arte y el juego, y fomentar una mejor convivencia entre los estudiantes, se pueden adoptar varias acciones concretas, respaldadas por referencias bibliográficas clave en el campo de la educación y el desarrollo. Estas acciones están diseñadas para integrar el arte y el juego de manera efectiva en el currículo y en la vida diaria del aula, promoviendo un ambiente inclusivo y cooperativo.

4.3.a. Desarrollar proyectos artísticos colaborativos: Fomentar proyectos donde los niños trabajen juntos en actividades artísticas, como murales colectivos o construcciones de arte tridimensionales, promueve el trabajo en equipo y la apreciación de las contribuciones de cada uno.

4.3.b. El arte en el currículo a través de Temas Transversales: Utilizar el arte para explorar temas como la amistad, la familia, y la naturaleza, permite a los estudiantes expresar sus ideas y sentimientos, y aprender a valorar las perspectivas de los demás.

4.3.c. Promover juegos de roles y simulaciones: Establecer escenarios de juego donde los niños asuman diferentes roles sociales les ayuda a desarrollar empatía, entender diferentes perspectivas y practicar habilidades de negociación y resolución de conflictos.

4.3.d. Utilizar juegos cooperativos para enseñar habilidades sociales: Implementar juegos diseñados para requerir cooperación en lugar de competencia enseña a los niños el valor del trabajo en equipo y la ayuda mutua.

4.3.e. Espacios de aprendizaje flexibles y creativos: Diseñar el aula para que sea un espacio dinámico y flexible, donde el arte y el juego no estén limitados a áreas específicas, sino integrados en todo el entorno de aprendizaje.

4.3.f. Capacitación docente en estrategias de arte y juego: Proporcionar a los educadores formación continua en cómo utilizar el arte y el juego como herramientas pedagógicas, asegurando que estén preparados para integrar estas metodologías de manera efectiva.

Implementar estas acciones, inspiradas en la literatura especializada, puede enriquecer la práctica educativa en la educación primaria, fomentando un ambiente donde el arte y el juego sean pilares para el desarrollo de una convivencia armónica y enriquecedora.

4.4. Cronograma de acción

Tabla: Sesiones de clase del mes de marzo

Desarrollo de experiencia de aprendizaje para mejorar la practica educativa	Actividades previstas	Propósito de la sesión	Preparación de la sesión de aprendizaje	Momentos de la sesión de aprendizaje	Actividades de la sesión	Actividades de evaluación	Cronogram a de fecha
							Marzo
Somos amables ¹	Nuestros acuerdos de convivencia	Área: Personal Social	¿Qué acciones debemos realizar previamente a la sesión? ¿Qué recursos o materiales son necesarios? ¿Cuánto tiempo necesitaremos para la sesión?	Secuencias didácticas (rutinas) Estrategias con procesos didácticos	Inicio Desarrollo Cierre	Lista de cotejo Registro de contribucion es creativas en actividades	
		Competencia: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.					
		Capacidades: construye normas y asume acuerdos y leyes.					
		Desempeño: participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basados en el respeto y bienestar de todos en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a algunos de sus compañeros.					
	Utilizamos las palabras mágicas	Área: Personal Social					
		Competencia: construye su identidad.					
		Capacidades: autorregula sus emociones.					
		Desempeño: expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.					

¹ Ver anexo I

Tabla: Sesiones de clase del mes de abril

Desarrollo de experiencia de aprendizaje para mejorar la practica educativa	Actividades previstas	Propósito de la sesión	Preparación de la sesión de aprendizaje	Momentos de la sesión de aprendizaje	Actividades de la sesión	Actividades de evaluación	Cronograma de fecha
							Abril
Soy importante soy valioso ²	Mis gustos y preferencias	Área: Personal Social	¿Qué acciones debemos realizar previamente a la sesión? ¿Qué recursos o materiales son necesarios? ¿Cuánto tiempo necesitaremos para la sesión?	Secuencias didácticas (rutinas) Estrategias con procesos didácticos	Inicio Desarrollo Cierre	Lista de cotejo	
		Competencia: construye su identidad.					
		Capacidades: se valora a sí mismo.					
		Desempeño: reconoce sus intereses preferencias y características las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.					
	Mi juguete favorito	Área: Personal Social					
		Competencia: construye su identidad.					
		Capacidades: se valora a sí mismo.					
		Desempeño: reconoce su juguete favorito dentro de su grupo de aula.					

² Ver Anexo II

Tabla: Sesiones de clase del mes de mayo

Desarrollo de experiencia de aprendizaje para mejorar la practica educativa	Actividades previstas	Propósito de la sesión	Preparación de la sesión de aprendizaje	Momentos de la sesión de aprendizaje	Actividades de la sesión	Actividades de evaluación	Cronograma de fecha
							Mayo
Soy un pintor ³	Combinamos los colores con el color blanco.	Área: Matemática	¿Qué acciones debemos realizar previamente a la sesión? ¿Qué recursos o materiales son necesarios? ¿Cuánto tiempo necesitaremos para la sesión?	Secuencias didácticas (rutinas). Estrategias con procesos didácticos.	Inicio	Aplicación de la lista de cotejo.	
		Competencia: resuelve problemas de cantidad					
		Capacidades: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones					
		Desempeño: establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptual (color) al comparar y agrupar aquellos objetos similares que les sirve para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.					
	Jugamos con los colores dorados y plateados.	Área: Personal Social			Desarrollo		
		Competencia: construye su identidad					
		Capacidades: se valora a si mismo					
		Desempeño: reconoce su juguete favorito dentro de su grupo de aula.					
					Cierre		

³ Ver Anexo III

4.5. Viabilidad de la propuesta

4.5.1. Recursos humanos

Se contó con el respaldo completo del personal de la institución, liderado por la directora, profesoras y auxiliares. Este equipo fue fundamental para la implementación exitosa de las actividades artísticas y lúdicas planificadas, proporcionando apoyo constante y asegurando que las normas de convivencia fueran respetadas y promovidas en todo momento.

4.5.2. Recursos económicos

Se proporcionaron fondos para facilitar el acceso a los materiales didácticos del colegio destinados al uso por parte de los estudiantes, así como para el aprovechamiento de las instalaciones escolares. Estos recursos económicos fueron cruciales para garantizar que los niños tuvieran las herramientas necesarias para participar activamente en las actividades creativas y colaborativas, contribuyendo así a un ambiente enriquecedor y propicio para el aprendizaje.

4.5.3. Tiempo

Con la autorización de las autoridades mencionadas, se obtuvieron 5 horas semanales para desarrollar las actividades planificadas. Este tiempo fue cuidadosamente distribuido para asegurar que los niños pudieran participar en una variedad de actividades artísticas y lúdicas, permitiendo tanto la exploración creativa como el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Este cuadro proporciona una estructura clara para evaluar el progreso hacia los objetivos específicos, utilizando criterios medibles y observables, indicadores de evaluación concretos y fuentes de verificación que ayudarán a recopilar la

información necesaria para evaluar el éxito de la implementación de la propuesta. Los resultados esperados, como la creación de un ambiente de interacción artística y lúdica, la participación de los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales, se medirán mediante la frecuencia de contribuciones creativas, la disminución de incidentes de comportamiento disruptivo, y la evaluación de la colaboración y actitud de los estudiantes. Las fuentes de verificación incluirán registros de asistencia y participación, observaciones directas y reportes de comportamiento.

Conclusión

La integración del arte y el juego en la enseñanza de normas de convivencia no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo para los estudiantes, sino que también facilita el desarrollo de habilidades sociales y emocionales cruciales. Estas actividades proporcionan un ambiente seguro y enriquecedor donde los estudiantes pueden explorar, expresar y practicar valores fundamentales que les servirán a lo largo de su vida.

4.6. Criterios e indicadores de evaluación de los objetivos de la propuesta

Tabla: Criterios e indicadores de la propuesta

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CRITERIO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	FUENTES DE VERIFICACIÓN
1. Crear un ambiente de interacción artística y lúdica desarrollando las normas de convivencia.	Los estudiantes participan activamente en actividades artísticas y lúdicas.	1. Frecuencia de contribuciones creativas de los estudiantes durante las actividades artísticas y lúdicas. 2. Observación directa del comportamiento de los estudiantes durante las actividades.	1. Registro de contribuciones creativas en actividades artísticas y lúdicas. ⁴ 2. Observaciones en tiempo real durante las actividades. ⁵ 3. Lista de cotejo ⁶ 4. Registro de asistencia ⁷
2. Participar en las actividades de arte y juego respetando y trabajando colaborativamente.	Los estudiantes muestran respeto y colaboración durante las actividades.	1. Evaluación de la actitud de los estudiantes hacia sus compañeros durante las actividades. 2. Observación de la colaboración entre los estudiantes durante la sesión artística.	1. Registro de incidentes de comportamiento disruptivo. ⁸ 2. Lista de cotejo

4.6. Resultados esperados

Tabla: Resultado esperados

RESULTADOS ESPERADOS	INDICADORES DE RESULTADOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Ambiente de interacción artística y lúdica con normas de convivencia bien establecidas.	1. Aumento en la frecuencia de contribuciones creativas durante las actividades artísticas y lúdicas. 2. Comportamiento adecuado de los estudiantes durante las actividades.	1. Registro de contribuciones creativas en actividades artísticas y lúdicas. ⁹ 2. Observaciones en tiempo real durante las actividades. ¹⁰ 3. Lista de cotejo ¹¹
Participación y colaborativa de los estudiantes en las actividades de arte y juego.	1. Mejora en la actitud de los estudiantes hacia sus compañeros durante las actividades. 2. Aumento en la colaboración entre los estudiantes durante las sesiones artísticas.	1. Registro de incidentes de comportamiento disruptivo. ¹² 2. Lista de cotejo

⁴ Ver Anexo VI

⁵ Ver Anexo VIII

⁶ La lista de cotejo se encuentra dentro de cada sesión de clases.

⁷ Ver Anexo IV

⁸ Ver Anexo VII

⁹ Ver Anexo VI

¹⁰ Ver Anexo VIII

¹¹ La lista de cotejo se encuentra dentro de cada sesión de clases.

¹² Ver Anexo VII

V. BIBLIOGRAFÍA

- Bandura, A. (1977). "Teoría del aprendizaje social". Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Dewey, J. (1934). "El arte como experiencia". Nueva York, NY: Minton, Balch & Company.
- Eisner, E. W. (2002). "Las artes y la creación de la mente". New Haven, CT: Yale University Press.
- Gardner, H. (1983). Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples. Libros Básicos.
- Gardner, H. (1983). Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de Cultura Económica
- Graton, N. (2023). ¿Qué es la pedagogía Reggio Emilia? Recuperado de <https://nataliagraton.com/que-es-la-pedagogia-reggio-emilia/>
- Huizinga, J. (1938). "Homo Ludens": Un estudio del elemento lúdico en la cultura. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1996). Resolución de conflictos y mediación entre pares en escuelas: Una guía para implementar programas en escuelas
- Las "Rutas de Aprendizaje" Ministerio de Educación del Perú. (2022) <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/docs1general/Fasciculo-general-Ciudadania.pdf?f=/repositorio/descargas/rutas-2013/Fasciculo-general-Ciudadania.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica (p. 107). Repositorio del Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>
- Ministerio de Educación. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Naciones Unidas. (2023). Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Naciones Unidas. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>

Piaget, J. (1962). "Juego, sueños e imitación en la infancia". Nueva York, NY: W.W. Norton & Company.

Piaget, J. (1962). Juego, sueños e imitación en la infancia. Norton.

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (2015). [Artículo]. Recuperado de <http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. (2015). Terapia Cognitiva. Retrieved from <http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Vygotsky, L. (1967). "El juego y su papel en el desarrollo mental del niño".

Zavaleta Ramos, C. (2023). Cuáles son las normas de convivencia en la educación primaria. <https://siges-pedagogicos.pe/normas-de-convivencia-en-la-educacion-primaria/>

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021).

Módulo de Arte y Juego (p. 7). <https://oei.int> Modulo I Arte y Juego

ANEXOS

ANEXO I: SESIONES DE CLASE DEL MES DE MARZO

Sesión de aprendizaje			
Título: Nuestros acuerdos de convivencia			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas y asume acuerdos y leyes.	participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basados en el respeto y bienestar de todos en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a algunos de sus compañeros.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencias didácticas	Actividades de adaptación		Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada Damos la bienvenida a los niños. Intención pedagógica del día Participan en la elaboración de las normas de convivencia.		Materiales
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Se muestra a los niños una presentación de Conductas Inapropiadas: Mostramos a los niños imágenes de otros niños gritando, peleando, enojados, etc. Preguntamos: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué conductas consideran incorrectas? ¿Por qué? Planeación de la Sesión: Anotamos las opiniones de los niños en un papelógrafo. Introducción a las Normas de Convivencia: Presentamos un papelógrafo con la siguiente canción: <u>El rap de las normas de convivencia</u> Preguntamos a los niños: ¿De qué trata la canción? ¿Qué son las normas de convivencia? ¿Para qué sirven? ¿Qué normas conocen? ¿Eres amable?		Imágenes papelógrafo Radio Video Témpera Pincel

<p>Desarrollo</p>	<p>Problematización: Preguntamos a los niños: Si desean participar, ¿qué deben hacer? ¿Cómo deben pedir las cosas? ¿Qué normas pueden proponer? ¿Para qué les servirán estas normas? Búsqueda de Información: Los niños escuchan el cuento "La campana que rompió el silencio" a través de un video (https://www.youtube.com/watch?v=v-GOObX6rwo).</p> <p>Preguntamos: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué hacían las personas que vivían en el valle? ¿Qué hizo el mago cuando se enojó? ¿Cómo viven ahora? Acuerdo y Toma de Decisiones: Explicamos a los niños la importancia de respetar las normas, ya que nos ayudan a convivir mejor con nuestros compañeros. Formulación de Normas del Aula: Formamos grupos. Observamos y comentamos: ¿Qué hacen los niños? ¿Por qué tienen que respetar los turnos para hablar? ¿Por qué tienen que ordenar las cosas que usan? ¿Tenemos derecho a opinar? ¿Qué pasa si todos hablamos al mismo tiempo?</p> <p>Formación de Grupos: Divide a los niños en pequeños grupos. Cada grupo trabajará en una norma específica. Asigna a cada grupo una norma y dale los materiales necesarios.</p> <p>Actividad de Pintura: Los niños pintarán la frase de la norma y un dibujo relacionado con ella. Anima a los niños a colaborar y ayudarse mutuamente mientras pintan.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Verbalización y Compromiso: Los niños verbalizan las normas de convivencia y se comprometen a cumplirlas. Las normas de convivencia son: Respetar los turnos para hablar. Ordenar los materiales. Escuchar la opinión de los compañeros. Trabajar en equipo. Prestar atención a las indicaciones de la docente. Usar el diálogo para resolver conflictos.</p>	

Rutinas	Practicar “por favor” y “gracias”. Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina	
---------	---	--

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: NORMAS DE CONVIVENCIA

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ **FECHA:** _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	Observa las imágenes y expresa lo que ve.			
2.	Identifica conductas incorrectas en las imágenes.			
3.	Explica por qué algunas conductas son incorrectas.			
4.	Participa en la discusión sobre la canción y las normas de convivencia.			
5.	Propone normas de convivencia para el aula.			
6.	Escucha el cuento y comenta sobre lo que ocurrió.			
7.	Respeto los turnos para hablar durante las actividades.			
8.	Ordena los materiales después de usarlos.			
9.	Escucha las opiniones de sus compañeros sin interrumpir.			
10.	Colabora y trabaja en equipo con otros niños.			
11.	Sigue las instrucciones dadas por la docente.			
12.	Usa el diálogo para resolver conflictos.			
13.	Utiliza las palabras “por favor” y “gracias” adecuadamente.			
14.	Dibuja y pinta la norma de convivencia que más le gustó.			
15.	Verbaliza las normas de convivencia y se compromete a seguirlas.			

Sesión de aprendizaje			
Título: Utilizamos las palabras mágicas			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencia didáctica	Actividades de adaptación		Recursos
Rutinas	Actividades de bienvenida diarias Acciones rutinarias Intención pedagógica del día: Los niños de primer grado reconocen la importancia de utilizar las Palabras mágicas y ser amable con los demás.		Materiales
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Observación del Cuento en el Televisor El cuento "El árbol Mágico" disponible en Cuentos para Dormir será visto en el televisor por los niños. Problemática Preguntas para los niños: ¿Qué palabras mágicas conocen? ¿Cuáles funcionaron con el árbol encantado? ¿Cuándo podemos usar esas palabras mágicas con nuestros amigos? Reflexión sobre las Normas de Convivencia Preguntas de reflexión: ¿Cómo respetaron los personajes los turnos para hablar? ¿Cómo trabajaron en equipo? Búsqueda de Información Juego de las Palabras Mágicas: Un niño asumirá el rol de mago y el resto de los niños cumplirán los deseos del mago, siempre que utilice las palabras mágicas "por favor" y "gracias".		Televisor papelógrafo Hojas bond Témperas de diferentes colores

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: LAS PALABRAS MÁGICAS

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ **FECHA:** _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	El niño/a utiliza las palabras "por favor" al hacer una petición.			
2.	El niño/a utiliza la palabra "gracias" después de que se cumple su deseo.			
3.	El niño/a respeta el turno de sus compañeros durante el juego.			
4.	El niño/a sigue las instrucciones del juego (se mueve y se detiene según las indicaciones).			
5.	El niño/a participa activamente en la decoración del mural de Palabras Mágicas.			
6.	El niño/a colabora con sus compañeros durante las actividades.			
7.	El niño/a muestra creatividad al convertirse en el animal u objeto deseado.			
8.	El niño/a maneja la varita con cuidado y respeto hacia los demás.			
9.	El niño/a puede ceder la varita a otro compañero adecuadamente.			
10.	El niño/a se muestra contento y disfruta de la actividad.			

ANEXO II: SESIONES DE CLASE DEL MES DE ABRIL

Sesión de aprendizaje			
Título: Mis gustos y preferencias			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Personal social	Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Reconoce sus intereses preferencias y características las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones dentro de su familia o grupo de aula.
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencia didáctica	Actividades de adaptación		Recursos
Rutinas	Actividades de bienvenida diarias Acciones rutinarias Intención pedagógica del día Los niños de primer grado comunican sus gustos y preferencias y los demás.		Materiales
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Dinámica: "Me Pongo el Sombrero" Objetivo: Promover la expresión de gustos y preferencias individuales en un ambiente respetuoso y colaborativo.		Sombrero
Desarrollo	Desarrollo de la Actividad: Formación del Círculo: Los niños se sientan formando un círculo.		Radio
	Se explica que cada niño tendrá la oportunidad de hablar sin interrupciones cuando tenga el sombrero. Juego del Sombrero: Se pasa el sombrero de mano en mano mientras suena una música.		Dado
	Al parar la música, el niño que tenga el sombrero menciona las cosas que le gustan y las que no le gustan.		Hoja bond
			Témpera

	<p>Reflexión: Se plantea la pregunta: ¿todos los niños tienen los mismos gustos y preferencias? Búsqueda de la Información:</p> <p>Formación del Semicírculo: Los niños se sientan en semicírculo para facilitar la comunicación y visibilidad entre todos. Presentación del “Dado Curioso”:</p> <p>La docente presenta el dado, explicando que ayudará a conocer más sobre los gustos y las preferencias de cada uno. Se menciona que cada lado del dado tiene una pregunta sobre diferentes categorías: frutas, animales, personajes favoritos, dibujos animados, juegos, etc. Explicación del Juego:</p> <p>Al lanzar el dado, el niño menciona las cosas que le gustan y las que no le gustan de acuerdo con la categoría que le toque. Por ejemplo, en la categoría "personaje favorito", el niño podría nombrar personajes que le gustan (Hombre Araña, Capitán América) y aquellos que no le gustan (Batman, Superman). Discusión y Juego de Rol:</p> <p>Después de que todos hayan lanzado el dado y compartido sus gustos y disgustos, se da un momento para que los niños conversen e imaginen que son los personajes mencionados. Se les pregunta: ¿les gustó la actividad?, ¿por qué creen que a algunos nos gustan las mismas cosas y a otros no?, ¿cómo se sintieron imaginando que eran su personaje favorito? Norma de Organización: Se recuerda la norma de "Ordenar los materiales", asegurando que cada niño tenga su espacio y sus materiales organizados.</p> <p>Actividad Artística: Desarrollo de la Actividad: Preparación del Espacio: Se organiza el aula asegurando que cada niño tenga su espacio y sus materiales organizados. Se disponen mesas con hojas de papel, témperas de diversos colores, hisopos, pinceles, vasos de agua para limpiar los pinceles, y toallas de papel para secar los pinceles. Introducción a la Actividad: La docente explica que, después de haber compartido sus gustos y preferencias, los niños tendrán la oportunidad de dibujar y pintar a sus personajes favoritos.</p>	Pincel
--	--	--------

<p>Cierre</p> <p>Rutinas</p>	<p>Se anima a los niños a pensar en los detalles de sus personajes, como los colores que usarán y las características específicas que los hacen únicos.</p> <p>Dibujando el Personaje: Cada niño recibe una hoja de papel y se le pide que dibuje a su personaje favorito utilizando lápices de colores o crayones.</p> <p>La docente circula por el aula, brindando apoyo y sugiriendo ideas a aquellos niños que puedan necesitar inspiración o ayuda con su dibujo.</p> <p>Pintando el Personaje: Una vez que los dibujos están completos, se distribuyen las témperas y los hisopos.</p> <p>Los niños comienzan a pintar sus personajes, utilizando los hisopos para aplicar la pintura de manera precisa y detallada.</p> <p>Detalles y Acabados: Se anima a los niños a agregar detalles adicionales a sus personajes, como trajes, accesorios, y fondos que representen el entorno en el que viven sus personajes.</p> <p>Los niños pueden utilizar pinceles más finos para los detalles pequeños e hisopos para las áreas más grandes.</p> <p>Exposición de las Obras: Una vez que los niños han terminado de pintar, se dejan secar las pinturas.</p> <p>La docente organiza una pequeña exposición en el aula, donde se muestran todos los trabajos de los niños.</p> <p>Cada niño tiene la oportunidad de presentar su obra al grupo, explicando por qué eligió ese personaje y qué características le gustan más de él.</p> <p>Acuerdo de Toma de Decisiones: Diálogo sobre Preferencias: Se inicia un diálogo sobre las razones detrás de los gustos y preferencias.</p> <p>Se plantean preguntas como: ¿Por qué te gusta más un juguete que otro? ¿Cómo te sientes cuando juegas con tu juguete favorito? ¿Cómo te sientes cuando tienes que hacer algo que no te gusta? ¿Crees que siempre debemos hacer solo lo que nos gusta?</p> <p>Reflexión Final: Se finaliza haciendo ver que hay cosas que no nos gustan, pero son importantes para nuestra salud, higiene, alimentación, cuidado, sueño, etc.</p> <p>Se pregunta a los niños: ¿sobre qué tema hemos hablado?, ¿cómo nos sentimos al realizar las actividades?, ¿qué dijimos acerca de las actividades que nos gusta hacer?</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p>	

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: MIS GUSTOS Y PREFERENCIAS

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ FECHA: _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	Participó activamente en la dinámica del sombrero.			
2.	Esperó su turno para hablar durante la dinámica.			
3.	Nombró al menos un gusto y un disgusto durante su turno.			
4.	Participó en el lanzamiento del dado curioso.			
5.	Respondió adecuadamente a la categoría del dado.			
6.	Escuchó atentamente cuando otros niños hablaban de sus gustos y disgustos.			
7.	Participó en la conversación grupal posterior a las dinámicas.			
8.	Expresó cómo se sintió al imaginar que era su personaje favorito.			
9.	Dibujó y pintó el personaje que le gusta.			
10.	Participó en el diálogo sobre las razones de gustos y disgustos.			
11.	Mostró comprensión sobre la importancia de hacer actividades que no le gustan, pero son necesarias.			
12.	Identificó y verbalizó el tema de la actividad.			

Sesión de aprendizaje			
Título: Mi juguete favorito			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Personal social	Construye su identidad.	Se valora a si mismo.	Reconoce su juguete favorito dentro de su grupo de aula.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencia didáctica	Actividades de adaptación		Recursos
Rutinas	Actividades de bienvenida diarias. Acciones rutinarias Intención pedagógica del día: Los niños de primer grado describen las características de su juguete favorito.		Materiales
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Recordatorio de Normas: La maestra muestra un cartel con las normas del aula y pide a cada niño que elija una para explicar por qué es importante. Asamblea de Juguetes Invitamos a los niños a presentar y contar sobre su juguete favorito. Preguntas Iniciales ¿Por qué es tu juguete favorito? ¿Tiene un nombre? ¿Cómo juegas con él? ¿Lo compartes con otros? Actividad con Juguetes Cada niño trae su juguete favorito y se sienta en semicírculo. Jugamos a la "pelota curiosa": La maestra hace rodar la pelota hacia un niño. El niño que recibe la pelota se pone de pie, muestra su juguete y explica cómo juega con él. Juego de Roles en Grupo		Juguete favorito pelota papelógrafo témperas
Desarrollo	Los niños juegan con sus juguetes favoritos y conversan sobre ellos. Formamos grupos para jugar roles diferentes. Cada grupo elige un juego de roles: Familia: Algunos niños son padres, otros son hijos, y usan los juguetes como si fueran parte de su casa. Tienda de Juguetes: Algunos niños son vendedores, otros son compradores que vienen a la tienda a elegir juguetes. Parque de Diversiones: Algunos niños son visitantes y otros operan las "atracciones" hechas con los juguetes.		

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: MI JUGUETE FAVORITO

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ FECHA: _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

Nº	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	El niño/a trajo su juguete favorito como se solicitó.			
2.	El niño/a puede describir por qué es su juguete favorito.			
3.	El niño/a menciona el nombre de su juguete, si tiene uno.			
4.	El niño/a explica cómo juega con su juguete.			
5.	El niño/a participa activamente en la asamblea escuchando a los demás.			
6.	El niño/a se pone de pie y habla sobre su juguete cuando recibe la pelota.			
7.	El niño/a colabora al formar grupos con otros niños para agrupar los juguetes.			
8.	El niño/a participa en la discusión sobre cómo agrupar los juguetes.			
9.	El niño/a participa con sus compañeros en el juego de roles.			
10.	El niño/a ayuda y/o participa en la creación del mural colectivo.			
11.	El niño/a comparte y juega con otros niños con su juguete.			
12.	El niño/a responde a preguntas sobre la actividad al final de la sesión.			

ANEXO III: SESIONES DE CLASE DEL MES DE MAYO

Sesión de aprendizaje			
Título: Combinamos los colores con el color blanco.			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptual(color) al comparar y agrupar aquellos objetos similares que les sirve para algún fin y dejar algunos elementos sueltos.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencia didáctica	Actividades de adaptación		Recursos
Rutinas	Actividades de bienvenida diarias Acciones rutinarias Objetivo pedagógico del día Hoy, los niños de primer grado aprenderán a reconocer los colores rosa, celeste y gris		Materiales
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Recordemos nuestras normas de convivencia Hoy comenzamos recordando nuestras normas de convivencia. ¿Recuerdan cuáles son? ¿Por qué creen que son importantes? Presentamos el video "Los Colores" Vamos a ver un video muy divertido sobre los colores. (Mostramos el video de la canción " Los Colores "). Después del video, preguntamos: ¿Cómo debemos comportarnos mientras escuchamos las respuestas de los demás? ¿De qué trató la canción? ¿Cómo podríamos pintarlos? ¿Qué colores necesitamos mezclar para obtener celeste y rosado?		Televisor Hoja bond Témperas. Rojo, azul y negro Vasos
Desarrollo	¿Qué pasa si mezclamos azul con blanco? ¿Qué color obtenemos si mezclamos rojo con blanco? ¿Y si mezclamos negro con blanco? Jugamos a ser magos		Varita mágica

	<p>Vamos a transformarnos en magos. Cada niño recibirá tres vasos transparentes, una varita mágica y témperas. Imaginemos que estamos en una escuela de magia y tenemos la misión de crear nuevos colores. Nos pondremos nuestros sombreros de magos imaginarios y diremos juntos: “¡Abra cadabra, patas de cabra, vamos a mezclar y nuevos colores crear!”</p> <p>Primero, hagamos nuestras mezclas mágicas:</p> <p>Rojo + Blanco Cada niño tomará un poco de pintura roja y la colocará en el primer vaso. Luego, agregarán pintura blanca en el mismo vaso y mezclarán con una varita mágica, diciendo: “¡Abra cadabra, quiero ver el color rosado aparecer!” Observaremos cómo el color rojo se transforma en rosado.</p> <p>Azul + Blanco Tomaremos un poco de pintura azul y la colocaremos en el segundo vaso. Agregaremos pintura blanca y mezclaremos con nuestra varita mágica, diciendo: “¡Abra cadabra, quiero ver el color celeste aparecer!” Veremos cómo el azul se convierte en celeste.</p> <p>Negro + Blanco Finalmente, tomaremos un poco de pintura negra y la colocaremos en el tercer vaso. Añadiremos pintura blanca y mezclaremos, diciendo: “¡Abra cadabra, quiero ver el color gris aparecer!” Observaremos cómo el negro se transforma en gris. Recuerden que después de usar nuestros materiales mágicos, debemos ordenarlos cuidadosamente.</p> <p>Pintamos nuestros dibujos Ahora que hemos creado nuestros colores mágicos, es hora de usar esos colores para pintar. Cada niño recibirá un papel y un lápiz. Vamos a pensar en algo que nos gustaría pintar. Puede ser un objeto que nos guste mucho, un paisaje bonito o cualquier figura que imaginemos.</p> <p>Esbozando nuestros dibujos Primero, dibujaremos con lápiz nuestro objeto, paisaje o figura en el papel. No te preocupes si no es perfecto, lo importante es divertirnos y usar nuestra imaginación.</p> <p>Pintando nuestros dibujos Usaremos los colores que hemos creado con nuestra magia para pintar nuestros dibujos.</p> <p>Recuerda: Usar el color rosado para lo que quieras que sea de este color. Usar el color celeste para las partes que quieres que sean de este color. Usar el color gris para lo que desees pintar de este color.</p> <p>Ordenamos los materiales Recordamos que después de usar los materiales, debemos ordenarlos.</p> <p>Formalización</p>	Papel
--	--	-------

Cierre	<p>Con la ayuda de la maestra, recordamos lo que hicimos en el patio y cómo descubrimos los colores celeste, rosado y gris.</p> <p>Reflexión</p> <p>Dialogamos sobre lo que hemos hecho:</p> <p>¿Qué colores hemos mezclado?</p> <p>¿Qué colores obtuvimos?</p> <p>¿Qué objetos de esos colores vemos en el salón?</p> <p>Con las respuestas, creamos un mapa conceptual.</p> <p>Antes de terminar, preguntamos:</p> <p>¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo?</p> <p>¿Escuchamos las opiniones de los demás?</p> <p>¿Cómo resolvimos conflictos?</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo</p>	
Rutina		

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: COMBINAMOS LOS COLORES CON EL COLOR BLANCO

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ **FECHA:** _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	Comprensión y participación.			
2.	Escuchó atentamente la explicación del video y la actividad.			
3.	Respondió preguntas sobre el contenido del video (los colores de la canción).			
4.	Participó activamente en la discusión sobre cómo obtener colores.			
5.	Realización de mezclas de colores.			
6.	Realizó correctamente la mezcla de rojo + blanco para obtener rosado.			
7.	Realizó correctamente la mezcla de azul + blanco para obtener celeste.			
8.	Realizó correctamente la mezcla de negro + blanco para obtener gris.			
9.	Expresión y creatividad.			
10.	Expresó verbalmente qué color esperaba obtener antes de mezclar.			
11.	Utilizó los colores mezclados para pintar su dibujo de forma creativa.			
12.	Reflexión y aprendizaje.			
13.	Identificó y nombró los colores obtenidos después de la mezcla.			
14.	Relacionó los colores obtenidos con objetos del salón.			
15.	Participó en la elaboración del mapa conceptual sobre los colores.			
16.	Participo en el juego de roles de ser un mago.			
17.	Identificó correctamente los colores celeste, rosado y gris en los trabajos de sus compañeros.			

Sesión de aprendizaje			
Título: Jugamos con los colores dorados y plateados			
Propósito de la sesión de aprendizaje			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales (colores dorado y plateado) l comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Colabora en actividades colectivas orientadas al cuidado de los recursos, materiales, y espacios compartidos.
Momento de la sesión de aprendizaje			
Secuencia didáctica	Actividades de adaptación	Recursos	
Rutinas	Actividades de bienvenida diarias Acciones rutinarias Objetivo pedagógico del día Hoy, los estudiantes de primer grado aprenderán a reconocer los colores dorado y plateado.	Materiales	
Actividades o desarrollo de la sesión de aprendizaje			
Secuencia	Actividad		Recursos
Inicio	Presentamos a la Princesita Sofía Recordamos respetar los turnos para hablar. Preguntas para los niños: ¿Qué perdió la princesita Sofía? ¿De qué color creen que es la corona de la princesita Sofía? ¿Qué piensan que estaba haciendo la princesita Sofía cuando perdió su corona?		Imagen Objetos de color dorado y plateado

Desarrollo	<p>¿Qué harían ustedes si fueran la princesita Sofía y no encontraran su corona? ¿A quién pedirían ayuda para encontrar la corona de la princesita Sofía? ¿Dónde creen que podría estar escondida la corona de la princesita Sofía? Comprensión del problema: Actividad: Vamos a hacerle una corona a la princesita Sofía. Preguntas para los niños: ¿De qué color sería su corona? ¿Podremos mezclar colores para obtener dorado y plateado? Búsqueda de la estrategia: Recordamos la importancia de ordenar los materiales necesarios para la actividad. Actividad: Mostrar distintos objetos dorados y plateados del entorno. Preguntas para los niños: ¿Por qué los colores dorado y plateado son diferentes a los demás colores? ¿Podremos mezclar algún color para obtener dorado y plateado? Representación (De lo concreto a lo simbólico): Actividad: Juego de reyes y reinas. Reforzamos la importancia de escuchar la opinión de los compañeros. Entregamos coronas doradas y plateadas a cada niño(a). Escenario: La princesita Sofía invita a todos a una fiesta en su palacio. Dinámica: Bailamos al compás de la música. Cuando la música pare, los niños con coronas doradas se agrupan en un grupo y los de coronas plateadas en otro grupo. Dibujo y Pintura: Representamos lo trabajado en el patio usando témperas doradas y plateadas. Formalización: Presentamos una corona dorada y una plateada y pedimos a los niños que digan en qué se parecen y en qué se diferencian.</p>	<p>Corona dorada Corona plateada Radio papelógrafo Tempera dorado y plateado Pincel</p>
Cierre	<p>Reflexión: Dialogamos sobre los aciertos, dificultades y cómo mejorar. Preguntas para los niños: ¿Qué colores hemos aprendido? ¿Qué objetos de esos colores observas en el salón? Transferencia: Entregamos una ficha para identificar los colores dorado y plateado. ¿Qué cosas nuevas descubrimos hoy? ¿Qué fue lo más difícil para ti hoy? ¿Cuál fue tu parte favorita del día?</p>	
Rutina	<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p>	

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE PRIMER GRADO

TÍTULO: JUGAMOS CON LOS COLORES DORADO Y PLATEADO

NOMBRE DEL NIÑO/A: _____ **FECHA:** _____

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA ✓ SI EL NIÑO O NIÑA CUMPLE CON LA NORMA OBSERVADA

N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1.	El niño identifica que falta la corona a la princesita Sofía.			
2.	El niño sugiere posibles colores para la corona.			
3.	El niño formula hipótesis sobre por qué la princesa perdió su corona.			
4.	El niño identifica objetos dorados y plateados en el entorno.			
5.	El niño selecciona y lleva una corona durante el juego.			
6.	El niño sigue las instrucciones de agrupación durante el baile.			
7.	El niño interactúa adecuadamente con compañeros en el juego de roles.			
8.	El niño usa tempera dorada o plateada para dibujar y pintar.			
9.	El niño relaciona su obra artística con las actividades discutidas.			
10.	El niño verbaliza semejanzas y diferencias entre coronas dorada y plateada.			
11.	El niño discute aciertos y dificultades encontrados.			
12.	El niño identifica materiales del aula color plateado y dorado.			
13.	El niño reflexiona sobre lo aprendido y expresa su actividad favorita y dificultades.			

ANEXO V: REGISTRO DE INCIDENCIAS

Nombre del docente: _____

Aula: _____ Edad: _____ Fecha: _____

N.º	Apellidos y nombres del niño(a)	Fecha de la incidencia	Descripción de la incidencia
1			
2			
3			

ANEXO VI: REGISTRO DE CONTRIBUCIONES CREATIVAS EN ACTIVIDADES

Nombre del docente: _____

Aula: _____ **Edad:** _____ **Fecha:** _____

Aspecto	Descripción
Actividad	
Enlace	
Fecha de la actividad	
Observador(a)	
Problematización	
Búsqueda de la información	
Acuerdo de toma de decisiones	
Reflexión final	
Materiales utilizados	

ANEXO VII: CUADRO DE REGISTRO DE COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO

Nombre del docente: _____

Aula: _____ Edad: _____ Fecha: _____

Fecha	Nombres del niño(a)	Descripción del comportamiento	Lugar del incidente	Intervención realizada	Resultado/ observaciones	Firma del docente

ANEXO VIII: CUADRO DE OBSERVACIÓN EN TIEMPO REAL DE LAS ACTIVIDADES DE LOS NIÑOS

Nombre del docente: _____

Aula: _____ Edad: _____ Fecha: _____

Fecha	Hora	Nombres del niño(a)	Actividad	comportamiento observado	Interacción con compañeros	Observaciones adicionales	Firma del docente